

II ВСЕУКРАЇНЬСЬКА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ
З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ

«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ ТА МИСТЕЦТВІ»

Державний заклад «Південноукраїнський
національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського»

**ХУДОЖНЬО-ГРАФІЧНИЙ
ФАКУЛЬТЕТ**

24-25 КВІТНЯ 2025 Р.
м. Одеса, Україна



Міністерство освіти і науки України

**Державний заклад «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
художньо-графічний факультет
кафедра професійної освіти та дизайну**

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

**II ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ**

**«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ
ТА МИСТЕЦТВІ»**

24-25 квітня 2025 р.

Одеса, 2025

УДК: 001.895 [378+7.05+7] (08)

Рекомендовано до друку Вченою радою Державного закладу
«Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського» (протокол № 17 від 29.05.2025 р.)

Рецензенти:

Бредньова Віра Петрівна, кандидат технічних наук, професор кафедри
нарисної геометрії та інженерної графіки Одеської державної академії
будівництва та архітектури;

Бартенєва Ірина Олександрівна, кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри педагогіки Державного закладу «Південноукраїнський
національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

Інноватика в освіті, дизайні та мистецтві : матеріали II Всеукраїнської
науково-практичної конференції з міжнародною участю, м. Одеса, 24-25 квітня
2025 року. Одеса: Університет Ушинського, 2025. 195 с.

До збірника увійшли матеріали II Всеукраїнської науково-практичної
конференції «Інноватика і освіті, дизайні та мистецтві», яка відбувалася у
Державному закладі «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського» 24-25 квітня 2025 року.

Матеріали конференції відображають науково-дослідницькі та
методико-орієнтовані підходи та сучасні тенденції, щодо використання
різноманітних інновацій, актуальних проблем в освіті, дизайні та мистецтві в
контексті сьогодення.

Збірник призначений для науковців (докторанти, аспіранти,
магістранти), здобувачів вітчизняних та зарубіжних закладів вищої освіти,
педагогічних працівників різних типів закладів освіти, художників,
дизайнерів, представників творчих спілок, арт-ринку.

Відповідальність за дотримання вимог академічної доброчесності в
текстах доповідей несуть їх автори.

© Державний заклад «Південноукраїнський
національний педагогічний університет
імені К.Д. Ушинського», 2025
© Колектив авторів, 2025

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	7
СЕКЦІЯ 1. ІННОВАЦІЇ В ОСВІТІ: РЕАЛІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ	
<i>Artemieva I.</i> METHODS AND MEANS OF FORMING PROFESSIONAL SELF-AWARENESS	8
<i>Борисова Т. М.</i> ДИЗАЙН-ЕРГОНОМІЧНА СКЛАДОВА ПРОЄКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У СФЕРІ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ	11
<i>Боярський А. С., Колесова О. А.</i> ОРГАНІЗАЦІЯ МЕЙКЕРСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ У ЗЗСО	15
<i>Боярський М. М., Савчук О. П.</i> ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ І ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЄКТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ	19
<i>Бредньова В. П.</i> ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО ШЛЯХІВ УДОСКОНАЛЕННЯ ГРАФІЧНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ТВОРЧИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ	23
<i>Butenko O., Strautman L.</i> THE ROLE OF VISUAL COMMUNICATION AND GRAPHIC LITERACY IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF DESIGNERS	26
<i>Веремчук В. С.</i> ЗАСТОСУВАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ МЕТОДІВ ВИКЛАДАННЯ В ВИЩІЙ ЮРИДИЧНІЙ ОСВІТІ	29
<i>Гончаренко Н. Л.</i> ВИКОРИСТАННЯ БІБЛІОТЕКАРЕМ ОНЛАЙН-ЕКСКУРСІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ	32
<i>Зоря О. М., Цина В. І.</i> МЕТОДИ ТЕАТРАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ В ОВОЛОДІННІ МАЙБУТНІМИ ВЧИТЕЛЯМИ ПРИЙОМАМИ ВНУТРІШНЬОГО БАЧЕННЯ ОБРАЗІВ, КОМБІНАЦІЯМИ ІМПРОВІЗАЦІЙНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ СПІЛКУВАННЯ У ВЗАЄМОДІЇ	35
<i>Льїнський І. О., Савчук О. П.</i> ВПЛИВ УРОКІВ ТЕХНОЛОГІЙ НА ФОРМУВАННЯ ЖИТТЄВИХ НАВИЧОК УЧНІВ	38

<i>Калініченко І. І.</i> РОЗВИТОК ТЕХНІЧНОЇ ТВОРЧОСТІ ШКОЛЯРІВ ЧЕРЕЗ УЧАСТЬ У КОНКУРСАХ ТА ОЛІМПІАДАХ З «ТЕХНОЛОГІЙ»	43
<i>Klevets V., Shtainer T.</i> THE ESSENCE OF GAMIFICATION AND ITS ROLE IN VOCATIONAL TRAINING	47
<i>Коновалова Д. С., Усов В. В.</i> ВАЖЛИВІСТЬ УЧНІВСЬКОГО ПРОЄКТУ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЙ В ЗАКЛАДАХ ЗСО	51
<i>Краснобаєва А. Ф., Савчук О. П.</i> ВАЖЛИВІСТЬ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ В ЗАКЛАДАХ ЗСО	55
<i>Лисеменкова С. С.</i> ПРОФЕСІЙНА ОСВІТА ЧЕРЕЗ ПРАКТИКУ: ЕФЕКТИВНІСТЬ ПРОЄКТНО-ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПІДХОДУ	59
<i>Лісовська О. М.</i> ІНДИВІДУАЛЬНИЙ ПІДХІД У РОБОТІ З УЧНЯМИ ПРОФЕСІЙНО- ТЕХНІЧНОГО ЗАКЛАДУ	63
<i>Манзюк М. О., Колесова О. А.</i> ВПРОВАДЖЕННЯ МЕЙКЕРСЬКОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ «ТЕХНОЛОГІЙ»	67
<i>Ноздрова К. В., Ноздрова О. П.</i> ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ ЮРИСТІВ: ІННОВАЦІЙНИЙ АСПЕКТ	71
<i>Підлубна І. Л.</i> ПРАКТИКО-ОРІЄНТОВАНИЙ ПІДХІД У РОБОТІ З УЧНЯМИ ЗАКЛАДІВ ПТО	76
<i>Попелишкіна А. В., Цина В. І.</i> ЗАРУБІЖНИЙ ДОСВІД ФОРМУВАННЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ КУЛЬТУРИ БАКАЛАВРІВ З ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ (ДИЗАЙН)	79
<i>Romanchuk O., Lisohor A.</i> THE ROLE OF THE PROJECT METHOD IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF FUTURE SPECIALISTS IN CLOTHING DESIGN	85
<i>Rubakha V., Shtainer T.</i> INTERACTIVE AND PROJECT METHODS AS A MEANS OF FORMING ENTREPRENEURIAL SKILLS OF STUDENTS OF VOCATIONAL (VET) EDUCATION	88
<i>Рудой В. В.</i> ПІДВИЩЕННЯ СТУПЕНЯ ЗАЦІКАВЛЕНОСТІ СТУДЕНТІВ ДО ОСВОЄННЯ ПРЕДМЕТА НА ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТТЯХ З КЕРАМІКИ	91

<i>Савчук О. П.</i> ПРОФЕСІЙНА ПІДГОТОВКА ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ДО ПРОХОДЖЕННЯ РІЗНИХ ВИДІВ ПРАКТИК	95
<i>Сакалюк О. О.</i> КОМУНІКАТИВНИЙ ПІДХІД У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ	99
<i>Скачко Л. О., Страутман Л. Л.</i> СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО ВИКОРИСТАННЯ НАРОДНОГО МИСТЕЦТВА НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЙ	102
<i>Соловейчук О. М., Черненко Н. М.</i> ВПЛИВ ЦИФРОВІЗАЦІЇ НА СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО КОНТЕНТУ В ОСВІТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ	108
<i>Фазлуєв В. Р., Бартенєва І. О.</i> ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ МЕДІАГРАМОТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ	115
<i>Черненко Н. М.</i> ГНУЧКІСТЬ УМІНЬ ЯК УМОВА ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ У КОНТЕКСТІ ВИКЛИКІВ СУЧАСНОГО ДИНАМІЧНОГО СЕРЕДОВИЩА	121
<i>Черних В. В., Черних Д. А.</i> ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ, МИСТЕЦТВО, МАТЕМАТИКА: СИНЕРГІЯ ІННОВАЦІЙ У ПОЧАТКОВІЙ ОСВІТІ	125
<i>Шiao Цзяньмей, Койчева Т. І.</i> РОЛЬ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА ДО ОРГАНІЗАЦІЇ ПОЗАКЛАСНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ	129

СЕКЦІЯ 2. ІННОВАТИКА В СФЕРІ ДИЗАЙНУ: СТАН ТА ВИКЛИКИ В УМОВАХ СЬОГОДЕННЯ

<i>Bondarenko O., Strautman L.</i> REUSE-BASED CLOTHING DESIGN: A SYNTHESIS OF ETHICAL APPROACH AND CREATIVE THINKING	134
<i>Колесова О. А.</i> ЦИФРОВІЗАЦІЯ ДИЗАЙНУ: ТРАНСФОРМАЦІЯ ТВОРЧОСТІ ТА ОСВІТНІХ СТРАТЕГІЙ	137
<i>Kuznetsova K., Shtainer T.</i> PHOTO DESIGN AS A SYNTHESIS OF ART AND TECHNOLOGY	140
<i>Лісогор А. В.</i> STEM IN ART: НОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОФЕСІЙНОМУ ДИЗАЙНІ	144

Топал А. В., Богайчук Л. Р.

ІННОВАЦІЙНІ ТЕКСТУРИ У СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ

149

Усов В. В., Шкатуляк Н. М.

STEAM – ІННОВАЦІЯ У ПІДГОТОВЦІ ДИЗАЙНЕРІВ

152

СЕКЦІЯ 3. ІННОВАЦІЇ В СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ ТА ДИЗАЙНІ

Величко Д. О.

СИНТЕЗ ТРАДИЦІЙНИХ І ЦИФРОВИХ ТЕХНІК У СУЧАСНОМУ
МИСТЕЦТВІ

155

Григоренко В. А., Лісогор А. В.

ПРОЄКТУВАННЯ АРТ-ПРОСТОРУ ВИСТАВКОВОГО СТЕНДУ ЯК
ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ЕСТЕТИЧНОГО ІМІДЖУ

158

Ду Дзіні, Галіцян О. А.

ПРОФЕСІОГЕНЕЗ СУЧАСНОГО ВЧИТЕЛЯ МИСТЕЦТВА:
ІННОВАЦІЙНІ КООРДИНАТИ

162

Киртока В. М., Штайнер Т. В.

UPCYCLING ЯК ХУДОЖНІЙ МЕТОД У СТВОРЕННІ
КОНЦЕПТУАЛЬНОЇ КОЛЕКЦІЇ ОДЯГУ

165

Мірошніченко О. В., Величко Д. О.

КОЛОРИТ ЯК ОСНОВА ТВОРЧОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ: ЗНАЧЕННЯ ДЛЯ
МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ, МУЗЕЙНОЇ СПРАВИ ТА
ІНТЕРНАЦІОНАЛЬНОГО КОНТЕКСТУ

169

Спасскова О. П.

ОГАСТЕС П'ЮДЖИН – ПРОВІСНИК ДИЗАЙНУ, ЩО ВИПЕРЕДИВ
СВІЙ ЧАС

173

Страутман Л. Л.

ЦИФРОВА МОДА ЯК ІННОВАЦІЙНА ФОРМА ВІЗУАЛЬНОГО
САМОВИРАЖЕННЯ: ВІД ВІРТУАЛЬНОГО ОДЯГУ ДО
МЕТАВСЕСВІТІВ

177

Телих Є. О., Лісогор А. В.

ФІРМОВИЙ СТИЛЬ ЯК ІНСТРУМЕНТ ЕМОЦІЙНОГО ВПЛИВУ В
ДИЗАЙНІ РЕКЛАМНОГО ПОСТМАТЕРІАЛУ ДЛЯ АУДИТОРІЇ

181

Телих О. О., Штайнер Т. В.

ДИЗАЙН-МАКЕТ ОБКЛАДИНКИ ЖУРНАЛУ ЯК ПРОДОВЖЕННЯ
СЦЕНІЧНОГО ОБРАЗУ

185

Shtainer T.

MEDIA ART AND DIGITAL DESIGN IN CREATING VARIETY POP
PERFORMANCE

189

ПЕРЕДМОВА

Шановні колеги, учасники конференції, дослідники й практики мистецької освіти!

Раді вітати вас у збірнику матеріалів II Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю *«Інновація в освіті, дизайні та мистецтві»*, який об'єднав науковців, викладачів, дизайнерів, митців та здобувачів освіти з різних регіонів України та закордону.

Сучасна доба вимагає нових підходів до формування креативного мислення, візуальної культури й освітніх стратегій. Зміни, зумовлені глобальними процесами, стрімким розвитком цифрових технологій і трансформаціями культурного простору, знаходять відображення у представлених матеріалах конференції. Автори досліджують широкий спектр тем, серед яких – взаємодія традиційного й цифрового в художніх практиках, інноваційні методи в дизайні, осмислення ролі кольору, візуального стилю, сценічного образу та просторових рішень у мистецьких проєктах.

Збірник стане корисним для науковців, викладачів закладів мистецької та дизайнерської освіти, аспірантів, студентів, а також для всіх, хто цікавиться новітніми тенденціями в мистецтві, дизайні й освіті.

Щиро дякуємо учасникам за змістовні доповіді, актуальні теми й творче натхнення, що втілюється у важливих фахових дискусіях. Бажаємо плідної праці, нових відкриттів і професійного зростання!

Оргкомітет конференції

СЕКЦІЯ 1 **ІННОВАЦІЇ В ОСВІТІ: РЕАЛІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ**

METHODS AND MEANS OF FORMING PROFESSIONAL SELF-AWARENESS

Artemieva Inna

*Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor at the Department of Pedagogy
The state institution «South Ukrainian National Pedagogical
University named after K. D. Ushynsky», Odesa, Ukraine*

Keywords: professional self-awareness, professional identity, pedagogical methods, motivation, practice, role-playing games, digital technologies.

The process of forming professional self-awareness involves the targeted use of effective pedagogical methods and didactic tools aimed at developing key professional competencies. Professional self-awareness reflects the level of awareness of the student of his professional identity, work motivation and responsibility for individual professional development.

As noted by O. Grinova [3] and N. Shvarp [6], this process is due to the action of a complex of factors, which include individual psychological characteristics of the personality, the specifics of the educational environment and the conditions of professional activity. The effective use of modern pedagogical methods and teaching aids contributes to the formation of a stable professional identity, which ensures the effective adaptation of young people to the conditions of future work.

Within the framework of Ukrainian psychological and pedagogical science, a number of classifications of methods aimed at the development of professional self-awareness have been proposed. In particular, according to the concept of O. Ponomarenko [4], they can be grouped into three areas:

- cognitive methods – form knowledge about the profession, its features and assessment of one's own capabilities;
- emotional-motivational methods – activate professional motivation, emotional attitude to the chosen activity;

- practice-oriented methods – ensure mastery of practical skills and competencies.

All the mentioned groups play an important role in the formation of professional self-awareness and need integrated application.

Cognitive methods include lecture-seminar classes and reflective learning. As S. Goncharenko emphasizes [2], a rationally organized presentation of theoretical material contributes to students' understanding of the social significance of the chosen profession and its specifics. A special place in this context is occupied by reflection as a tool for self-knowledge. Research by O. Radzimovska [5] shows that reflective methods – a professional diary, analysis of professional situations - activate the process of students' awareness of their own identity and internal resources.

Emotional and motivational methods of forming professional self-awareness include motivational trainings, coaching and role-playing games. According to the observation of O. Stakhova [7], coaching and trainings effectively increase students' interest in professional activities, form self-confidence, promote self-determination and setting career goals. Role-playing games, as noted by L. Dmytrenko [1], are an effective means of developing interpersonal interaction skills, modeling professional situations, and forming adequate behavioral strategies within the framework of the future specialty.

Practice-oriented methods include project activities, internships and professional practice. As N. Volkova emphasizes [8], participation in real or simulated projects stimulates the acquisition of experience in professional interaction, which allows a deeper understanding of one's professional role. Practice in production conditions has an extremely high potential in the formation of professional self-awareness, as it provides direct immersion in professional activity. Students undergoing internships demonstrate greater responsibility and readiness for independent work.

Within the framework of the study, it was established that digital educational technologies and professional mentoring are also important means of forming professional self-awareness. S. Goncharenko [2] draws attention to the importance of interactive simulators, video trainings, educational platforms, which make it possible to make the educational process more flexible, personalized and technologically adapted to the needs of students.

Professional mentoring is an important resource that provides individual support for a student by an experienced specialist. O. Ponomarenko [4] proves that students who work under the guidance of

mentors demonstrate a higher level of involvement in professional activities and form a professional identity faster.

Thus, the formation of professional self-awareness requires a systemic approach based on a combination of cognitive, motivational and practice-oriented methods. The successful integration of digital technologies, active forms of learning, role-playing games, project-based learning and internships contributes to the preparation of a competent specialist capable of effective professional activity in the conditions of the modern socio-cultural space.

REFERENCES

1. Dmytrenko L. V. *Use of digital technologies in the development of professional self-awareness*. Lviv: Svit Znannya. 2021. 179 p.
2. Honcharenko S. O. *Formation of professional self-awareness among university students*. Kharkiv: Osvita Ukrainy. 2022. 253 p.
3. Hrinova O. M. (n.d.). *Peculiarities of forming professional self-awareness of future teachers in the conditions of professional training with additional psychological specialization*. Retrieved from https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/2665/1/O_Grynova_POPSMG_PGKT_AD.p (accessed: 22.02.2025).
4. Ponomarenko O. V. *Mentoring as a factor of professional development*. Odesa: Nauka i Osvita. 2020. 164 p.
5. Radzimovska O. V. *Conceptual approaches to the professional identity of VET students and its development in the conditions of vocational training*. *Tekhnolohii rozvytku intelektu*, 2015. 1(10). URL: https://www.psytir.org.ua/upload/journals/10/authors/2015/Radzimovska_Oksana_Vitaliivna_Kontseptualni_pidhody_do_profesijnoi_identychnosti_uchniv_ptnz_ta_ii_rozvytku_v_umovah_profesijnogo_navchannya.pdf (accessed: 25.02.2025).
6. Shvarp N. V. *Formation of professional self-awareness of a personality in the process of professional training*. *Nauka i Osvita*, 2009. (7), 65–68.
7. Stakhova O. O. *Psychological mechanisms of developing professional self-awareness of future primary school teachers: Abstract of the dissertation for the degree of Candidate of Psychological Sciences: 19.00.07*. Kyiv. 2016. 21 p.
8. Volkova N. P. *Interactive technologies of learning in higher education: Educational and methodological manual*. Dnipro: Alfred Nobel University. 2018. 360 p.

ДИЗАЙН-ЕРГОНОМІЧНА СКЛАДОВА ПРОЄКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У СФЕРІ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

Борисова Тетяна Миколаївна

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри професійної освіти та дизайну

Полтавського національного педагогічного університету

імені В. Г. Короленка, м. Полтава, Україна

Ключові слова: ергодизайн, дизайн-проєктування, професійна освіта, ергономічні вимоги до проєктної діяльності, дизайн-проєктна діяльність учнів закладів професійної освіти.

Ергономічна складова в дизайні – це не додатковий елемент, а необхідна умова якісної професійної підготовки. Вона формує в учнів повагу до користувача, увагу до деталей, відповідальність за результат. Тому інтеграція дизайн-ергономічних аспектів у проєктну діяльність учнів закладів професійно-технічної освіти є стратегічно важливим кроком у формуванні освіченого, практично-орієнтованого, творчого спеціаліста нового покоління.

Все частіше на різних етапах професійної підготовки працівників різних творчих професій доводиться враховувати дизайн-ергономічні аспекти проєктування як виробів, так і організації виробничої діяльності та залучати учнів закладів професійно-технічної освіти до проєктної професійної діяльності. У сучасних умовах розвитку професійної освіти актуальності набуває формування в учнів не лише професійних умінь, а й дизайнерського мислення. Проєктна діяльність у навчальному процесі закладів професійно-технічної освіти відкриває широкі можливості для розвитку творчості, критичного мислення та практичних компетентностей.

Сучасна освіта все більше орієнтується на компетентнісний підхід, який передбачає не лише засвоєння знань, а й розвиток навичок аналізу, планування, прийняття рішень, командної роботи, відповідальності за результат. Саме проєктна діяльність створює умови для формування цих навичок. Проєктну діяльність учнів можна визнати однією з найефективніших форм організації навчального процесу в закладах професійно-технічної освіти, що дозволяє поєднувати теоретичні знання з практичними вміннями та формувати

у здобувачів освіти цілісний підхід до виконання творчих і професійних завдань.

У ході реалізації проєктів учні розвивають креативність і професійну ініціативу; навчаються працювати в реальних або наближених до реальних умовах; опановують етапи технологічного процесу – від ідеї до виготовлення та презентації продукту; формують естетичний смак, увагу до деталей, навички планування та самооцінки. Кожен з етапів проєктної діяльності сприяє розвитку проєктного мислення, вміння прогнозувати результат і бачити зв'язок між функцією, формою та естетикою.

Дизайн-проєктна діяльність не лише підвищує якість фахової підготовки, а й сприяє: розвитку м'яких навичок (soft skills); формуванню самостійності та самопрезентації; стимулюванню кар'єрного росту та участі в професійних спільнотах; інтеграції учнів у сучасний ринок праці. У закладах професійної освіти проєкти можуть мати різну спрямованість:

- практико-орієнтовані (створення елементів інтер'єру, одягу, аксесуарів, предметів побуту);
- соціальні (участь у волонтерських ініціативах, створення інклюзивних чи екологічних виробів);
- культурно-мистецькі (проєкти, пов'язані з українською орнаменталістикою, традиціями тощо);
- стимуляційні та конкурсні (для участі в фахових конкурсах, виставках, хакатонах).

Однією з ключових складових якісного проєктування є ергономічний підхід. Ергономіка почала відігравати важливе значення в професійно-технічному навчанні, адже досліджує питання зручності, безпеки і ефективності взаємодії людини з предметним середовищем. В умовах професійної підготовки цей напрям дає змогу учням глибше зрозуміти, що виріб, деталь чи інтер'єр мають бути не лише естетично привабливими, а й зручними у використанні, адаптованими до потреб людини.

Ергономіка як ключовий чинник у дизайні забезпечує зручність, безпеку та ефективність взаємодії людини з об'єктами дизайну, що є основою якісного проєктування у будь-якій сфері – від меблів до інтерфейсів. Людиноцентричний підхід знаходиться у центрі сучасного дизайнпроєктування, адже проєктні рішення повинні

відповідати анатомічним, антропометричним і когнітивним характеристикам людини.

Ергономічні принципи не протиставляються візуальній привабливості, а навпаки доповнюють її, забезпечуючи комфортне і приємне користування продуктом, таким чином забезпечують баланс між естетичністю та функціональністю. У промисловому дизайні – це зручність форми і розміру предметів; в інтер'єрному – комфорт простору; у графічному – зрозумілість візуальної інформації; в UI/UX – інтуїтивна навігація та доступність.

Ергономічне моделювання та тестування формує гуманістичний і відповідальний підхід у проєктній діяльності. На етапі проєктування важливо використовувати 3D-моделі, макети, симуляції та прототипи, щоб перевірити ергономічні параметри ще до впровадження в реальне виробництво. Не менш важливим є зв'язок ергономіки з принципами сталого розвитку. Ергономічний дизайн сприяє довшому терміну експлуатації продуктів, зменшенню втоми та травматизму, що позитивно впливає як на людину, так і на середовище.

Інтеграція дизайну й ергономіки в проєктну діяльність сприяє розвитку у здобувачів освіти таких навичок як: аналіз потреб користувача; врахування антропометричних даних при проєктуванні; вибір матеріалів з урахуванням тактильності, безпечності, довговічності; вміння гармонійно поєднувати форму, функцію і комфорт. У процесі виготовлення виробів – чи то меблів, декоративних елементів, предметів побуту або одягу – учні мають опановувати базові ергономічні принципи: відповідність розмірів виробу до параметрів тіла користувача; фізичний комфорт і безпека під час використання; зрозумілість функції виробу; візуальна й емоційна привабливість; простота у догляді, транспортуванні, експлуатації. Таким чином, відбувається формування дизайн-компетентностей майбутніх робітників.

Проєктне мислення з опорою на дизайн-ергономічні вимоги може стати основою інноваційної проєктної діяльності у сфері професійної освіти. Залучення учнів до реальних або наближених до реальних дизайнерських завдань допомагає їм не лише вивчати ремесло, а й розуміти запити сучасного споживача, орієнтуватися в тенденціях сталого розвитку, інклюзивності, естетики простору. Це сприяє формуванню конкурентоспроможного фахівця, здатного мислити системно, етично та креативно.

Дизайн-проектна діяльність – це більше, ніж просто виконання навчального завдання. Це форма творчої самореалізації, підготовка до реального професійного життя, розвиток особистості через справу. Її системне впровадження у закладах професійної освіти є запорукою підготовки конкурентоспроможних, мислячих, соціально активних фахівців нового покоління.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Борисова Т. М. Особливості навчання учнів проєктування виробів з дотриманням дизайн-ергономічних вимог. *Дизайн-освіта майбутніх фахівців: проблеми та перспективи* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. з міжнар. участю (Полтава, 2022 р.) Полтава : ПНПУ імені В. Г. Короленка, 2022. С. 317-321.
2. Сьомкін В. Актуалізація ергономіки в контексті дизайн-діяльності. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. 2015. Вип. 2. С. 115-119.
3. Сьомкін Д., Сьомкін В. Ергодизайн як семантично обумовлена інтеграція дизайну і ергономіки. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури*. 2016. Вип. 36. С. 209-215.

ОРГАНІЗАЦІЯ МЕЙКЕРСЬКОГО СЕРЕДОВИЩА ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ У ЗЗСО

Боярський Андрія Сергійовича

здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

художньо-графічного факультету

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Колесова Олена Анатоліївна

науковий керівник: кандидат філософських наук,

старший викладач кафедри професійної освіти та дизайну

*Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: мейкерство, мейкерське середовище, проєктне середовище, заклад загальної середньої освіти, предмет «Технології».

Мейкерство є сучасним педагогічним підходом, який поєднує технологічний розвиток із освітніми інноваціями, сприяючи формуванню ключових навичок ХХІ століття, таких як критичне мислення, креативність, командна співпраця та практичне застосування знань.

Мейкерські технології є одним із ключових інструментів для розвитку сучасної освіти, що сприяє формуванню креативного мислення, навичок розв'язання проблем і співпраці. Інтеграція мейкерства в освітній процес дозволяє не лише активізувати пізнавальну діяльність учнів, а й наблизити їхній досвід до реальних умов виробництва, технологічного розвитку та інженерії [1].

Мейкерська педагогіка стимулює учнів до активного навчання шляхом створення та експериментування, що є особливо важливим у викладанні технологічних дисциплін [2, с.36].

Мейкерський рух базується на концепціях конструктивізму та конективізму, що пропагують навчання через створення та взаємодію. Конструктивізм, на думку Л.Мартіна [3] підкреслює важливість активного навчання, коли учні будують знання на основі власного досвіду. Конективізм, як наголошує Г.Сіменс [4] має значення зв'язків між знаннями, що особливо актуально в умовах цифрових технологій.

Поєднання цих підходів, як зазначає вчений М. Жалдак дозволяє створити навчальні середовища, у яких учні можуть застосовувати власні знання на практиці, експериментувати та вдосконалювати свої навички. Впровадження мейкерських технологій у закладах освіти потребує системного підходу, що включає матеріально-технічне забезпечення, методичне супроводження та організацію освітнього процесу [1, с.24].

Аналіз літературних джерел засвідчив, що мейкерський рух ґрунтується на конструктивістській та конструкціоністській теоріях навчання, які акцентують увагу на важливості активної діяльності учнів у процесі засвоєння знань. В основі мейкерської освіти лежить концепція «навчання через створення», що дозволяє не лише отримувати теоретичні знання, а й одразу застосовувати їх на практиці. Це відповідає сучасним тенденціям розвитку STEAM-освіти, яка спрямована на міждисциплінарний підхід до навчання, інтегруючи природничі науки, технології, інженерію, мистецтво та математику.

У сучасних освітніх закладах на заняттях з предмету «Технології» створення мейкерського середовища є потужним інструментом для формування в учнів практичних навичок, необхідних для життя у високотехнологічному суспільстві. Створення таких просторів сприяє розвитку креативного мислення, навичок співпраці та інженерного підходу до розв'язання проблем.

Мейкерський простір у школі складається з кількох ключових елементів: фізичного середовища, обладнання та технологій, а також методичного забезпечення. Фізичне середовище передбачає наявність спеціалізованих лабораторій, майстерень або інтегрованих просторів, що забезпечують доступ до інструментів і технологій. Обладнання може включати 3D-принтери, лазерні різальні верстати, програмовані мікроконтролери, ручні інструменти тощо. Методичне забезпечення полягає у розробці навчальних програм та посібників, що дозволяють ефективно використовувати можливості мейкерства у освітньому процесі.

Існує декілька підходів до організації мейкерських просторів у закладах ЗСО. Один із найпоширеніших – інтеграція мейкерських технологій у традиційні навчальні дисципліни. Наприклад, у межах уроків трудового навчання або фізики учні можуть створювати власні проекти за допомогою цифрових технологій. Інший підхід передбачає створення окремих мейкерських лабораторій або STEM-центрів, що функціонують як відкриті простори для проектної роботи.

Важливим аспектом успішного функціонування мейкерського середовища є підготовка педагогів, які здатні ефективно використовувати такі технології у своїй практиці. Окрім цього, педагогічний підхід у мейкерському просторі має базуватися на наставництві, коли вчитель виступає не лише джерелом знань, а й мотиватором, що сприяє розвитку учнівських ініціатив.

Успішний досвід впровадження мейкерських просторів у закладах освіти свідчить про необхідність комплексного підходу, що передбачає державну підтримку, участь громадських організацій та бізнесу [5, с.24].

Організація мейкерського середовища у закладах ЗСО освіти є важливим кроком до підготовки учнів до майбутніх викликів технологічного суспільства. Вона сприяє розвитку ключових компетентностей, інтеграції сучасних технологій у освітній процес та активізації пізнавальної діяльності учнів. Водночас, успішне функціонування таких просторів потребує комплексного підходу, що включає забезпечення матеріально-технічної бази, підготовку педагогів та створення гнучких навчальних програм.

Цифрові технології, такі як 3D-друк, лазерне різання, програмовані мікроконтролери (Arduino, Raspberry Pi), розширюють можливості мейкерства у навчанні. Використання цифрових інструментів сприяє розвитку в учнів інженерного мислення, дозволяючи їм тестувати свої ідеї та створювати фізичні прототипи.

Проектне навчання є одним з основних методів мейкерської педагогіки. Робота над реальними проектами стимулює учнів до самостійного пошуку рішень, розвиває їхні навички командної роботи та критичного мислення. В українських школах впровадження STEM-освіти через мейкерські проекти дає можливість учням працювати над реальними проблемами, створюючи інноваційні рішення.

Інтеграція мейкерських технологій у освітній процес відкриває широкі можливості для розвитку учнів, формування у них практичних навичок та компетентностей, необхідних у сучасному світі. Використання проектного підходу, цифрових технологій та міждисциплінарного навчання дозволяє зробити освітній процес більш ефективним та цікавим. Водночас, для повноцінного впровадження мейкерства в освіту необхідна підтримка на рівні державної освітньої політики, зокрема, оновлення програм та створення спеціалізованих просторів для навчання.

Отже, створення мейкерського середовища на заняттях з предмету «Технології» сприяє підвищенню рівня мотивації учнів, розвитку їхніх когнітивних здібностей, а також формуванню гнучкості та адаптивності в умовах швидких технологічних змін. Використання мейкерських просторів, цифрових технологій (3D-друк, робототехніка, програмування) та гейміфікації дозволяє створювати інтерактивне навчальне середовище, що відповідає запитам сучасного суспільства.

Таким чином, мейкерство виступає як важливий елемент сучасної освіти, що сприяє гармонійному розвитку особистості, готує учнів до викликів цифрового світу та формує компетентності, необхідні для успішної професійної реалізації. Подальші дослідження у цій сфері мають бути спрямовані на розробку ефективних методичних рекомендацій для впровадження мейкерських технологій у освітній процес, адаптацію зарубіжного досвіду та створення інноваційних освітніх програм, орієнтованих на мейкерство.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Жалдак М. Використання цифрових технологій у мейкерському навчанні. *Педагогічні інновації*. 2019. №2, С. 22-35.
2. Кремінь В. Освіта в умовах цифрової трансформації. Київ: Освіта України. 2021.
3. Martin L. The Promise of the Maker Movement for Education. *Journal of Pre-College Engineering Education Research*. 2015. №5(1), Pp. 30-39.
4. Papert S. *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas*. Basic Books. 1980.
5. Siemens G. Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. 2005. №2(1), Pp. 3-10.

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ І ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЄКТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Боярський Михайла Миколайовича

здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

художньо-графічного факультету

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Савчук Олена Петрівна

науковий керівник: кандидат педагогічних наук, доцент

кафедри професійної освіти та дизайну

*Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: проєктна діяльність, заклад загальної середньої освіти, предмет «Технології».

Проєктне навчання є одним з основних методів, що активно використовується для розвитку навичок учнів в області трудового навчання та технологій. У контексті трудового навчання це передбачає впровадження інтерактивних методів і технологій, які сприяють залученню учнів у освітній процес, підвищують мотивацію та створюють умови для продуктивної проєктної діяльності [2].

Сучасна система освіти орієнтується на формування активного, самостійного та творчого учня, здатного вирішувати проблеми, критично мислити та адаптуватися до швидких змін у суспільстві [4].

Інтерактивне навчання базується на принципах активної взаємодії між учнями та вчителем, що дозволяє кожному учаснику освітнього процесу впливати на зміст уроку, розвивати критичне мислення та творчі здібності [3]. Дослідження Bandura [1] підтверджують, що навчання через взаємодію сприяє підвищенню рівня засвоєння матеріалу та розвитку соціальних навичок.

Основними принципами використання інтерактивних методів є:

- сприяння активному навчанню;
- залучення всіх учасників до процесу навчання;
- орієнтація на практичне застосування знань;

- забезпечення зворотного зв'язку між учасниками [5].

Інтерактивні методи дозволяють створити навчальне середовище, у якому учні не лише отримують знання, а й активно беруть участь у процесі їхнього конструювання, що сприяє більш ефективному навчанню [6].

Інтерактивні методи навчання підвищують ефективність проєктної діяльності, стимулюючи самостійність і креативність учнів [7]. До найпоширеніших методів належать:

✓ Метод мозкового штурму – використовується для генерування ідей на початкових етапах роботи над проєктом. Цей метод сприяє швидкому пошуку оригінальних рішень та підвищенню рівня креативності учнів.

✓ Метод кейсів – аналіз реальних ситуацій допомагає учням розвинути критичне мислення та знаходити оптимальні рішення. Застосування цього методу дозволяє сформувати навички аналітичного мислення та здатність оцінювати альтернативні варіанти розв'язання проблем.

✓ Групові дискусії – сприяють обміну думками та розвитку комунікаційних навичок. Навчання у форматі дискусій допомагає учням глибше засвоювати матеріал, оскільки вони пояснюють свої думки іншим і вислуховують альтернативні точки зору.

✓ Метод ролевих ігор – допомагає учням моделювати реальні виробничі ситуації. Це сприяє розвитку емоційного інтелекту, навичок співпраці та відповідального ставлення до роботи.

✓ Флеш-картки та інтерактивні тести – дозволяють візуалізувати матеріал та швидко оцінювати результати навчання. Вони сприяють швидкому засвоєнню термінів, понять і процедур, що є важливим у практичному навчанні.

Дослідження Johnson & Johnson [8] підтверджують, що використання інтерактивних методів сприяє підвищенню ефективності групової роботи та розвитку навичок співпраці. Сучасні цифрові технології відкривають нові можливості для реалізації творчих проєктів у трудовому навчанні. Використання інтерактивних дошок, 3D-моделювання, онлайн-платформ та віртуальних лабораторій значно покращує освітній процес [9].

Інноваційні підходи, такі як проєктне навчання, використання цифрових технологій та STEM-освіта, демонструють позитивний вплив на формування практичних навичок, розвиток технічного мислення, творчих здібностей та самостійності в ухваленні рішень.

Завдяки цим методам учні не лише опановують теоретичні знання, а й здобувають досвід їхнього застосування в реальних умовах, що є важливим елементом підготовки до майбутньої професійної діяльності [10, с.1377].

Основні напрями використання технологій:

- використання програм для 3D-моделювання (Tinkercad, SketchUp) – дозволяє учням створювати та візуалізувати власні проекти;

- онлайн-платформи (Google Classroom, Padlet) – забезпечують дистанційну взаємодію між учнями та вчителем;

- доповнена реальність (AR) та віртуальні майстерні – допомагають проводити віртуальні експерименти та проектувати вироби;

- гейміфікація у навчанні – використання ігрових елементів у освітньому процесі сприяє підвищенню мотивації та залученню учнів до активної діяльності.

Трудове навчання та технології вимагають від викладачів наявності не тільки теоретичних знань з різних предметних областей, а й здатності адаптувати ці знання до умов сучасної освіти, враховуючи інноваційні підходи та технологічні зміни в суспільстві. Застосування інтерактивних методів і технологій у проєктній діяльності на уроках трудового навчання сприяє розвитку креативного мислення, підвищенню мотивації учнів та формуванню практичних навичок. Інтеграція сучасних технологій робить освітній процес цікавим та ефективним.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Bandura A. *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall. 1986. 617 p.
2. Vygotsky L. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. 2020. 159 p.
3. Гончаренко С. *Українська педагогічна думка: історія та сучасність*. Либідь. 2020. 320 с.
4. Литвиненко В. *Інтерактивні методи в трудовому навчанні*. Освіта. 2019. 128 с.
5. Jonassen D. H. *Computers as mindtools for schools: Engaging critical thinking*. Prentice Hall. 2000. 297 p.
6. Савченко О. *Компетентнісний підхід у сучасній освіті*. Педагогічна преса. 2019. 176 с.

7. Hattie J. *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*. Routledge. 2012. 296 p.

8. Johnson D. W., & Johnson R. T. *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning*. Allyn & Bacon. 1999. 214 p.

9. Савчук О.П. Сучасні підходи до методики викладання трудового навчання та технологій в освітніх закладах та закладах позашкільної освіти. *Вісник науки та освіти (Серія «Філологія», Серія «Педагогіка», «Соціологія», Серія «Культура і мистецтво», Серія «Історія та археологія»)*. 2025. № 3(33) 2025. С.1374-1387

10. Шевченко І. *Проектна діяльність у шкільному курсі трудового навчання*. Видавництво ДНУ. 2021. 143 с.

ІННОВАЦІЙНИЙ ПІДХІД ДО ШЛЯХІВ УДОСКОНАЛЕННЯ ГРАФІЧНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ТВОРЧИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Бредньова Віра Петрівна

кандидат технічних наук, доцент, професор

кафедри нарисної геометрії та інженерної графіки

Архітектурно-художнього інституту

Одеської державної академії будівництва та архітектури

Ключові слова: графічні дисципліни, нарисна геометрія, шрифтова графіка, технічна грамотність, студенти творчих спеціальностей.

Підготовка грамотних творчих фахівців, які володіють навичками графічної грамоти та вміють викладати свої думки на папері, виховання у здобувачів стійкого інтересу та мотивації до процесу здобуття знань і вмінь є дуже актуальною проблемою у сучасних складних соціальних вітчизняних умовах. Комплексні вимоги в системі вищої освіти свідчать про необхідність наявності у здобувача різноманітних компетенцій, що визначають володіння власною професійною діяльністю на досить високому рівні. Успішність діяльності майбутнього фахівця визначається не лише знаннями та вміннями, а й ступенем сформованості його компетентностей [1, 17-21; 2, 227-233 та ін.]. Графічні дисципліни для першокурсників є першими професійно орієнтованими дисциплінами, які сприяють набуттю графічних навичок та самостійності. На наш погляд, розроблені в минулому методи викладання графічних дисциплін потребують вдосконалення, особливо з огляду на те, що, по-перше, в останнє десятиліття у багатьох загальноосвітніх навчальних закладах (ліцеях) відсутній такий предмет, як «Креслення», і майже 80% першокурсників не мають довузівської графічної підготовки. По-друге, необхідно враховувати, що на сучасному етапі у навчанні широко застосовують потенціал дистанційного навчання, здатного подолати географічні бар'єри та надати здобувачам нові можливості, тому у якості інноваційних підходів у графічній

підготовці майбутніх фахівців представлені такі технології, як розробка та застосування мультимедійних засобів для лекційних та практичних занять, для розробки та виконання індивідуальних варіантів графічних завдань і розрахунково-графічних робіт, а також рекомендовано використання спеціальних програм і ресурсів інтернету тощо.

Як відомо, креслення – міжнародна мова архітекторів, художників, дизайнерів та інженерів будь якого напрямку. Робота з плоскими зображеннями просторових об'єктів вимагає від здобувачів розвиненого просторового мислення вже на першому курсі. У цьому дослідженні детальну увагу приділено аналізу і удосконаленню методологічних підходів до викладання таких графічних дисциплін як «Нарисна геометрія», «Геометрія зображень», «Інженерна графіка» та «Шрифтова графіка». Метою нашої роботи є дослідження інноваційних підходів до шляхів удосконалення графічної майстерності майбутніх фахівців творчих спеціальностей, яке пов'язано з узагальненням результатів досвіду викладання графічних дисциплін в Архітектурно-художньому інституті Одеської державної академії будівництва та архітектури (АХІ ОДАБА) для студентів 1-ого курсу. Для реалізації поставленої мети та вирішення завдань використовувалися такі методи: експертні оцінки та аналіз літератури з методології викладання та проблем активізації процесу навчання графічним дисциплінам; аналіз графічних робіт студентів; проведення експериментальних занять із пробними та контрольними завданнями, додаткові вправи на різних етапах тощо [3, 103-113; 4 та ін.]. Можна підкреслити, що графічна професійна освіта сприяє реалізації творчого потенціалу студента, надаючи нестандартні варіанти для виконання індивідуальних завдань.

На закінчення узагальнимо, що сучасний процес навчання графічним дисциплінам здобувачів творчих спеціальностей є динамічною системою, яка ґрунтується на комплексі методологічних підходів з інноваційними аспектами у навчанні і забезпечує формування компетентного креативного фахівця нової генерації. Виокремлюючи суттєве, зазначимо, що застосування інноваційних технологій формують індивідуальні практичні графічні навички та вміння здобувачів, стимулюють їх самостійну

роботу, формують відповідний досвід у майбутній діяльності. Підкреслимо, що у сучасних умовах до колективів та викладачів вищої школи пред'являються високі вимоги у методичному та науковому плані, тому проведення таких заходів, як профільні методичні конференції дозволяють викладачам знаходити перспективні шляхи подальшого розвитку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Brednyova, V. P., Smychkovska, O. M., Prohorets, I.M. To the problem of forming of graphic competenses of students of architectural and artistic specialities. *Naukovi Visnik Pivdennoukrainskogo natsionalnogo pedahohichnogo universytetu imeni K. D. Ushynskoho*, 2018. №1 (120). С.17-21.

2. Бредньова В. П. Графічна освіта – важлива складова творчого професіоналізму митця в архітектурно-художній практиці. *Регіональні проблеми архітектури та містобудування*. Вип. №16. Одеса, Астропринт. 2022. С.227-233.

3. Brednyova V. Monitoring and criteria for the effectiveness of teaching graphic disciplines to junior courses students of creative and technical specialties. *Збірник наукових праць Наукові проблеми архітектури та містобудування*. Одеса: ОДАБА. 2024. Вип. № 2. С.60-68.

4. Перпері А. О., Бредньова В. П., Думанська В. В., Доценко Ю. В., Вікторов О. В., Сидорова Н. В. Удосконалення методології викладання графічних дисциплін для студентів архітектурно-художніх та будівельних спеціальностей: монографія. Одеса: ОДАБА. 2022. 181с.

THE ROLE OF VISUAL COMMUNICATION AND GRAPHIC LITERACY IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF DESIGNERS

Butenko Oleksandra

*Student, at the Faculty of Art and Graphics
The State Institution «South Ukrainian National Pedagogical
University named after K. D. Ushynsky», Odessa, Ukraine;*

Strautman Linda

*Scientific supervisor: Lecturer
at the Department of Professional Education and Design
The state institution «South Ukrainian National Pedagogical
University named after K. D. Ushynsky», Odesa, Ukraine*

Keywords: visual communication, graphic literacy, design education, professional training, visual language, graphic design, design thinking.

In the age of digitalization, when the main volume of information is perceived through the visual channel, the importance of visual communication is growing rapidly. Designers are becoming key participants in the process of creating visual messages that should be not only aesthetically appealing, but also effective in terms of informing, persuading and emotionally impacting. Therefore, the professional training of designers should be aimed at developing a high level of graphic literacy in them, that is, the ability to read and create complex visual texts [1].

Visual communication is the process of transmitting information through images, signs, graphics, colors, spatial compositions. For a designer, it is the main means of professional self-expression. Effective visual communication ensures the clarity of the message, enhances the emotional impact and forms the necessary associations in the user.

As Bostrom notes, a modern visual message is not just an image, but a structured system of elements that are subordinate to a general concept. Studying the principles of visual communication allows a

designer to direct the viewer's attention, emphasize important elements, and avoid "visual noise" [2].

Graphic literacy is the ability to create, analyze, and interpret graphic information in various forms, from infographics to branding elements. This concept encompasses mastery of graphic techniques, compositional principles, an understanding of typography, color science, sign systems, and modern digital tools [6].

Graphic literacy also involves the ability to encode content into graphic form, adapt the message to a specific audience, platform, and context of use. As the experience of Western educational programs shows, the development of this competence is one of the key elements of design education [4].

In the context of professional training of designers, visual communication is not a separate module, but permeates all stages of training. It is present in the study of the basics of composition, typography, visual storytelling, digital design technologies. At the same time, graphic literacy is an indicator of the student's ability to professional growth.

Particular attention should be paid to the formation of critical visual thinking - the ability to analyze graphic products, to detect hidden meanings, value judgments, and manipulative techniques in them. This is important both in the creation of a commercial product and in social design, where visual language performs an ideological function [3].

Among the effective pedagogical tools for the formation of graphic literacy, the following can be distinguished:

- Project-based learning, which allows students to integrate knowledge from different disciplines into a real design product.
- Case method, with the help of which students analyze successful examples of visual communication.
- Critical analysis of visual messages, which forms the ability to distinguish between high-quality and low-quality design solutions.
- Working with professional graphic editors (Adobe Illustrator, Figma, Canva), which provides the technical side of graphic literacy.
- Group projects that simulate work in design studios.

According to the results of research by Poynor R., the implementation of such methods contributes to a significant increase in the level of visual culture of future designers [5].

The formation of visual communication has not only a technical but also an ethical component. The designer must be aware of the responsibility for the created image, which can shape public perceptions, evoke positive or negative emotions. This is especially important in the field of social advertising, branding, and media design [7].

It is also necessary to take into account the influence of cross-cultural visual literacy: symbols, colors, typography have different perceptions in different cultures. This poses the task of developing global visual competence.

Thus, visual communication and graphic literacy are not auxiliary, but basic components of the professional training of a designer. Their development should be integrated, interdisciplinary and purposeful. The formation of these competencies contributes not only to improving the quality of design solutions, but also to the development of critical thinking, aesthetic sensitivity and visual culture in general.

References

1. Berezanska O. Visual Communication in Design: Functions, Means, and Contemporary Challenges. *Culture and Art in the Modern World*. 2020. No. 21. P. 45–52.
2. Bostrom J. Visual Communication in the Age of Screens. London: Design Press, 2019. 212 p.
3. Kovalchuk S. Ethical Aspects of Visual Communication in the Designer's Profession. *Bulletin of the Kharkiv State Academy of Design and Arts*. 2022. No. 1. P. 58–64.
4. Lupton E. Graphic Design: The New Basics. New York: Princeton Architectural Press, 2017. 240 p.
5. Poynor R. No More Rules: Graphic Design and Postmodernism. London: Yale University Press, 2013. 192 p.
6. Rudenko A. Graphic Literacy as a Basis for the Professional Training of a Designer. *Current Issues of Art Education*. 2021. No. 3. P. 33–39.
7. Tkachenko L. Graphic Language as a Means of Ideological Influence: Challenges for Contemporary Design. *Art Studies Notes*. 2021. No. 39. P. 72–77.

ЗАСТОСУВАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ МЕТОДІВ ВИКЛАДАННЯ В ВИЩІЙ ЮРИДИЧНІЙ ОСВІТІ

Веремчук Владислав Сергійович

*викладач кафедри цивільно-правових дисциплін
Одеського національного університету імені І. І. Мечникова,
м. Одеса, Україна*

Ключові слова: інноваційні методи, юридична освіта, інтерактивне навчання.

Сучасні трансформації у сфері вищої освіти, зумовлені як глобальними суспільними викликами, так і стрімким розвитком цифрових технологій, ставлять перед викладачами закладів вищої освіти нові вимоги щодо організації освітнього процесу. Особливо це стосується підготовки фахівців у сфері права, адже юридична професія передбачає не лише ґрунтовне знання законодавства, а й високий рівень аналітичного мислення, практичних навичок та здатності до швидкої адаптації в умовах динамічного правового середовища.

У зв'язку з цим дедалі більшої актуальності набуває застосування інноваційних методів навчання у вищій юридичній освіті. Йдеться не лише про використання цифрових технологій чи інтерактивних платформ, але й про глибшу зміну освітньої парадигми – перехід від трансляційної моделі навчання до моделі співтворчості та практикоорієнтованого підходу.

І. Білоус та А. Дем'янюк визначають інноваційні технології навчання як «цілеспрямоване забезпечення освітнього процесу за допомогою нових прийомів, способів та засобів організації освітньої діяльності для підвищення її ефективності та здобуття кількісно і якісно нових освітніх результатів. Тобто, специфіка педагогічної інноваційної технології полягає в тому, що за допомогою нововведень організовується та здійснюється такий освітній процес, в кінцевому результаті якого досягається головні цілі сучасної освіти» [1, с. 137].

Ю. А. Козаченко загалом визначає такі технології кооперативного навчання студентів-юристів як навчання в парах, ротаційні трійки, робота в малих групах; технології колективно-групового навчання: мозковий штурм, мікрофон, незакінчені речення, «мозаїка»; технології ситуативного моделювання: кейсметод (імітації,

симуляції: спрощене судове слухання), розігрування ситуацій за ролями: «рольова гра», «ділова гра»; технології опрацювання дискусійних питань: метод-прес, дебати, дискусія, де брифінг [2, с.32].

Тим не менш, можемо конкретизувати цей перелік методами, які допомагають студентам опанувати професійні навички. Зокрема, широко використовується метод проблемного навчання, який передбачає постановку викладачем складної, неоднозначної юридичної ситуації, яка не має однозначного вирішення, з метою стимулювання аналітичного мислення студента, пошуку альтернативних підходів і рішень. Такий метод сприяє глибшому засвоєнню матеріалу, розвитку критичності мислення та вмінню застосовувати теоретичні знання на практиці.

Метод моделювання судових процесів є дієвим засобом практичного закріплення знань. Під час модельних судових засідань студенти розподіляють ролі (судді, адвокати, прокурори, свідки тощо) і відтворюють процес розгляду справи, що дозволяє їм не лише засвоїти процесуальні норми, але й розвивати етичні якості, емоційний інтелект та командну взаємодію. Різновидом такого методу є проведення процесуальних турнірів, під час яких у ролі суддів виступають діючі судді, адвокати, а студенти виконують роль сторін у справі, експертів, свідків.

У процесі підготовки студентів до практичної діяльності корисним методом викладання можемо вважати проведення гостьових лекцій із залученням практикуючих фахівців.

На думку В. С. Бігуна, «художні фільми про право та правників (юридичні фільми), а також фільми про правоохоронців можуть розглядатися як навчальний матеріал, який може використовуватися в навчальному процесі підготовки юристів, їхнього освоєння «юридичної матерії». Такі фільми – матеріал для осмислення, пізнання, вивчення, що має потенціал плюралістичної інтерпретації, глибокого психологічного, педагогічного впливу» [3].

Окремо варто згадати про цифрові технології, які не лише розширюють межі доступу до навчального контенту, а й сприяють персоналізації навчання. Онлайн-курси, інтерактивні платформи, відеолекції, віртуальні лабораторії дозволяють реалізовувати принцип «навчання впродовж життя», надають можливість студентам опановувати матеріал у зручному темпі, аналізувати результати, брати участь у міжнародних правових симуляціях тощо.

Не менш важливою складовою навчання є формування у студентів м'яких навичок – soft skills, серед яких: ефективна комунікація, робота в команді, управління часом, публічні виступи. Ці компетенції забезпечують комплексну підготовку правника, здатного успішно функціонувати в умовах сучасного ринку праці.

Таким чином, ефективне застосування інноваційних методів у вищій юридичній освіті сприяє не лише підвищенню якості професійної підготовки випускників, а й зміцненню авторитету правничої освіти загалом. Використання сучасних технологій та інтерактивних підходів дозволяє готувати юристів, здатних відповідати викликам часу, забезпечувати верховенство права та ефективно здійснювати професійну діяльність в умовах постійних змін. Подальший розвиток юридичної освіти має базуватися на системному впровадженні інновацій, орієнтації на компетентнісний підхід та постійному оновленні змісту навчання відповідно до потреб суспільства і ринку праці.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Білоус І., Дем'янюк А., Кричківська О. Інноваційні технології навчання в контексті розвитку сучасної освіти. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. 2022. № 1 (349). С. 136 – 147.

2. Козаченко Ю. А., Шведченко П. Ю. Застосування інтерактивних методів навчання при підготовці майбутніх юристів. *Матеріали 49-ї науково-методичної конференції викладачів і аспірантів «Гармонізація взаємодії закладів вищої освіти з ринком праці»*. 2018. С. 32-34.

3. Бігун В. С. Юридичні фільми: дидактичний вимір у підготовці правоохоронців. *Науково-методична конференція «Інноваційні технології підготовки правоохоронців» (Київ, НАВС, 22.04.2011)*. С. 296-298.

ВИКОРИСТАННЯ БІБЛІОТЕКАРЕМ ОНЛАЙН-ЕКСКУРСІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ

Гончаренко Наталія Любомирівна

Бібліограф 2 категорії

*Державний заклад «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», Одеса, Україна*

Ключові слова: бібліотека, особливість бібліотеки Університету Ушинського, просвітницька діяльність бібліотекаря, педагогіка, інформаційних технології в освіті, інформаційні технології в бібліотечній практиці, онлайн-екскурсії.

Кожне цивілізоване суспільство завжди відповідальне перед майбутніми поколіннями за збереження світового культурного надбання. У цьому сенсі важливим є розуміння вічної цінності книжкових пам'яток які збереглися у фондах різних бібліотек та музеях, та дійшли до нас. Світ, в якому ми сьогодні живемо, стає все більш залежним від інформаційних технологій. Такий потужний розвиток високих технологій спонукає людство йти в ногу з часом, що виявляється у створенні різноманітних новітніх Інтернет-проектів. Так одним з таких проектів на сьогодні є віртуальні екскурсії, які за останні декілька років, а особливо у нас в Україні, стали незамінним атрибутом презентацій різних освітніх та культурних інституцій: бібліотек, закладів вищої освіти (далі ЗВО), наукових закладів, музеїв, галерей, тощо [1].

Особливо складне, це завдання для бібліотек ВНЗ, бо такий структурний підрозділ за своїм призначенням повинен надавати обов'язковий доступ до інформації як зберігається в книгозбірні, на усіх видах існуючих носіїв: електронна чи паперова. І в той самий час потрібно дбати про збереження книжкового фонду. Це доволі складна задача від вирішення якої залежить, яку спадщину минулих поколінь ми зможемо передати нащадкам. Організація роботи із збереження фондів передбачає розв'язання цілого комплексу проблем: комплектація, формування, опрацювання, забезпечення фізичного збереження та використання таких видань [2, 3]. Але в зв'язку з тим, що в сучасну епоху тотального «переселення» людей до віртуального світу спостерігається помітне зниження рівня відвідування багатьох традиційних центрів культури, як-от бібліотеки, галереї, музеї, тощо.

То працівники, особливо бібліотек ЗВО мають йти в ногу з часом і шукати нові форми комунікації з суспільством.

На сучасному етапі розвитку освіти в умовах інформаційного суспільства провідними в навчальних закладах різного рівня займають методи і прийоми навчання, засновані на використанні сучасної комп'ютерної техніки та мережі Інтернет, що призвело до корінних змін в теорії і практиці освіти. Інтернет стає робочим середовищем і необхідними робочим інструментом усіх освітян. Навчити учня знаходити потрібну інформацію, зберігати і використовувати її для розв'язання певних потреб – ось завдання сучасної освіти. Нині у сфері освіти є можливість індивідуалізувати навчання, з'явилися умови надати обдарованим учням доступ до більшої кількості потрібної інформації, а тим, хто відстає- надолужити прогаяне. Нові інформаційні технології надають величезні можливості у розвитку здібностей [3, 4].

Створення віртуальної екскурсії доволі складний процес, що вимагає від організатора значних творчих зусиль. Процес підготовки екскурсії містить у собі визначення теми, постановку мети і завдань екскурсії, складання маршруту екскурсії, вивчення і відбір екскурсійних об'єктів, вивчення літературних джерел з теми екскурсії, експозицій і фондів музеїв, консультації фахівців, написання контрольного тексту екскурсії, комплектування, вибір методичних прийомів проведення екскурсії, складання технологічної карти екскурсії. Віртуальна екскурсія – це організаційна форма навчання, що відрізняється від реальної екскурсії віртуальним відображенням реально існуючих об'єктів із метою створення умов для самостійного спостереження, збору необхідних фактів тощо. Перевагами її є доступність, можливість повторного перегляду, наочність і багато іншого. Тобто зробити так щоб був зв'язок із реальним життям, пояснити, як ресурси бібліотеки можуть допомогти у навчанні, роботі чи відпочинку. При створенні віртуальної екскурсії потрібні вміння створення візуального продукту. В основу підготовки будь-якої екскурсії мають бути покладені головні принципи і вимоги педагогічної науки, такі як взаємозв'язок навчання і виховання, врахування логіки предмета, послідовність і систематичність, ясність і доступність викладу, наочність, емоційність, врахування вікових особливостей.

Бібліотека Університету Ушинського має такий вид ознайомлення студентів та викладачів з процесом роботи закладу, і

окремо проводить онлайн-екскурсії(віртуальна екскурсія) по своїй скарбниці та експозиційній залі фонду цінної та рідкісної літератури XVII-XX ст. Розроблявся цей вид ознайомчого матеріалу на початку пандемії Covid 19 і дуже згодився у роботі бібліотеки і активно використовується надалі для співпраці з факультетами та кафедрами нашого ЗВО в період повномасштабного вторгнення з лютого 2022 року і по цей час. З 2019 року онлайн-екскурсія бібліотекою багато разів трансформувалася та було розроблено декілька форм в вигляді презентацій, та декілька різних текстів які розраховані на різні вікові групи (починаючи з початкових класів шкіл і закінчуючи студентами – магістрами нашого ЗВО) , так і різних напрямків освіти.

Фахівці нашої бібліотеки впевнені, що віртуальна екскурсія є однією із інноваційних форм навчально-виховної діяльності, що спрямована на формування у студентів комунікативних, пізнавальних, регулятивних навчальних дій. І сприяє підвищенню цікавості до культурної спадщини як своєї країни так і взагалі підвищує цікавість до різноманіття світової культури. Віртуальна екскурсія реалізує принципи компетентнісного підходу та пізнавальної діяльності через самостійну творчу діяльність до здобуття нового знання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Войцеховська М. Problematyka zarządzania zmianami w bibliotekach akademickich na początku XXI w. Сучасні проблеми діяльності бібліотеки в умовах інформаційного суспільства : матеріали третьої наук.-практ. конф. з міжнар. участю (Львів, 29 вересня 2011 р.). Львів Вид-во Львів. політехніки, 2011. С. 33-56.

2. Моделювання арт-простору у бібліотечному середовищі вищого навчального закладу як засіб формування високодуховної та моральної особистості: інформ.-бібліограф.нарис / уклад.: О. І. Шкира, О. Л. Пешкова, Т. Л. Деркач та ін. Переяслав (Київ.обл.), 2019. 448 с. URL: <http://ehsupir.uhsp.edu.ua/handle/8989898989/4384?show=full>

3. Шкурко О. П. Шляхи поліпшення якості обслуговування користувачів наукових бібліотек ЗВО України. Scientific achievements of modern society : Abstracts of the 7th International scientific and practical conference. Cognum Publishing House. Liverpool, United Kingdom. 2020. Pp. 1032-1036. URL: <http://sci-conf.com.ua>

4. Ярошенко Т.О. Відкритий доступ, відкрита наука, відкриті дані: як це було і куди йдемо (До 20-ліття Будапештської ініціативи Відкритого доступу. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*. 2021. №8. С.10-26.

МЕТОДИ ТЕАТРАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ В ОВОЛОДІННІ МАЙБУТНІМИ ВЧИТЕЛЯМИ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИЙОМАМИ ВНУТРІШНЬОГО БАЧЕННЯ ОБРАЗІВ, КОМБІНАЦІЯМИ ІМПРОВІЗАЦІЙНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ СПІЛКУВАННЯ У ВЗАЄМОДІЇ

Зоря Олександр Миколайович

*аспірант кафедри теорії і методики технологічної освіти
Полтавського національного педагогічного університету
імені В. Г. Короленка*

Цина Валентина Іванівна

*науковий керівник: професор кафедри загальної педагогіки
та андрагогіки Полтавського національного педагогічного
університету імені В. Г. Короленка м. Полтава, Україна*

Ключові слова: театральна педагогіка, спілкування, взаємодія, вчитель.

Методи і засоби театральної педагогіки забезпечують оволодіння педагогом артистичними вміннями й опанування тими прийомами та засобами акторської діяльності, якими повинні володіти всі суб'єкти педагогічної діяльності на рівні, хоча б мінімально необхідному, для досягнення освітніх вимог державних освітніх стандартів.

За діяльнісно-вчинковою теорією особистості Г. Костюка [1], В. Роменця [2], прийоми внутрішнього бачення образів, комбінації імпровізаційних можливостей спілкування у взаємодії забезпечують оволодіння педагогом технікою переведення обраної моделі спілкування із внутрішнього плану у зовнішній, що може бути забезпечено методом психолого-педагогічного тренінгу. Програвання вчителем педагогічних етюдів із включення в певні образи («я – вчитель», «я – класний керівник», «я – учень», «я – батько своєї дитини») здійснюється для переробки того, що є «поза» через свою позицію з метою вдосконалення культури педагогічного спілкування.

Добре, якщо у педагога є певний елемент регресі, відродження переживань дитинства і дитячого досвіду, вживання в цей досвід. Така емоційна ідентифікація, як уміння проникнути у внутрішній світ дитини, дає змогу, спираючись на мотиваційно-потребнісну сферу її особистості, емоційну спільність педагога і вихованця, передбачити реакцію дітей на його емоційний стан, моделювати та змінювати заплановані образи і підходи. Важливе значення тут має підтримка духу змагальності, невимушеності, що сприяє вияву ефекту синергії, актуалізації потенціальних здібностей всіх учасників освітнього процесу.

Адекватність творчих пошуків та їх реалізації акторами [3] і вчителями дає нам змогу виділити чотири *етапи в роботі вчителя над уроком*. Перший – доурочний, створює, на підставі емоційної ідентифікації, в уяві, у відчуттях, передчутті вчителя образ, характер взаємодії з учнями на уроці, їх можливе ставлення до того, що відбуватиметься. Залежно від цього вчителем визначаються варіанти моделей комунікативної структури майбутнього уроку.

Другий етап – технічний, виконавський, коли відбувається розробка задуму уроку шляхом аналізу найвирогідніших моделей сприйняття школярами запропонованого їм навчального матеріалу та здійснюється фіксація задуму в плані-конспекті.

Третій етап – творчий, пов'язаний із роботою вчителя на уроці в класі зі втілення та реалізації задуму, коли відбувається зворотній зв'язок із учнями в ході спілкування, що забезпечує орієнтацію в обставинах постійно змінюваного педагогічного процесу, психічного стану школярів, результатів навчально-виховних впливів, використовуючи раніше заплановані методи, форми і засоби навчання, або скориговані, залежно від обставин, що змінилися.

Четвертий етап роботи вчителя над уроком передбачає аналіз втілення задуму і, на підставі цього, здійснюється корегування і подальше прогнозування щодо ефективності, позитивних моментів і недоліків у застосуванні методів, форм організації та засобів навчання і виховання школярів, стає можливим планування на майбутнє особливості використання оптимальних способів педагогічного впливу.

За описаними етапами відбувається переведення обраних моделей спілкування із внутрішнього плану у зовнішній. Водночас, дії педагога, як і актора на сцені (за спостереженнями Л. Курбаса), викликають певні події, що відбуваються під час уроку на очах вчителя і учнів, які здійснюють зворотній вплив на почуття вчителя [4]. Тому, рівень педагогічної, як і акторської майстерності визначається відповідністю зовнішніх дій (мова, жести, міміка), які виконуються педагогом, його внутрішньому душевному стану, готовністю передавати свої почуття «випромінюванням».

Таке впровадження принципу інтеріоризації в педагогічну діяльність відкриває перед вчителем потенційні можливості для пошуку специфічних театральних виразних методів і засобів, що розкривають емоційно-сміслову характеристику створюваних ним на уроці образів-моделей, дозволяє зробити сприйняття учнями навчального матеріалу глибшим і змістовнішим.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Костюк Г. С. Розвиток і виховання. *Навчально-виховний процес і психічний розвиток особистості* / Під ред. Л. М. Проколієнко. Київ: Рад. шк., 1989. С. 79–98.
2. Роменець В. А. Вчинок і постання канонічної психології. *Людина. Суб'єкт. Вчинок. Філософсько-психологічні студії* / За ред. В.О. Татенка. Київ: Либідь, 2006. С. 11–36.
3. Абрамян В. Театральна педагогіка: навч. посіб. для студ. вузів. Київ : Лібра, 1996. 224 с.
4. Курбас Л. Березіль : із творчої спадщини / Упор. і прим. М. Лабінського, передм. Ю. Бобошка. Київ: Дніпро, 1988. 518 с.

ВПЛИВ УРОКІВ ТЕХНОЛОГІЙ НА ФОРМУВАННЯ ЖИТТЄВИХ НАВИЧОК УЧНІВ

Ільїнський Ігор Олегович

*здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
художньо-графічного факультету*

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Савчук Олена Петрівна

*науковий керівник: кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри професійної освіти та дизайну*

*Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: життєві навички, технологічна освіта, проєктна діяльність, компетентнісний підхід, Державний стандарт, Нова українська школа.

У сучасному світі, що стрімко змінюється, особливої актуальності набуває завдання формування в учнів життєвих навичок, які забезпечують успішну адаптацію до викликів сьогодення, здатність до самореалізації, критичного мислення, ефективної комунікації та ухвалення рішень. Освітня реформа в Україні, в межах якої впроваджується Нова українська школа (НУШ), передбачає зміщення акценту з переважно знанневої парадигми на компетентнісну, що особливо помітно в контексті викладання навчального предмета «Технології».

Освітня галузь «Технології» сприяє формуванню таких ключових компетентностей як загальнокультурна, здоров'язберігаюча, інформаційна, соціальна, підприємницька [2, с. 69].

Загальнокультурна компетентність стосується сфери розвитку культури особистості та суспільства у всіх її аспектах, що передбачає передусім формування культури праці, естетичної, екологічної культури, оволодіння національними трудовими традиціями, досвідом художньо-трудової діяльності тощо.

Здоров'язберігаюча компетентність включає в себе характеристики, властивості учня, спрямовані на збереження

фізичного, соціального, психічного та духовного здоров'я – свого та оточення. У контексті технологічної освіти – розуміння необхідності дотримання правил безпечної праці, санітарії та гігієни, здатність їх виконувати і т.д.

Інформаційна компетентність передбачає здатність учня орієнтуватись в інформаційному просторі, володіти й оперувати інформацією відповідно до потреб. Компетентності з ІКТ передбачають здатності: застосовувати інформаційно-комунікаційні технології в навчально-трудовій діяльності, раціональне використання комп'ютера для пошуку та опрацювання необхідної інформації, розроблення творчих проєктів; конструювати і моделювати за допомогою засобів ІКТ; давати оцінку процесові й досягнутим результатам технологічної діяльності.

Соціальна компетентність забезпечує здатність: до встановлення гуманних взаємин у трудовій діяльності, продуктивно працювати у колективі та групі, виконувати різні ролі (керівника і підлеглого), проявляти ініціативу, готовність брати на себе відповідальність, вміння застосовувати ефективні стратегії спілкування залежно від ситуації тощо.

Досить важливим для технологічної освіти є формування в учнів підприємницької компетентності, яка має на меті: знання з основ економічного аналізу господарської діяльності та підприємництва, вміння визначати собівартість продукції і витрати на виробництво, здійснювати міні-маркетингові дослідження, розраховувати рентабельність виготовленої продукції; здатність співвідносити власні економічні інтереси й потреби з наявними матеріальними, трудовими й природними ресурсами, інтересами й потребами інших людей та суспільства; готовність організовувати власну підприємницьку діяльність, складати, здійснювати й оцінювати бізнес-проєкти, розробляти прості моделі дій та прийняття економічно обґрунтованих рішень у динамічному світі; аналізувати й оцінювати власні професійні можливості, здібності та співвідносити їх з потребами ринку праці.

Відповідно до Державного стандарту базової середньої освіти (2020), формування життєвих навичок є наскрізною метою освітнього процесу. Документ передбачає розвиток у здобувачів освіти ключових компетентностей, серед яких – підприємливість, екологічна грамотність, інженерне мислення, здатність до самонавчання, співпраці, креативності, критичного мислення [1]. Особливе місце у

цьому процесі належить предмету «Технології», зміст якого побудовано на діяльнісному, проєктному та компетентнісному підходах.

Крім того, Методичні рекомендації МОН України щодо викладання навчального предмета «Технології» в 2023/2024 навчальному році підкреслюють необхідність орієнтації навчання на формування життєво важливих умінь і навичок. Серед провідних форм і методів пропонуються: проєктна діяльність, інтегровані завдання, STEM- і STEAM-компоненти, впровадження цифрових інструментів та принципів сталого розвитку [3].

Зміст навчального предмета «Технології» охоплює такі напрями, як технології обробки матеріалів, дизайн і технології, електротехніка, графічна підготовка, основи проєктної діяльності, цифрові технології, кулінарія, основи домогосподарства тощо. Кожен із цих напрямів сприяє формуванню певного спектра життєвих навичок:

- комунікація та командна робота: реалізуються у групових формах роботи, під час виконання спільних проєктів;

- планування та прийняття рішень: необхідні під час створення індивідуальних технологічних виробів, добору матеріалів та інструментів;

- самоорганізація та відповідальність: формуються в процесі дотримання технологічної послідовності дій, контролю якості результату;

- критичне та системне мислення: стимулюються через аналіз варіантів конструкцій, естетичних і функціональних характеристик продукту;

- творче мислення та інноваційність: реалізуються в дизайнерських рішеннях, проєктуванні виробів, робототехнічних завданнях;

- цифрова грамотність: розвивається через використання графічних редакторів, 3D-моделювання, цифрових інструментів контролю та презентації;

- екологічна свідомість і ощадливе мислення: формуються на основі використання вторинних ресурсів, безпечних матеріалів, впровадження ідей апсайклінгу.

Проєктний підхід є провідною формою організації навчання на уроках технологій. Він дозволяє учням застосовувати набуті знання на практиці, працювати над завданнями, що мають реальне прикладне

значення. Проекти можуть бути як індивідуальними, так і колективними, коротко- або довготривалими, мати як інженерне, так і соціальне спрямування. Такий формат сприяє розвитку: підприємницьких навичок – через самостійне планування бюджету, вибір матеріалів, презентацію ідей; ініціативності та лідерства – під час організації командної роботи; відповідального ставлення до праці – через самооцінювання та взаємооцінювання результатів.

Проектна діяльність сприяє моделюванню реальних життєвих ситуацій і таким чином виконує не лише освітню, а й виховну функцію.

Відповідно до оновленої парадигми освітнього процесу, вчитель виступає не лише джерелом знань, а й фасилітатором, наставником, організатором освітнього середовища, що мотивує до пізнання, експериментування, творчості.

Основним напрямом удосконалення навчально-виховного процесу з формування професійної компетентності фахівців технологічної освіти на засадах впровадження інноваційних підходів вбачаємо у пошуку нових технологій, методів, форм та підходів [4, с. 619].

Сучасний учитель технологій має володіти компетентностями в галузі дизайну, інформаційних технологій, інженерії, психолого-педагогічної підтримки. Його завдання – забезпечити умови для формування життєвих навичок учнів через відповідну методичну систему, індивідуальний підхід, використання сучасних засобів навчання.

Отже, уроки технологій є ефективним засобом формування життєвих навичок учнів у контексті реалізації завдань Нової української школи у поєднанні практичної, пізнавальної та ціннісно-виховної складової, що сприяє формуванню ключових компетентностей, розвитку особистості, адаптації до вимог сучасного світу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти. URL : <http://zakon.rada.gov.ua>
2. Коберник О. М., Ткачук С. І. Основи теорії технологічної освіти : навч. посіб. Умань: «Візаві», 2014. 304 с.
3. Методичні рекомендації щодо викладання навчальних предметів у 2023/2024 навчальному році (лист МОН України

№ 1/8478-22 від 12.07.2023 р.). URL: <https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-organizaciyu-osvitnogo-procesu-u-zakladah-zagalnoyi-serednoyi-osviti-u-2023-2024-navchalnomuroci>

4. Савчук О. П. Формування професійної компетентності майбутніх фахівців технологічної освіти: інноваційні підходи. *Перспективи та інновації науки (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»): журнал*. 2024. № 4(38) 2024. С.617-629

РОЗВИТОК ТЕХНІЧНОЇ ТВОРЧОСТІ ШКОЛЯРІВ ЧЕРЕЗ УЧАСТЬ У КОНКУРСАХ ТА ОЛІМПІАДАХ З «ТЕХНОЛОГІЙ»

Калініченко Ірина Іванівна

*вчитель зарубіжної літератури та технологій Таїровського ліцею
Таїровської селищної ради Одеського району Одеської області*

Ключові слова: технічна творчість, шкільна освіта, конкурси, олімпіади, предмет «Технології», мотивація, інженерне мислення

У сучасному суспільстві, яке швидко трансформується під впливом технологічного прогресу, дедалі більшої актуальності набуває необхідність формування у молоді технічної творчості як основи інженерного мислення та інноваційного потенціалу. Предмет «Технології» у загальноосвітніх закладах відіграє особливу роль у підготовці учнів до життя в техногенному світі, а участь у конкурсах та олімпіадах із цього предмета створює додаткові умови для реалізації творчого потенціалу учнів, розвитку навичок проєктування, винахідництва, технічного аналізу.

Поняття технічної творчості у педагогіці тісно пов'язане з розкриттям індивідуальних здібностей дитини до конструювання, проєктування, моделювання, створення інноваційних технічних рішень. На думку Л. М. Фрідмана, технічна творчість – це особливий вид пізнавальної діяльності, спрямованої на створення нових технічних продуктів або удосконалення наявних [5]. У межах шкільного курсу «Технології» це поняття трансформується в систему освітніх завдань, які дозволяють учневі на практиці реалізовувати власні інженерні задуми.

Згідно з Національною доктриною розвитку освіти України, одним із пріоритетів є формування в учнів ключових компетентностей, серед яких – технологічна компетентність, що передбачає здатність користуватися технологічними знаннями, створювати продукти діяльності та розв'язувати практичні завдання [4].

Конкурси та олімпіади з предмета «Технології» виступають потужним педагогічним інструментом, що дозволяє інтенсифікувати розвиток технічного мислення та творчих здібностей учнів. Такі заходи реалізують принципи активного навчання, проєктної педагогіки, змагальності, диференціації та індивідуалізації.

Зокрема, участь у конкурсах дає змогу учням:

- розвивати навички практичного застосування знань;
- удосконалювати дослідницькі та проєктні вміння;
- формувати відповідальність за власний результат;
- набувати досвіду публічного представлення проєктів.

Науковці, серед яких В. Г. Кузьменко, зазначають, що творчі конкурси є «каталізатором розвитку пізнавальної активності школярів», оскільки активізують процеси мислення, пошуку, аналізу та самореалізації [1].

Зміст сучасних конкурсів та олімпіад з «Технології» охоплює такі напрями:

- технології обробки матеріалів (дерево, метал, пластик, текстиль);
- електроніка та робототехніка;
- графічне та комп'ютерне проєктування;
- технічне моделювання;
- STEM-напря́м (інтеграція науки, технологій, інженерії та математики).

Однією з ефективних форм є тематичні конкурси, зокрема: «Молодий технік», «Техно-Україна», «Всеукраїнська учнівська олімпіада з трудового навчання (технологій)», які передбачають розробку та виготовлення технічних об'єктів із подальшим представленням результатів у форматі презентації або захисту.

Підготовка учнів до технічних змагань повинна бути системною і спрямованою на розвиток мотиваційної, когнітивної та діяльнісної сфер особистості. Основними методичними підходами до підготовки є:

- проєктне навчання;
- проблемно-орієнтоване навчання;
- дослідницький підхід;
- індивідуалізація навчального процесу.

Як зазначає О. В. Микитюк, ефективність підготовки учнів до участі в олімпіадах з «Технології» залежить від системності та поетапності формування технічних компетентностей: від простих практичних дій до складних творчих проєктів [2].

Успішне залучення школярів до творчої технічної діяльності можливе за дотримання таких умов:

- створення сприятливого освітнього середовища;
- підтримка ініціативності учнів;

- стимулювання позитивної мотивації;
- надання можливості для вільного вибору тематики проєктів;
- організація наставництва з боку педагогів і фахівців галузі.

Розвиток технічної творчості пов'язаний із формуванням у школярів здатності до самостійного мислення, прогнозування, планування, конструювання. Досвід участі в конкурсах сприяє також формуванню комунікативних і презентаційних умінь, що є невід'ємною частиною сучасної інженерної культури.

Практичні наслідки участі учнів у конкурсах із технологій мають багатоаспектний характер:

- збільшення кількості учнів, що обирають технічні професії;
- зростання якості учнівських проєктів;
- формування навичок роботи в команді;
- удосконалення просторового й інженерного мислення;
- розвиток професійної орієнтації.

За результатами аналізу досвіду проведення конкурсів у рамках Всеукраїнської учнівської олімпіади з технологій (2018–2023 роки), встановлено, що понад 60% переможців у подальшому обирають технічні спеціальності у ЗВО або закладах професійної освіти [3].

У перспективі важливо:

- забезпечити рівний доступ учнів із різних регіонів до участі в конкурсах;
- розширити інфраструктуру шкільних майстерень і STEM-лабораторій;
- запроваджувати цифрові інструменти для віртуального моделювання;
- активніше залучати бізнес-партнерів та IT-компанії до підтримки конкурсного руху;
- підвищувати кваліфікацію педагогів у напрямі інженерної педагогіки.

Інтеграція конкурсів із навчальним процесом може здійснюватися через факультативи, гурткову роботу, проєктні тижні, а також індивідуальні освітні траєкторії.

Розвиток технічної творчості учнів є важливим чинником становлення інноваційного потенціалу нації. Участь у конкурсах і олімпіадах з «Технологій» сприяє поглибленню технічних знань, формуванню практичних навичок, розвитку критичного та інженерного мислення, стимулює учнів до самореалізації та

професійного самовизначення. Саме тому конкурсна діяльність повинна бути невід’ємною складовою технологічної освіти в школі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Кузьменко В. Г. Технічна творчість учнів: навчально-методичний посібник. Харків: Основа, 2014. 192 с.
2. Микитюк О. В. Організація та проведення учнівських олімпіад з технологій: методичні рекомендації. Київ: ПТЗО, 2019. 96 с.
3. Міністерство освіти і науки України. Звіт про проведення Всеукраїнської учнівської олімпіади з технологій (2018–2023 роки). URL: <https://mon.gov.ua>
4. Національна доктрина розвитку освіти України у XXI столітті. URL: <https://zakon.rada.gov.ua>
5. Фрідман Л. М. Психологія технічної творчості школярів. Київ: Радянська школа, 1989. 216 с.

THE ESSENCE OF GAMIFICATION AND ITS ROLE IN VOCATIONAL TRAINING

Klevets Viktoria

*Student, at the Faculty of Art and Graphics
The State Institution «South Ukrainian National Pedagogical
University named after K. D. Ushynsky», Odessa, Ukraine;*

Shtainer Tetiana

*Scientific supervisor: Lecturer
at the Department of Professional Education and Design
The state institution «South Ukrainian National Pedagogical
University named after K. D. Ushynsky», Odesa, Ukraine*

Keywords: gamification, vocational education, motivation, game technologies, digital education, educational process, vocational training.

The modern system of vocational education faces a number of challenges, in particular, the digitalization of the educational process, the need to develop soft skills and the formation of a sustainable motivation for lifelong learning. In response to these needs, gamification is becoming increasingly widespread as an innovative approach to organizing learning. It involves the use of game mechanics in non-game contexts in order to increase the involvement, activity and efficiency of participants in the educational process [2].

The concept of “gamification” was first introduced in 2002, and received wide scientific and practical recognition after 2010. According to the definition of K. Deterding, gamification is the application of game design elements in non-game contexts, such as education, business, healthcare, etc. [2]. This approach integrates the motivational principles inherent in the game environment into traditional educational practices, transforming passive learning into active and effective learning.

The main features of gamification in the educational process are:

- clear definition of learning goals;
- use of points, badges, ratings as motivational tools;
- provision of real-time feedback;
- gradual complexity of tasks;
- combination of elements of rivalry and cooperation;
- aesthetic design of digital educational environments [9].

In vocational education, gamification performs a number of important functions. In particular:

- motivational – forms interest in complex or routine topics through emotional involvement;
- diagnostic – allows you to evaluate intermediate results using rating systems;
- developmental – contributes to the formation of critical thinking, creativity, team interaction;
- individualized – provides a personalized educational trajectory taking into account the level of training of the education seeker [4].

To achieve these functions, various components are used in the practice of gamified learning:

- badges – virtual awards for completing tasks;
- levels – gradual advancement with increasing complexity;
- leaderboards – rating tables that stimulate competition;
- quests – series of interconnected tasks with a plot structure;
- avatars – personalized visual images of participants [7].

As a result of the use of such elements, the educational process becomes more interactive, emotionally rich and attractive for young people who grew up in the conditions of digital culture. This is especially relevant for vocational education institutions that prepare specialists for work in digital production.

Examples of the use of gamification in professional training using modern educational platforms such as Moodle, Kahoot!, Classcraft are illustrative. Simulations and virtual projects involving teamwork and a competitive format are used in the training of future designers. For students of technical specialties, production quests, digital simulators, and laboratory simulations are effective [3].

Ukrainian vocational (vocational and technical) education institutions have already recorded positive experience in implementing gamified solutions. In particular, integrated educational games are used in electromechanics, metalworking, and restaurant management, which simulate real production processes, allowing students to feel like direct participants in professional activities [8].

The main advantages of gamification in the educational process include:

- increasing motivation and student engagement;
- improving the acquisition of theoretical knowledge and practical skills;

- developing responsibility and self-control;
- creating an emotionally comfortable and supportive educational environment;
- developing the experience of reflection and adaptation to new challenges [5].

At the same time, certain limitations and risks inherent in gamified learning should be taken into account. In particular:

- game elements can distract from the substantive part of learning;
- not all teachers have the proper level of understanding of the goals and methods of gamification;
- difficulties in adapting typical game mechanics to the specifics of individual professions;
- the risk of reducing intrinsic motivation in case of excessive external stimulation [1].

In order to minimize the above risks and increase the effectiveness of gamification in the educational process, it is advisable to adhere to the following principles:

- integrate gamification with traditional teaching methods;
- adapt game approaches to the age and psychological and pedagogical characteristics of students;
- base tasks on realistic professional scenarios;
- implement an effective feedback system;
- take into account the level of digital competence of participants in the educational process [6].

Thus, gamification acts as a promising tool for the modernization of vocational education, which contributes to the intensification of training, ensuring its flexibility and efficiency. It allows not only to diversify the educational process, but also to deepen the understanding of professional knowledge, contributing to the formation of practically oriented competencies. Further research in this area should be aimed at developing adaptive, methodologically sound models of gamified training, taking into account the professional orientation and digital transformation of education.

References

1. Buckley, P., Doyle, E. Gamification and Student Motivation. *Interactive Learning Environments*, 2016, Vol. 24(6), pp. 1162–1175.
2. Deterding, S. Gamification: Designing for Motivation. ACM Press, 2011. 15 p.

3. Educational Platforms and Their Gamification Potential: Analytical Review. *Education and Management*, 2022, Vol. 25, No. 1, pp. 112–118.
4. Khoruzha, L.L. Gamification as an Innovative Learning Technology. *Innovative Pedagogy*, 2021, Issue 35, pp. 123–127.
5. Korneieva, L.O. Pedagogical Potential of Gamification in Professional Training of Specialists. *Educational Discourse*, 2022, No. 3, pp. 82–87.
6. Kovalchuk, I.M. Methodological Conditions for Effective Implementation of Gamification in the Educational Process. *Pedagogical Mastery*, 2023, No. 2, pp. 31–36.
7. Savchenko, L.V. Experience of Using Gamification in Vocational Training of VET Students. *Vocational Education*, 2021, No. 4, pp. 45–49.
8. Serhiienko, V.P. Psychological and Pedagogical Aspects of Game-Based Technologies in Vocational Education. *Pedagogy and Psychology of Vocational Education*, 2020, No. 2, pp. 56–61.
9. Zichermann, G., Cunningham, C. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media, 2011. 208 p.

ВАЖЛИВІСТЬ УЧНІВСЬКОГО ПРОЄКТУ НА УРОКАХ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЙ В ЗАКЛАДАХ ЗСО

Коновалова Діана Сергіївна

*здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
художньо-графічного факультету*

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Усов Валентин Валентинович

*науковий керівник: доктор фізико-математичних наук,
професор кафедри професійної освіти та дизайну*

*Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: проєктне навчання, трудове навчання та технології, заклад загальної середньої освіти, технологічна освіта.

Модернізація трудової підготовки учнів у загальноосвітній школі пов'язана з обґрунтуванням нового проєктно-технологічного підходу до трудової підготовки учнів і визначенням сутності проєктно-технологічної системи трудового навчання.

Державним стандартом передбачено, що учні мають опанувати базові знання технологічної освітньої галузі за такими напрямками: проєктування, основи графічної грамотності, технології виготовлення виробу, оцінювання і презентація результатів, декоративно-ужиткове мистецтво, сучасна техніка і технології, самозарадність у побуті [1].

Відповідно до мети технологічної освітньої галузі, метою навчального предмету технології, є розкриття та розвиток творчого потенціалу особистості учня, здатності застосовувати знання на практиці, розв'язувати практичні завдання в побуті через практичне засвоєння основ дизайну, технологій та декоративно-ужиткового мистецтва.

Формування ключових компетентностей здійснюється через компетентнісний потенціал освітньої галузі засобом проєктної технології, яка дозволяє вчителю моделювати різноманітні навчальні ситуації, створювати навчальне середовище для учнів, у якому розвивати всі наскрізні уміння, притаманні ключовим компетентностям.

Вимоги до чотирьох обов'язкових результатів навчання в межах технологічної освітньої галузі визначені в загальних, конкретних результатах навчання та орієнтирах для їх оцінювання з Державного стандарту. Перший обов'язковий результат навчання технологічної базової освіти передбачає виконання проєктів за алгоритмом проєктно-технологічної діяльності. Для ефективного виконання проєктів учням необхідно опанувати базові знання другого, третього і четвертого обов'язкових результатів навчання, набуті відповідного освітнього досвіду. Компетентності формуються лише в діяльності.

Проектно-технологічна система характеризується творчою діяльністю, кінцевим результатом якої є розроблення і виготовлення творчого проєкту. Творчий проєкт, як зазначають учені в галузі методики трудового навчання, – це навчально-трудове завдання, що активізує діяльність учнів, у результаті якої ними створюється продукт, що характеризується суб'єктивною, а інколи й об'єктивною новизною.

Проектна діяльність є важливим елементом технологічної освіти, що активно використовується на уроках трудового навчання та технологій в ЗЗСО. Метод проєктів належить до активних методів навчання, який орієнтується на самостійне здобуття знань, їх творче застосування та розвиток особистісних компетентностей учнів [2, с. 370]. Важливим є те, що учнівська проєктна діяльність є не лише методом навчання, а й засобом особистісного розвитку учнів, що поєднує теоретичні знання з практичними навичками.

У процесі трудового навчання значна роль відводиться організації проєктної діяльності учнів та вивченню графічних зображень, адже проектування виробів як і будь-яка технологічна діяльність неможливі без застосування «мови техніки» – креслення [3, с. 21]. Цей підхід полягає в тому, що учні працюють над конкретними проєктами, що відображають реальні ситуації, а результат цієї діяльності може бути застосований в реальному житті. Завдяки цьому підходу школярі отримують можливість самостійно формулювати проблеми, планувати їхнє вирішення, здійснювати дослідження, експериментувати та презентувати результати своєї роботи, що є важливим для розвитку навичок учнів в області трудового навчання та технологій.

Розробка та впровадження учнівських проєктів у рамках уроків трудового навчання або технологій у середній школі сприяє

розвитку творчого потенціалу учнів, технічного та критичного мислення, комунікативних здібностей, формує відповідальність та самостійність учнів, підвищує рівень практичних навичок та формуванню необхідних компетентностей. Ефективність учнівських проєктів із розробки технологічних об'єктів є важливим аспектом освітнього процесу, що сприяє підвищенню мотивації учнів, формуванню ключових компетентностей і готує їх до активної участі в сучасному технологічному середовищі.

В оцінюванні ефективності таких проєктів застосовуються різноманітні методи та підходи, які дозволяють комплексно аналізувати результати роботи учнів, їхні компетентності та рівень засвоєння матеріалу. Оцінювання сприяє вдосконаленню проєктної діяльності, підвищенню мотивації учнів та коригуванню навчального процесу відповідно до їхніх потреб.

Значення учнівських проєктів у технологічній освіті велике. Завдяки різним видам проєктів, учні можуть обирати ті, що відповідають їхнім інтересам та здібностям. Реалізація проєкту передбачає проходження певних етапів, кожен з яких сприяє формуванню самостійності, відповідальності та командної роботи. Використання цього методу дозволяє інтегрувати знання з різних дисциплін, забезпечуючи міждисциплінарний підхід до навчання. Водночас, проєктна діяльність сприяє активному навчанню через практичне застосування знань.

Проєктно-технологічна діяльність дозволяє вчителю змодельовати різноманітні навчальні ситуації, інтегруватися в освітнє середовище НУШ закладу загальної середньої освіти, у якому відбувається розвиток наскрізних умінь, що притаманні ключовим компетентностям під час виконання проєктів: не лише індивідуальних, а й спільних (колективних); соціальних, інтерактивних, таких, що виходять за межі майстерні, стосуються батьків і мешканців місцевої громади.

Розглянемо види учнівських проєктів, які застосовують вчителі трудового навчання та технологій під час практичної діяльності учні.

✓ *Дослідницькі проєкти* – спрямовані на пошук нових знань або перевірку наукових гіпотез шляхом аналізу, експериментів та узагальнення отриманих результатів.

✓ *Інженерно-конструкторські проєкти* – орієнтовані на створення технічних пристроїв, механізмів або програмних продуктів.

✓ *Соціальні проекти* – мають на меті вирішення соціальних проблем громади або навчального закладу.

✓ *Інформаційні проекти* – передбачають створення інформаційних ресурсів (веб-сайтів, буклетів, презентацій) для розповсюдження знань.

✓ *Творчі проекти* – охоплюють створення мистецьких або дизайнерських виробів.

Отже, проектна діяльність є важливим елементом технологічної освіти, що дозволяє учням розвивати практичні навички, критичне мислення та креативність. Завдяки різним видам проектів, учні можуть обирати ті, що відповідають їхнім інтересам та здібностям. Реалізація проекту передбачає проходження певних етапів, кожен з яких сприяє формуванню самостійності, відповідальності та командної роботи. Застосування проектної методики сприяє покращенню якості освіти та підготовці молоді до сучасних викликів професійної діяльності.

Таким чином, впровадження методу проектів у середній школі є важливим напрямком модернізації освіти, що дозволяє готувати учнів до реальних викликів сучасного світу та професійної діяльності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти. URL: <http://zakon.rada.gov.ua>

2. Blumenfeld P.C., Soloway E., Marx R.W. et al. Motivating Project-Based Learning: Sustaining the Doing, Supporting the Learning. *Educational Psychologist*, 1991, Vol. 26(3), pp. 369-398.

3. Туташинський В. І. Технології сучасного виробництва: навчальна програма. Київ: Педагогічна думка, 2020. 28 с.

ВАЖЛИВІСТЬ МОТИВАЦІЇ УЧНІВ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ В ЗАКЛАДАХ ЗСО

Краснобаєва Анастасія Федорівна

*здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
художньо-графічного факультету*

*Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К.Д. Ушинського», м. Одеса,
Україна*

Савчук Олена Петрівна

*науковий керівник: кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри професійної освіти та дизайну*

*Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса,
Україна*

Ключові слова: мотивація, учні, інформатика, заклад загальної середньої освіти.

Мотивація є важливим чинником у навчальному процесі, оскільки визначає рівень зацікавленості учнів, їхню активність і результативність. Вона являє собою систему внутрішніх і зовнішніх стимулів, які спонукають людину до пізнавальної діяльності.

Проблема мотивації привертає увагу багатьох дослідників, які увиразнюють різноманітність цього поняття. Так, В. Вілюнас розглядає мотивацію як сукупність процесів, які відповідають за спонукання і діяльність, І. Джидар'ян – як процес дії мотиву, як механізм, що визначає виникнення, напрям і способи здійснення конкретних форм діяльності, А. Маркова та А. Орлов – як процес формування спонукання до дії або діяльності. Є. Ільїн – як динамічний процес формування мотиву [1, с.38].

Дослідження мотивації в освіті базуються на роботах відомих психологів і педагогів. Теорія ієрархії потреб Маслоу, теорія самодетермінації Десі та Райана, концепція навчальної мотивації Макклелланда, а також сучасні підходи, такі як

гейміфікація та STEM-освіта, допомагають зрозуміти механізми формування мотивації [3, с.28].

Пізнавальний інтерес є основним стимулом до активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів. Саме завдяки інтересу, знання, як і процес набуття їх, можуть стати рушійною силою розвитку інтелекту і важливим чинником розвитку особистості. У пізнавальному інтересі виявляються у своєму взаємозв'язку інтелектуальна, емоційна і вольова сфери учнів. Інтелектуальна сфера виражається через активну позицію до розв'язання поставлених завдань, творчий підхід; емоційна виявляється через радість перемоги в подоланні труднощів, пізнанні нового, вольова характеризується прагненням до подолання труднощів, завзятістю в оволодінні знаннями, самостійністю.

У педагогіці розрізняють різні види мотивації, кожен з яких має свої особливості та впливає на процес навчання.

Внутрішня мотивація пов'язана з особистим інтересом учня до навчання, коли сам процес пізнання приносить задоволення. Вона виникає через природну цікавість, бажання розвиватися та досягати успіхів у навчанні.

Зовнішня мотивація залежить від зовнішніх факторів, таких як оцінки, похвала, матеріальні заохочення або страх перед покаранням. Вона може бути ефективною, але часто має короткостроковий характер.

Також існує поділ на позитивну та негативну мотивацію. Позитивна мотивація спонукає учнів до дій через очікування успіху та заохочення, тоді як негативна пов'язана зі страхом невдачі чи покарання. Окрім того, важливу роль відіграє соціальна мотивація, яка залежить від впливу оточення – бажання бути частиною колективу, підтримка однокласників чи очікування родини.

Інформатика як наука постійно розвивається, що з одного боку підвищує її привабливість, а з іншого – ускладнює процес навчання через швидке застарівання знань. Це створює унікальний виклик для педагогів у підтримці стійкої мотивації учнів. Мотивація до вивчення інформатики має ряд специфічних особливостей, обумовлених як специфікою самої дисципліни, так і сучасними тенденціями в освіті.

Важливою особливістю є практично-орієнтований характер предмета. На відміну від багатьох інших дисциплін, інформатика дозволяє одразу побачити практичне застосування отриманих знань, що є потужним мотиваційним фактором. Дослідження Паперта та Резніка підкреслюють важливість «навчання через робити» (constructionist approach) у формуванні інтересу до програмування та комп'ютерних наук.

Сучасні учні, будучи представниками цифрового покоління, часто мають високий рівень комп'ютерної грамотності, але низьку мотивацію до системного вивчення теоретичних основ. Все це вимагає принципово нових підходів до мотивації, що враховують особливості мислення сучасних учнів.

Значний мотиваційний потенціал має зв'язок інформатики з реальним життям та майбутньою професійною діяльністю. Дослідження вказують на те, що учні, які бачать чіткий зв'язок між навчанням і кар'єрними перспективами, демонструють значно вищий рівень мотивації [2, с.34].

Особливу роль відіграє творчий компонент. Причому взаємодія повинна мати творчий характер, розвивати особистість учнів, здійснювати вплив на їх життєві цінності, стимулювати розвиток творчих здібностей, сил та ін. Можливість створювати власні програми, вебсайти чи мультимедійні проекти є потужним внутрішнім мотиватором.

Слід також враховувати гендерні особливості мотивації. Дослідження Маргіоліс та Фішер показують, що дівчата часто потребують додаткових стимулів для вивчення інформатики, пов'язаних з її соціальною значущістю та можливістю вирішення реальних проблем.

Таким чином, для ефективного навчання, особливо у сфері інформатики, важливо використовувати різноманітні підходи до мотивації, поєднуючи внутрішні та зовнішні стимули. Інтерактивні методи, такі як ігри, проекти та практичні завдання, є потужним інструментом для підтримки інтересу учнів і перетворення навчання на цікавий і осмислений процес.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дзюбка Л. В., Гриценко Л. І. Мотивація навчальної діяльності як психолого-педагогічна проблема. *Психодіагностика: зб. наук. праць Переяслав-Хмельницький*. 2009. Вип. 4. С. 33-43.
2. Дуброва О. А. Навчальна мотивація як специфічний компонент навчальної діяльності. *Вісник Черкаського університету*. 2016. № 14. С. 30-37
3. Лук'янова М. Психологія навчальної мотивації школярів. *Відкритий урок: розробки, технології, досвід*. 2006. № 3-4. С. 26-32.

ПРОФЕСІЙНА ОСВІТА ЧЕРЕЗ ПРАКТИКУ: ЕФЕКТИВНІСТЬ ПРОЄКТНО-ТЕХНОЛОГІЧНОГО ПІДХОДУ

Лисеменкова Сніжана Степанівна

*старший майстер, викладач Державного навчального закладу
«Одеський професійний ліцей сфери послуг Південноукраїнського
національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського»*

Ключові слова: професійна освіта, практика, проєктно-технологічний підхід, компетентність, інтеграція, виробниче навчання, технологія навчання.

У сучасних умовах розвитку суспільства, що базується на знаннях і технологіях, професійна освіта повинна забезпечити не лише засвоєння теоретичних знань, а й формування стійких практичних умінь, здатності до самостійного розв'язання фахових завдань. Саме тому одним із найбільш ефективних шляхів удосконалення професійної підготовки є впровадження проєктно-технологічного підходу, що дозволяє поєднати навчання з реальними умовами виробництва, сприяє формуванню професійної ідентичності та конкурентоспроможності майбутніх фахівців.

Проєктно-технологічний підхід базується на інтеграції теоретичних знань із практичною діяльністю, що сприяє формуванню у студентів ЗПТО професійних компетентностей та самосвідомості. С. Гончаренко зазначає, що формування професійної самосвідомості у студентів закладів вищої освіти є ключовим аспектом їхньої підготовки, оскільки воно визначає рівень усвідомлення майбутніми фахівцями своєї професійної ідентичності та мотивації до праці [2].

Проєктно-технологічний підхід має багаторічну педагогічну традицію, яка бере початок із праць Дж. Дьюї, В. Сухомлинського, С. Шацького, де підкреслюється необхідність активної, діяльнісної участі учнів у процесі навчання. Згідно з дослідженнями сучасних українських науковців [4, 5], проєктне навчання спрямоване на розвиток критичного мислення, ініціативності та навичок вирішення складних завдань.

О. Стахова у своєму дослідженні підкреслює важливість психологічних механізмів у розвитку професійної самосвідомості майбутніх учителів початкових класів, зокрема, роль рефлексії, ідентифікації та цілепокладання [6]. Ці механізми є невід'ємною

складовою проєктно-технологічного підходу, оскільки дозволяють студентам усвідомити власні професійні цілі та шляхи їх досягнення.

Таким чином, окрім психологічної складової, не менш важливою є технологічна база проєктно-технологічного підходу, яка забезпечує ефективну реалізацію професійних завдань. Технологічна компонента цього підходу полягає у застосуванні конкретних виробничих технологій, засобів праці, цифрових інструментів, що дозволяє забезпечити моделювання реальних професійних ситуацій [1].

Навчання через практику реалізує принцип "learning by doing" («навчання через діяльність»), який забезпечує високий рівень мотивації учнів, сприяє їх самореалізації, підвищує відповідальність за результати своєї праці. В умовах закладів професійної (професійно-технічної) освіти (ЗП(ПТ)О) та фахової передвищої освіти практика є тим елементом, що об'єднує освітні цілі з реальним виробничим досвідом.

Професійна практика дозволяє:

- сформувати стійкі професійні навички;
- адаптуватися до виробничого середовища;
- побудувати індивідуальну освітню траєкторію;
- підвищити рівень готовності до працевлаштування.

Щоб досягти зазначених результатів, проєктно-технологічний підхід реалізується через чітку структуру навчальної діяльності, що має свою структуру:

- Аналіз завдання: ознайомлення з умовами, визначення проблеми;
- Проєктування: розробка плану дій, вибір матеріалів та інструментів;
- Виконання: практична реалізація задуму з урахуванням технологічних вимог;
- Оцінювання: самооцінка, взаємооцінка та експертна оцінка результатів;
- Рефлексія: осмислення отриманого досвіду, визначення зон росту.

Проєктно-технологічна освіта вимагає ефективної взаємодії між учнями, педагогами, наставниками з виробництва, що підвищує рівень залученості до професійної діяльності. Наставництво є ключовим механізмом, що дозволяє учням отримати індивідуальну підтримку, зворотний зв'язок і професійне спрямування.

Сучасна організація наставництва нерозривно пов'язана з цифровими технологіями, які забезпечують нові формати супроводу та контролю за навчальною діяльністю. Інтеграція цифрових інструментів – таких як віртуальні симулятори, платформи дистанційного навчання, онлайн-кабінети практики – сприяє гнучкості та доступності професійної освіти. Особливо ефективними є цифрові кейси, моделювання виробничих ситуацій, використання AR/VR-технологій у підготовці до практики [3].

Оцінювання реалізації цього підходу можливе за такими критеріями:

- рівень сформованості професійних компетентностей;
- готовність до самостійного виконання виробничих завдань;
- ефективність командної взаємодії;
- адаптивність до виробничих умов.

У дослідженні Шевченко [7] виявлено, що студенти, які навчаються за моделлю проєктно-технологічного підходу, демонструють вищий рівень відповідальності, ініціативності та здатності до професійного самовдосконалення.

Успішними прикладами є створення учнями реальних продуктів у межах освітнього процесу: розробка дизайну для локальних підприємств, виготовлення продукції на замовлення соціальних партнерів, участь у конкурсах професійної майстерності з реальними замовленнями від роботодавців.

У практичній реалізації проєктно-технологічного підходу важливу роль відіграють різноманітні форми організації навчального процесу, такі як проєктна діяльність, стажування, практика та наставництво. Ці форми дозволяють студентам застосовувати набуті теоретичні знання на практиці, розвивати професійні навички та формувати стійку професійну ідентичність.

Гончаренко С. О. акцентує увагу на необхідності створення умов для формування професійної самосвідомості студентів через активне залучення їх до практичної діяльності, що сприяє розвитку відповідальності та мотивації до професійного зростання [2].

Стахова О. О. підкреслює значення психологічної підтримки студентів у процесі формування професійної самосвідомості, зокрема, через розвиток рефлексивних умінь та здатності до самопізнання [6]. Ці аспекти є ключовими у проєктно-технологічному підході, оскільки дозволяють студентам усвідомити власні професійні цінності та орієнтири.

Проектно-технологічний підхід є ефективним засобом формування професійної самосвідомості студентів, оскільки поєднує теоретичну підготовку з практичною діяльністю, сприяє розвитку професійних компетентностей та мотивації до праці. Впровадження цього підходу в освітній процес дозволяє підготувати висококваліфікованих фахівців, здатних до ефективної професійної діяльності та саморозвитку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Біла І. А. Проектно-технологічний підхід у професійній підготовці: теоретико-прикладний аспект. Київ : Центр учбової літератури, 2019. 256 с.
2. Гончаренко С. У. Педагогічні технології професійної освіти. Харків : Основа, 2020. 312 с.
3. Кириченко О. С. Цифровізація практичного навчання в умовах сучасної професійної освіти. Інформаційні технології і засоби навчання. 2021. Т. 82, № 6. С. 25–33.
4. Коваленко І. М. Теоретичні основи проєктного навчання в системі ПТО. Освіта і розвиток. 2020. № 1. С. 45–50.
5. Мельничук Л. І. Методика формування проєктно-технологічної компетентності учнів ПТНЗ. Професійно-технічна освіта. 2022. № 3. С. 37–41.
6. Стахова О. О. Психологічні механізми розвитку професійної самосвідомості майбутнього вчителя початкових класів: автореф. дис. ... канд. психол. наук: 19.00.07. Київ, 2016. 21 с.
7. Шевченко Т. В. Практико-орієнтоване навчання у професійній підготовці майбутніх фахівців. Професійна педагогіка. 2023. № 2. С. 12–18.

ІНДИВІДУАЛЬНИЙ ПІДХІД У РОБОТІ З УЧНЯМИ ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНОГО ЗАКЛАДУ

Лісовська Ольга Михайлівна

*кандидат педагогічних наук, викладач,
заступник директора з навчально-виробничої роботи
Державного професійно-технічного навчального закладу
«Одеський професійний ліцей технологій та дизайну»,
м. Одеса, Україна*

Ключові слова: індивідуальний підхід, професійно-технічна освіта, здобувач освіти, підприємницька компетентність, освітній процес, диференціація навчання, професійна самореалізація.

В умовах трансформації системи професійної освіти в Україні все більшої актуальності набуває забезпечення індивідуалізації освітнього процесу. Індивідуальний підхід виступає ефективним засобом формування ключових і фахових компетентностей, зокрема підприємницької, що є вкрай важливою для здобувачів освіти сфери послуг. Адже лише через урахування особистісних характеристик, навчальних потреб і соціального контексту кожного учня можливо досягти високих результатів у професійній підготовці [10, с. 161].

Індивідуалізація навчання реалізується через:

- діагностику рівня підготовки та навчальних можливостей;
- створення індивідуальних освітніх траєкторій;
- використання різноманітних методів і прийомів навчання;
- формування сприятливого психологічного клімату;
- залучення учнів до проєктної, пошукової та підприємницької

діяльності.

У цьому контексті педагог має виступати не лише носієм знань, а й фасилітатором, тьютором, консультантом, організатором індивідуального прогресу кожного здобувача освіти. Впровадження індивідуального підходу в ЗП(ПТ)О сприяє підвищенню мотивації до навчання, розвитку критичного мислення, відповідальності, здатності до саморозвитку й самореалізації [1].

Індивідуальний підхід передбачає врахування не лише навчальних можливостей учнів, а й психологічних характеристик їхньої особистості. Згідно з працями Л. Виготського, процес навчання

має орієнтуватися на зону найближчого розвитку, що передбачає врахування рівня актуального й потенційного розвитку учня [8].

Психолого-педагогічна підтримка має бути спрямована на: розкриття внутрішнього потенціалу; розвиток емоційного інтелекту; усвідомлення індивідуального стилю пізнавальної діяльності; підтримку мотиваційної сфери.

Зазначене особливо важливо при формуванні підприємницької компетентності, яка базується на ініціативності, самостійності, відповідальності та внутрішній мотивації досягнення [6].

У закладах професійно-технічної освіти індивідуальний підхід реалізується через постійний моніторинг динаміки розвитку учнів. Це передбачає використання комплексу діагностичних методик: тестування, анкетування, спостереження, аналіз портфоліо, інтерв'ювання. Важливою є оцінка сформованості компонентів підприємницької компетентності: мотиваційного, діяльнісного, когнітивного та рефлексивного [1; 7].

Індивідуалізація навчання має опиратися на принципи: диференціації змісту й форм подачі матеріалу; варіативності навчальних завдань; адаптивності освітнього середовища; інтеграції формальної та неформальної освіти.

Один з найефективніших засобів реалізації індивідуального підходу в ЗП(ПТ)О – це проєктна діяльність. Участь у професійно-орієнтованих проєктах сприяє розвитку відповідальності, самостійності, організаторських і комунікативних умінь, що є складовими підприємницької компетентності [6; 9].

Проєктна діяльність дає змогу: моделювати реальні професійні ситуації; створювати умови для ініціативи; розвивати здатність до прийняття рішень; формувати командну взаємодію.

Учні, залучені до розробки бізнес-планів, соціальних стартапів, майстер-класів чи брендування власної продукції, значно краще орієнтуються у ринковому середовищі та готові до підприємницької діяльності [4].

Індивідуальний підхід неможливий без наставництва, що базується на співпраці педагога та учня у форматі «дорослий – партнер». В умовах професійної освіти наставництво сприяє:

- формуванню професійної ідентичності;
- соціальній адаптації учнів;
- зниженню ризику академічного неприбуття;
- професійному зростанню.

Ефективною моделлю наставництва є менторство з елементами коучингу, що сприяє розвитку підприємницького потенціалу та активізації внутрішніх ресурсів особистості [5].

Індивідуальний підхід набуває нових форм завдяки використанню цифрових інструментів. Інформаційні технології дають змогу створювати персоналізовані освітні траєкторії, застосовувати адаптивні платформи, здійснювати онлайн-моніторинг навчального прогресу. Платформи типу Google Workspace, Moodle, ClassTime, Canva, Prometheus забезпечують:

- організацію дистанційного й змішаного навчання;
- індивідуалізацію темпу та складності завдань;
- розвиток цифрової грамотності;
- стимулювання самоосвіти та саморозвитку.

Такі умови відповідають потребам покоління Z і сприяють формуванню сучасної професійної та підприємницької компетентності [2; 10].

На основі аналізу практики ЗП(ПТ)О, виділяємо такі педагогічні умови, що забезпечують ефективне впровадження індивідуального підходу:

1. Наявність системи психолого-педагогічного супроводу.
2. Компетентність педагогів у сфері тьюторства, коучингу, фасилітації.

3. Можливість варіативності змісту навчання.

4. Забезпечення освітнього середовища засобами ІКТ.

5. Партнерська взаємодія між учасниками освітнього процесу.

Усі ці умови спрямовані на розвиток активної особистості, здатної до професійної самореалізації та соціальної відповідальності.

Виходячі з вище зазначеного зазначимо, що індивідуальний підхід у професійно-технічній освіті є не лише педагогічною стратегією, але й необхідністю, зумовленою сучасними викликами ринку праці. Його ефективне впровадження забезпечує формування в учнів підприємницької компетентності, сприяє їхній особистісній та професійній самореалізації, активному включенню в економічне життя країни. Особливої актуальності набуває впровадження індивідуального підходу в підготовці фахівців сфери послуг, оскільки саме ця сфера потребує ініціативних, креативних, мобільних працівників, здатних адаптуватися до змін і створювати власні підприємницькі проєкти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Білова Ю. А. Поняття та структура підприємницької компетентності майбутніх фахівців економічного профілю. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти*. 2013. Вип. 7. С. 15-17. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Ozfm_2013_7_7
2. Бобров В. Я. Основи ринкової економіки і підприємництва. Підручник. Київ : Вища школа, 2003. 719 с.
3. Державний освітній стандарт з професії «Кравець». URL : <https://mon.gov.ua/storage/app/media/pto/standarty/2023/01/27/Standart-profsv.Kravets.81-27.01.2023.pdf>
4. Державний стандарт професійно-технічної освіти з професії «Фотограф (фотороботи)». URL : <https://mon.gov.ua/ua/osvita/profesijno-tehniczna-osvita/derzhavni-standarti-navchalni-plani-ta-programi/zatverdzeni-standarti-profesijno-tehnicnoyi-osviti-2006-2016>
5. Майковська В. І. Теорія і практика формування підприємницької компетентності майбутніх фахівців сфери обслуговування у закладах вищої освіти: дис... д-ра пед. наук : 13.00.04. С., 2021. 757 с.
6. Матукова Г. І. Педагогічні умови розвитку в студентів економічних спеціальностей компетентності до підприємницької діяльності. *Професійна освіта : проблеми і перспективи*. 2015. Вип. 8. С. 35–42.
7. Назаренко Г. А. Формування підприємницької компетентності учнів загальноосвітніх навчальних закладів у відповідності до вимог нових державних стандартів : метод. посіб. Черкаси : ЧОПОПП, 2014. 68 с.
8. Прищепа С. М. Сутність та зміст поняття «підприємницька компетентність». *YoungScientist. Серія – Педагогічні науки*. 2016. № 5 (32). С. 367–370.
9. Професійна освіта : Словник: навч. посібник / Укладачі С.У. Гончаренко та ін. За ред. Н.Г. Ничкало. Київ : Вища школа, 2000. 380 с.
10. Теоретико-методичні засади організації підготовки робітничих кадрів з професій, що користуються попитом на ринку праці : монографія / Я. Г. Камінецький, М. В. Вачевський, М. П. Копельчак, Б. І. Клим, Л. Я. Криницька, Л. І. Кубська, Л. В. Сліпчишин, Г. В. Субтельна; за ред. Я. Г. Камінецького. Київ : Педагогічна думка, 2013. 256 с.

ВПРОВАДЖЕННЯ МЕЙКЕРСЬКОЇ ОСВІТИ НА УРОКАХ «ТЕХНОЛОГІЙ»

Манзюк Марія Олександрівна

*здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
художньо-графічного факультету*

*Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Колесова Олена Анатоліївна

*науковий керівник: кандидат філософських наук,
старший викладач кафедри професійної освіти та дизайну*

*Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: мейкерство, мейкерська освіта, технології.

У сучасному світі, що динамічно розвивається, технологічна освіта набуває особливого значення. Важливо не лише навчати учнів традиційним ремеслам, а й формувати у них креативне та інженерне мислення, здатність створювати нові продукти, експериментувати та вирішувати практичні завдання. Саме мейкерство як освітній підхід сприяє розвитку цих компетенцій, оскільки поєднує теорію з практичною діяльністю, заохочує експериментування, використання сучасних технологій і міждисциплінарний підхід.

Мейкерство – це здебільшого творча діяльність, результатом якої є вручну створена річ. Сюди належать як створені у початкових класах аплікації, паперові конструкції чи пластилінові будиночки, так і зібрані дорослішими учнями та ученицями з електроніки і вирізані з дерева чи надруковані на 3D принтері розумні будинки та роботи.

Основні характеристики мейкерства в освіті [3]: орієнтація на проєктну діяльність – учні самостійно або в групах створюють реальні продукти (моделі, прототипи, пристрої тощо); використання інноваційних технологій – 3D-друк, лазерне гравірування, робототехніка, програмування, електроніка; міждисциплінарність – поєднання знань із технологій, математики, фізики, мистецтва та інженерії; розвиток Soft Skills – командної роботи, комунікації, здатності вирішувати проблеми та адаптуватися до нових умов; орієнтація на самостійне навчання та експерименти – учні не лише

отримують знання, а й набувають практичного досвіду, навчаючись на власних помилках.

Перевагами впровадження мейкерства в освітній процес є процес розвитку практичних навичок, що є важливим на уроках з технологій, де учні навчаються працювати з реальними матеріалами та інструментами; формування у учнів креативного та критичного мислення під час самостійного знаходження рішень для вирішення нестандартних задач; залучення до активного навчання, де учні працюють у реальних проєктах; підготовка до майбутньої професійної діяльності під час знайомство з сучасними технологіями.

Позитивний вплив мейкерства дозволяє учням змінювати простір навколо них. По-перше, йдеться про світогляд. Школярі мають усвідомити, що можуть змінити геть усе, але для цього спершу зміни мають відбутися в них у голові. По-друге, фізична можливість щось зробити – це інструменти, командна робота. Якщо в тебе є ідея, ти маєш об'єднатися з кимось або знайти інструменти, щоби втілити її у життя, приходять розуміння, що потрібне середовище для взаємодії. По-третє, постійно потрібно розвивати звичку шукати можливості, для втілення в реальне життя будь-якої своєї ідеї, де найголовніша функція – це єднання людей, прогрес суспільства в цілому [2, с.168].

На уроках технологій мейкерська діяльність дозволяє реалізовувати концепцію «навчання через створення», що відповідає сучасним тенденціям освіти та потребам ринку праці. Вона розвиває творчість, інженерне мислення, навички роботи з матеріалами та інструментами, що особливо важливо в умовах цифрової трансформації суспільства.

Попри визнання значущості мейкерської освіти, у вітчизняній педагогічній практиці її методичні засади ще недостатньо розроблені. Мейкерська освіта – це підхід до навчання, який ґрунтується на активному створенні власних проєктів, експериментах та практичному застосуванні знань. Вона спрямована на розвиток творчих, технічних та підприємницьких навичок учнів. Для реалізації мейкерської освіти використовуються різні технології та інструменти, які розширюють можливості учнів і дозволяють їм створювати реальні об'єкти та системи.

Мейкерство в освіті є перспективним інноваційним підходом, що сприяє розвитку креативного та критичного мислення учнів, а також формуванню навичок вирішення реальних проблем. Використання мейкерських методів на уроках технологій дозволяє

поєднати теоретичні знання з практичними навичками, що є важливим аспектом сучасної освіти.

Психологічні та педагогічні аспекти розвитку мейкерських здібностей доводять, що проєктно-орієнтовані підходи здатні значно покращити мотивацію учнів до навчання, а також сприяють розвитку самостійності, ініціативності та відповідальності.

Світовий досвід впровадження мейкерської освіти свідчить про успішність цього підходу в різних країнах, що активно застосовують 3D-друк, робототехніку, Arduino, а також інші технології для розвитку мейкерських здібностей учнів. Ці інструменти є важливими елементами сучасної STEM-освіти, яка сприяє підготовці учнів до майбутніх професій у високотехнологічних сферах.

1. 3D-друк. 3D-друк – це технологія пошарового створення фізичних об’єктів на основі цифрової моделі. Використовується у навчанні для виготовлення деталей, моделей і прототипів. Дозволяє учням швидко реалізувати власні ідеї, розвиває просторове мислення та інженерні навички, доступність завдяки бюджетним моделям принтерів (наприклад, Creality Ender 3, Anycubic i3 Mega) [1].

Програмне забезпечення: Tinkercad – проста онлайн-програма для 3D-моделювання; Fusion 360 – більш професійний інструмент для інженерного проєктування.

2. Робототехніка. Робототехніка – це конструювання та програмування роботів із використанням електронних компонентів і механізмів. Розвиває алгоритмічного мислення та навички програмування. Вивчає принципи механіки, сенсорики та автоматизації. Інтерактивне навчання через ігрові та проєктні завдання [4, 5].

Популярні платформи: LEGO Mindstorms / SPIKE Prime – модульні набори для початківців; VEX Robotics – системи для глибшого вивчення механіки; Makeblock mBot – простий робот на основі Arduino.

3. Arduino та електроніка. Arduino – це відкритий апаратний комплекс, що дозволяє легко програмувати електронні пристрої (сенсори, двигуни, світлодіоди тощо). Простий в освоєнні навіть для початківців. Дозволяє створювати власні «розумні» пристрої. Використання у проєктах автоматизації та інтернету речей.

Програмування та компоненти: Arduino IDE – середовище розробки для програмування плат; Сенсори та модулі (датчики

температури, руху, світла тощо); ESP8266/ESP32 – плати для створення IoT-проектів.

4. *Ручна праця та традиційні технології*. Робота з деревом, металом, текстилем та іншими матеріалами залишається важливим аспектом мейкерської освіти. Вчить працювати з реальними інструментами, розвиває навички точності та терпіння, забезпечує комбінування традиційних та цифрових технологій (наприклад, лазерне різання деревини за власним 3D-макетом).

Популярні інструменти: лазерні різакі та фрезерні верстати (CNC); паяльні станції для електронних проектів; швейні машини для текстильного мейкерства.

Таким чином, мейкерська освіта базується на поєднанні цифрових і традиційних технологій, що дозволяє учням на уроках «Технологій» створювати реальні об'єкти та вирішувати практичні задачі. Важливо, щоб школи та вчителі надавали доступ до сучасних інструментів та стимулювали креативність учнів через проектну діяльність.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Жадько Ю. В. Концепція Maker Space та BYOD як інструменти реалізації STEM-освіти // Позашкільна освіта: стратегія, перспективи розвитку, сучасні практики: матеріали II Обл. наук.-практ. інтернет-конф. С. 3–6. URL: <https://surli.cc/sowgpy>

2. Мейкерський рух. URL: <http://makerhub.org/the-maker-movement/>

3. Технології 3D друку. URL: <https://pro3d.com.ua/a359169-tehnologiyi-druku.html>

4. Рубльова Н.О. Мейкерство як один із перспективних напрямів розвитку STEM-освіти // ТЕМ-освіта: науково-теоретичні аспекти, досвід впровадження, перспективи розвитку: матеріали всеукраїнської науково-практичної конференції (21 квітня 2021 р., м. Луцьк). С. 168.

5. Освітня політика використання цифрових технологій для управління школою // ResearchGate. URL: https://www.researchgate.net/publication/354237961_Osvitna_politika_vikoristannya_cifrovih_tehnologij_dla_upravlinna_skolou.

6. Онлайн інструменти як засіб формування цифрової компетентності педагогів // Interconf. URL: <https://surli.li/vvpwvw>

ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНІХ ЮРИСТІВ: ІННОВАЦІЙНИЙ АСПЕКТ

Ноздрова Катерина Віталіївна

*здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти
ЦЗДН факультету ЦГЮ Національного університету
«Одеська юридична академія», м. Одеса, Україна*

Ноздрова Оксана Павлівна

*науковий керівник: кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри педагогіки
Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса,
Україна*

Ключові слова: професійна культура, майбутні юристи, інноваційні технології, заклад вищої освіти, інноваційна освітня діяльність.

Постановка проблеми. Демократизація та зміни в українському суспільстві, нові вимоги до освіти диктують необхідність оновлення всієї системи підготовки майбутніх юристів у закладах вищої освіти. Відповідно до вимог євроінтеграції юридична освіта має бути спрямована на підготовку активного, професійного фахівця, здатного творчо мислити, самостійно здобувати знання та використовувати їх у практичній діяльності.

Саме інноваційна освітня діяльність забезпечує розвиток у майбутніх юристів високої культури, моральних цінностей, гуманістичного світогляду, високу громадянську активність. Інноваційна освітня діяльність – це особливий вид творчої діяльності, спрямований на оновлення системи освіти з метою формування успішних, конкурентноздатних особистостей, спроможних ефективно працювати та навчатися протягом усього життя, здатних до самоактуалізації, творчого сприйняття світу та соціально значущої діяльності, спрямованої на розвиток суспільства.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Сучасний підхід до вивчення проблеми формування професійної культури закладено в працях таких дослідників, як І. Зязюн, В. Гальченко, Л. Семенча, О. Бандурка, О. Скакун, В. Рибалка, Г. Яворська тощо [2, с.509].

Як зазначають дослідники (І. Зязюн, В. Рибалка), у змісті культури головним є не речі, а людина, суспільство. Культура пронизує всі аспекти життєдіяльності людей і передбачає регулювання їхньої спільної діяльності за допомогою певних норм і правил, які закріплені в традиціях народу, знакових та символічних системах. Інноваціям в юридичній освіті були присвячені праці О. Данильян, Л. Герасінової, І. Коваленко, Н. Ткачової, І. Романової [3, с.320].

Мета нашого дослідження полягає у розкритті сутності поняття «професійна культура майбутніх юристів», визначенні її основних компонентів та засобів підвищення мотивації до занять з юридичних дисциплін для майбутніх правників за допомогою інноваційних технологій навчання.

Виклад основного матеріалу. На думку О. Скакун, «...професійна культура – спосіб творчої самореалізації особистості в різноманітних видах педагогічної діяльності та спілкування, яке спрямовано на освоєння, передачу та створення педагогічних цінностей і технологій». Структурними компонентами професійної культури викладача, за О. Скакун, є аксіологічний, технологічний і особистісно-творчий [1, с.326].

У свою чергу, до компонентів професійно-педагогічної культури О. Бандурка відносить професійну майстерність (володіння професійними знаннями, професійними вміннями; позиція педагога щодо праці, себе; щодо результатів праці, самооцінка, цілепокладання, такт); світоглядний компонент (професійно-педагогічні переконання, інтереси, ціннісні орієнтири у професійно-педагогічній сфері); моральний компонент (етичні норми ділових відносин, моральні почуття, теоретичні, етичні знання) [3, с.323].

Ми поділяємо думку В. Радула, В. Кравцова, М. Михайліченка, які розглядають професійну культуру як поняття, що найбільш повно відображає професійний розвиток

особистості педагога та його діяльність у професійній сфері. Вони вважають, що «професійна культура педагога є складовою його загальної культури, складним утворенням у цілісній структурі особистості, що характеризує всю сукупність відносин у сфері педагогічної діяльності та відповідний розвиток індивідуальних професійно значущих здібностей; розумових, психологічних та фізичних якостей; мотиваційної сфери; забезпечує високу якість і позитивне ставлення до професійної діяльності» [4, с.200].

І. Зязюн важливими показниками професійної культури педагога вважає системний світогляд, модельне мислення та рефлексивну інформаційну озброєність тощо. На думку В. Гальченко, «...педагогічна культура юриста є необхідним складовим елементом професійної культури в цілому. Це творче освоєння теорії і методики проведення правового виховання громадян та профілактичної роботи на засадах педагогічної теорії, сучасних та інноваційних технологій і професійного такту» [2, с.510].

Науковець Г. Сагач вважає, що до структури педагогічної культури майбутнього юриста відносяться такі компоненти: особистісний (педагогічна ерудиція, високі моральні якості) та діяльнісний (педагогічна майстерність, педагогічна творчість, самовдосконалення тощо) [5, с.315].

На основі аналізу психолого-педагогічної та юридичної літератури нами встановлено, що у зміст професійної культури юриста входять: моральна, педагогічна, психологічна, політична та інформаційна культура тощо.

Досліджуючи специфіку формування професійної культури у майбутніх юристів, нами було сформульоване наступне визначення: професійна культура майбутнього юриста – це наявність духовного багатства (високоморальних цінностей), яскраво вираженої творчої індивідуальності, готової та здатної до нововведень і перетворень; особливих особистісних якостей (гуманізму, оптимізму, толерантності, тактовності, доброзичливості тощо); професійних знань, умінь та навичок в галузі юридичної освіти.

Хочемо зазначити у дослідженні, що готовність до інноваційної юридичної діяльності зумовлена необхідними

чинниками, а саме: організацією оптимального інноваційного середовища, освоєння технологій самоорганізації юридичної діяльності. Інноваційне середовище – результат змін освітньої культури в освітньому закладі. У процесі упровадження інноваційних технологій в освітній процес важливими є виявлення запитів із упровадження інновацій.

Готовність до інноваційної юридичної діяльності є внутрішньою силою, що формує інноваційну позицію педагога. Джерела готовності до інноваційної діяльності сягають проблематики особистісного розвитку, професійного спрямування, професійної освіти, саморозвитку і самовизначення педагога.

Формування професійної культури майбутнього юриста відбувається, на нашу думку, під час вивчення дисциплін юридична психологія, етика юриста, юридична деонтологія. Основними завданнями цих дисциплін є формування позитивного юридичного іміджу, правової свідомості фахівця-юриста, морально-етичних якостей особистості юриста.

Використання освітніх інноваційних технологій при викладанні цих дисциплін сприяло формуванню у майбутніх юристів міцних теоретичних знань, практичних умінь і навичок, посилило позитивну мотивацію до навчання, вплинуло на розвиток інтелекту, засвоєння основних принципів і норм моралі, правил службового етикету. Розв'язання ситуацій морального вибору в процесі семінарських і практичних занять забезпечило усвідомлення етичної суті професії юриста. Позитивно зарекомендували себе інноваційні технології: дебати, дискусії, колективні творчі справи морального спрямування, ділові та ситуаційні ігри, «круглі столи», «судові засідання». Відповідно, виконання різних типів інноваційних завдань сформувало професійну культуру майбутніх юристів. Здобувачі вищої освіти практикували себе у майбутній професійній діяльності, виступали як у ролі прокурора, судді, адвоката, юрисконсультанта, слідчого, так і у ролі викладача та науковця.

Висновки. Беручи до уваги все вищезазначене, ми прийшли до висновку, що професійна культура майбутніх юристів – це багаторівневе та інтегроване утворення. Професійна культура майбутнього юриста є основою його позитивного іміджу.

Інноваційний підхід під час вивчення юридичних дисциплін сприяє формуванню в майбутніх юристів таких якостей як професійна чесність, схильність до справедливого способу розв'язання конфліктів на основі моральних критеріїв, толерантне ставлення до колеги тощо. Потребують подальшого дослідження питання ролі викладача у формуванні професійної культури майбутніх юристів, визначення умов, які впливають на формування іміджу майбутніх юристів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бандурка О.М., Скакун О.Ф. Юридична деонтологія: підручник. Харків: Вид-во НУВС України, 2012. С.320-330.
2. Гальченко В.М., Семенча Л.Г. Професійна культура як системоутворювальний фактор успішності майбутніх педагогів у професійній діяльності. *The XXI century education: realities, challenges, development trends: collective monograph* / Ed.: prof. Hanna Tsvietkova. Hameln: InterGING, 2020. С.509-522.
3. Зязюн І.А., Сагач Г.М. Краса педагогічної дії. Київ: АПН України, 1997. 302 с.
4. Радул В.В., Кравцов В.О., Михайліченко М.В. Основи професійного становлення особистості сучасного вчителя: навчальний посібник. Кіровоград: «Імекс-ЛТД», 2017. 252 с.
5. Сливка С.С. Юридична деонтологія: підручник. 2-ге вид, перероб. і доп. Київ: Атіка, 2013. С.300-305.

ПРАКТИКО-ОРІЄНТОВАНИЙ ПІДХІД У РОБОТІ З УЧНЯМИ ЗАКЛАДІВ ПТО

Підлубна Ірина Леонідівна

старший майстер, викладач вищої категорії

*Державного професійно-технічного навчального закладу
«Одеський професійний ліцей технологій та дизайну»*

Ключові слова: практико-орієнтований підхід, професійна освіта, компетентності, проектування, конструювання, цифровізація, дуальна освіта.

Одним із напрямів реалізації практико-орієнтованого підходу у підготовці учнів є створення освітнього середовища, наближеного до умов реального виробництва. Це передбачає тісну інтеграцію освітнього процесу з технологічними і виробничими процесами, застосування на практиці здобутих знань та умінь, а також активну участь учнів у проектуванні та створенні продукції. За таких умов формується цілісна система знань, умінь, навичок, професійних установок і мотивацій, необхідних для подальшої професійної самореалізації [2].

Досвід показує, що найбільш ефективними є моделі навчання з елементами дуальної освіти, коли учні проходять частину навчання на базі підприємств, безпосередньо залучаючись до виробничих процесів. Це дозволяє не лише формувати професійні компетентності, а й розвивати софт-скіли, зокрема комунікативні навички, здатність працювати в команді, вирішувати проблемні ситуації, приймати рішення в умовах невизначеності.

Успішність впровадження практико-орієнтованого підходу багато в чому залежить від кваліфікації педагогічного складу. Сучасний викладач має не лише володіти ґрунтовними теоретичними знаннями, а й бути практиком, здатним передавати досвід шляхом активного включення учнів у професійні ситуації. Це потребує постійного підвищення кваліфікації, стажування на виробництві, участі у професійних конкурсах і проєктах, адаптації до змін у галузі, зокрема пов'язаних з цифровізацією [3].

Однією з важливих складових професійної підготовки є інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в освітній процес. Використання цифрових інструментів дозволяє моделювати виробничі процеси, проводити віртуальні практики, створювати цифрові прототипи, працювати з CAD/CAM-системами, здійснювати 3D-моделювання тощо. Це відповідає сучасним вимогам ринку праці, де ключову роль відіграють цифрова грамотність та інженерно-технічні навички нового покоління [5].

Крім того, методика навчання в умовах практико-орієнтованого підходу повинна передбачати системний контроль і діагностику розвитку компетентностей, як загальних, так і професійних [4]. Застосування портфоліо, кейс-методів, проєктного аналізу, тестових контрольних модулів, зворотного зв'язку з роботодавцями є ефективними засобами оцінювання якості підготовки здобувачів освіти.

Варто також враховувати, що практико-орієнтований підхід сприяє не лише професійному розвитку, а й особистісному зростанню учнів [1]. Реалізація проєктів, участь у змаганнях, ярмарках професій, стартап-активності, сприяють формуванню ініціативності, лідерства, відповідальності, підприємницького мислення. Таким чином, забезпечується розвиток особистості як суб'єкта професійної діяльності, здатного діяти в умовах змін.

В умовах модернізації професійної освіти особливої актуальності набуває взаємодія з роботодавцями та соціальними партнерами, що дозволяє оновлювати освітні програми відповідно до потреб ринку праці, впроваджувати сучасне обладнання, створювати навчально-виробничі комплекси. Така взаємодія забезпечує успішну соціалізацію випускника, підвищує престиж робітничих професій та довіру до системи професійної освіти загалом [2].

Отже, практико-орієнтований підхід у роботі з учнями ПТО – це не лише методика, а цілісна філософія професійної освіти, яка передбачає гармонійне поєднання теорії та практики, формування ключових компетентностей, розвиток креативного та інженерного мислення, соціальної зрілості та здатності до інновацій. Такий

підхід забезпечує високу якість підготовки кваліфікованих фахівців, конкурентоспроможних на сучасному ринку праці.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрощук Л. І. Технології розвитку професійних компетентностей майбутніх фахівців у процесі професійної підготовки. *Наукові записки*. Серія: Педагогічні науки. 2021. № 194. С. 45–50.
2. Годлевська К. В., Калюжка Т. Г., Кобюк Ю. М., Красильник Ю. С., Мільто Л. О., Огієнко О. І., Радченко Ю. Л. Інноваційні педагогічні технології : посібник / за ред. О. І. Огієнко. Київ, 2015. 314 с.
3. Петренко Л. Концептуальні засади підготовки майбутніх викладачів педагогічного закладу вищої освіти в умовах цифрової трансформації суспільства. *Вісник кафедри Юнеско «Неперервна професійна освіта XXI століття»*. 2023. Вип. 7, С.140-151
4. Ящук І. Б., Мельник І. Г. Компетентнісний підхід у професійній освіті: методологія та практика. *Професійна педагогіка*. 2020. № 2. С. 16–23.
5. Tsvirkun L., Omelchenko O., Tsvirkun S., Perekrest V. The projecting and constructing formation of the future engineers' competence in the process of general engineering training. *Social educational project of improving knowledge in economics*. 2020. (28). pp. 29-34.

ЗАРУБІЖНИЙ ДОСВІД ФОРМУВАННЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ КУЛЬТУРИ БАКАЛАВРІВ З ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ (ДИЗАЙН)

Попелишкіна Анастасія Володимирівна

*аспірантка кафедри професійної освіти та дизайну
Полтавського національного педагогічного університету
імені В. Г. Короленка*

Цина Валентина Іванівна

*професор кафедри загальної педагогіки та андрагогіки
Полтавського національного педагогічного університету імені
В. Г. Короленка, м. Полтава, Україна*

Ключові слова: педагогічна культура, педагогічна культура, професійна освіта, дизайн

У питаннях удосконалення процесу формування педагогічної культури вітчизняних майбутніх фахівців професійної освіти важливе значення також має урахування позитивного досвіду підготовки цього виду за кордоном. Розглядаючи аспекти формування педагогічної культури бакалаврів з професійної освіти (дизайн), звернемо увагу на накопичений досвід її формування у майбутніх фахівців за кордоном. Розпочнемо огляд аспектів формування педагогічної культури майбутніх фахівців з країн Америки.

Формування педагогічної культури студентів університетів Еквадору виходить із методології глобального права на освіту всіх людей, які в процесі освітньо-професійного розвитку мають набувати не тільки знання про предметно-професійну діяльність, а й опановувати культурою відповідальності за свою освітню і професійну діяльність на користь майбутніх поколінь. Культурно-педагогічна підготовка майбутніх педагогів є відображенням якості навчального процесу сприяючи значною мірою розвитку професійно-педагогічної діяльності. Набуття студентством у ході фахової підготовки професійної культури забезпечує, за результатами досліджень еквадорських науковців А. Moreno,

L. Tapia, G. Olvera [5], здатність до ефективного розв'язання освітніх проблем у різних освітніх ситуаціях, що виникатимуть у їхній майбутній освітньо-професійній діяльності.

Аналіз ефективності педагогічної культури педагогів в організаційній культурі закладів освіти Еквадору, проведений Velazco D., Martinez C., Sejas M., Hinostroza F., Pino, K. [9], показав, що педагоги реагують на організаційну культуру освітніх закладів відповідно власним особистісним характеристикам, поступово трансформуючи її за рамки інтерактивного виміру та рухаючись до виміру інтеграції педагогічної культури окремих педагогів у організаційну культуру професійно-педагогічної спільноти закладів освіти.

Аналогічні підходи до формування педагогічної культури в ЗВО розглядаються чилійськими вченими С. Galio і G. Marini [3], якими пропонується інтеграція в закладах освіти духовної, культурної та життєвої складових їхньої педагогічної орієнтації. Така інтеграція ґрунтується на різнобічному розуміння педагогічних знань, життєво-професійному досвіді педагогів та підході до закладів освіти як до суспільних лабораторій, навчання в яких відбувається на основі аналогій, обговорення педагогічних знань та формулювання педагогічних принципів роботи педагогів.

Зупинимся далі на досвіді формування педагогічної культури вчених Європи. На особливостях використання засобів візуалізації у формуванні культури майбутніх фахівців наголошується у дослідженнях іспанського науковця Т. Anthony [1]. Візуалізація педагогами елементів дизайнерської культури сприяє поглибленому аналізу загальної культурної компетентності студентів. Робота з автентичними матеріалами дизайнерської культури виступає одним із методів формування культурно-комунікативної компетентності студентів. Візуальне втілення елементів дизайну у публікаціях, відеоматеріалах дає можливість здобувачам освіти замислитися над питаннями їхнього візуального сприйняття в плані національної ідентичності, створення власних мультимедійних презентацій об'єктів дизайнерської культури на цифрових платформах Flipsnack, Google Sites або Canva. Така візуальна методика навчання, поруч із традиційним виконанням усних та письмових завдань, навчає студентів навичкам культури

мовлення у репрезентації об'єктів дизайн-освіти. Водночас, відсутність гнучкості освітніх програм, недостатня відкритість для громади, лише техноцентричне бачення освітніх інновацій без належної сформованості педагогічної культури педагогів, виступають, за J. Valverde-Berrocso, J. Rivas-Flores, R. Anguita-Martínez, R. Montes-Rodríguez [8] провідними чинниками обмежень сучасної освіти Іспанії.

Досвід закладання основ педагогічної культури у фаховому розвитку студентів ЗВО Фінляндії включає використання впливів таких фахових контекстуальних елементів як ціннісні ставлення, норми і принципи, практики в структурі громади. Ці складові формування педагогічної культури майбутніх фахівців виступають підтримуючими складовими фахової підготовки в університетській освіті. Використання в університетських спільнотах елементів педагогічної культури забезпечує, за S. Myllykoski-Laine, L. Postareff, M. Murtonen, H. Vilppu [6], становлення культури їхнього спільного використання та сприяє підвищенню якості фахової підготовки в ЗВО.

Формуванню такої складової педагогічної культури майбутнього фахівця як культура мовлення сприяє, за результатами дослідження азербайджанського вченого N. Mammadli [4], врахування взаємозв'язків між носіями мовлення, її суб'єктами та усвідомленням унікальності педагогічного мовлення. Декларуючи визначальну роль культури мовлення у професійно-педагогічній компетентності сучасного педагога, автор відводить носіям мови роль зовнішніх спостерігачів, які стоять поза актом мовлення. Суб'єктам мовлення відводиться роль посередників, які формують самостійність в існуванні мовлення. Важливими аспектами формування педагогічного мовлення визначаються обізнаність, особистісно-ціннісне ставлення студентської аудиторії, візуалізація та ефективне спілкування.

У сучасному кіпрському журналі «Педагогіка, культура і суспільство» розглядаються актуальні питання феномену культури та його впливу на педагогічну освіту. Наприклад, у публікації M. Zembylas [10], констатовано суттєвий просвітницький вплив феномену «культура» на педагогічну освіту та висловлюється припущення, що освітні програми ЗВО можуть мати цінний внесок

у розв'язання актуальних суспільних проблем, залучаючи елементи культури для здійснення виховних впливів.

Дослідження науковців Туреччини Н. Çelik і В. Yazan [2] щодо домінантних орієнтацій у викладанні педагогічної культури засвідчили, що когнітивна орієнтація у викладанні педагогічної культури викликає певні протиріччя між метою її автентичності і сценаріями навчальних програм і підручників, коли суспільно здійснює певний тиск і спротив щодо викладання педагогічної культури інших країн на користь автентичної вітчизняної педагогічної культури.

Вивчення ставлення викладачів китайських університетів до викладання культури виявило, за даними L. Qian [7], що воно сприймається як надання фактичної інформації стосовно продуктів матеріальної культури, а сама роль культури в освітній діяльності університетів залежить від характеру навчальних дисциплін, мовної компетенції студентів та культурної обізнаності викладачів, яким часто бракує знань теорії культури і педагогічних навичок.

Отже, аналіз формування педагогічної культури майбутніх педагогічних працівників у процесі фахової підготовки в зарубіжних країнах дає можливість зробити висновок про особливу увагу, що надається власним особистісним характеристикам учасників освітнього процесу (у країнах Америки), опануванню такими автентичними складовими педагогічної культури, як ціннісні ставлення, норми, принципи та практики і культура мовлення (країни Європи), характеру навчальних дисциплін, мовній компетентності і культурній обізнаності учасників освітнього процесу (країни Азії), створюючи необхідні передумови для досліджуваної нами особистісної якості, які забезпечують розвиток у здобувачів вищої освіти здатності до культурно-педагогічного саморозвитку і самореалізації.

В результаті вивчення досвіду формування педагогічної культури студентів у процесі фахової підготовки в країнах Азії, Америки та Європи, можна зробити висновки, що системи освіти більшості країн світу зорієнтована на реалізацію культурологічної та гуманістичної освітніх парадигм, метою яких є не тільки набуття, використання і передача знань іншим, а й реалізація гуманітарних освітніх функцій шляхом розвитку необхідних для

суспільного життя духовних здібностей та сил, формування відповідних до соціальних умов суспільства ціннісних орієнтацій, створення сприятливих умов для оптимальної інтеграції професійного і духовного самоствердження та самовираження, оволодіння засобами досягнення особистісно-індивідуальної творчості, моральної та інтелектуальної свободи.

Врахування позитивного досвіду закордонної фахової підготовки майбутніх фахівців допоможе, на наш погляд, удосконаленню вітчизняного процесу формування педагогічної культури бакалаврів з професійної освіти (дизайн), сприятиме уточненню сучасних суспільних вимог й об'єктивних передумов удосконалення та реформування фахової підготовки цих здобувачів освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Anthony T. Digitizing divas: pedagogical approaches to contemporary Spanish visual culture. *Romance notes*. 2023. Vol. 63. Issue 2. Pp. 415–425.
2. Çelik H., Yazan B. Teaching culture through EFL classes in Turkey: a qualitative study of teachers' conceptualizations and pedagogical orientations. *Pedagogies*. 2024. Vol. 19. Issue 2. P. 183–201.
3. Galioto C., Marini G. The integration of faith, culture and life in Catholic schools: keys to understanding and pedagogical orientations. *International studies in catholic educatio*. 2021. Vol. 13. Issue 1. Pp. 124–151.
4. Mammadli N. The dynamics of speech: from the process to pedagogical culture. *Ad alta-journal of interdisciplinary research*. 2023. Vol. 13. Issue 2. Pp. 141–143.
5. Moreno A., Tapia L., Olvera G. The pedagogical culture of university students in Ecuador. *Revista conrado*. 2022. Vol. 18. Issue 89. Pp. 108–117.
6. Myllykoski-Laine S., Postareff L., Murtonen M., Vilppu H. Building a framework of a supportive pedagogical culture for teaching and pedagogical development in higher education. *Higher education*. Vol. 85. Issue 4. Pp. 937–955.

7. Qian L. Chinese EFL university teachers' perceptions of culture teaching and their pedagogical practices. *Language and Intercultural Communication*. 2023. Vol.24. Issue 6. P. 679–692.

8. Valverde-Berrocso J. Rivas-Flores J. Anguita-Martínez R. Montes-Rodríguez R. Pedagogical change and innovation culture in secondary education: a Delphi study. *Frontiers in education*. 2023. Vol. 8. Art. № 1092793.

9. Velazco D., Martinez C., Cejas M., Hinostroza F. Pino K. Pedagogical effectiveness in the school organizational culture and the professional learning community. *Uniciencia*. 2021. Vol. 35. Issue 2.

10. Zembylas M. The phenomenon of cancel culture through the social media: pedagogical implications for teacher education. *Pedagogy culture and society*. 2024. Vol. 32. Issue 5. P. 1495–1512.

THE ROLE OF THE PROJECT METHOD IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF FUTURE SPECIALISTS IN CLOTHING DESIGN

Romanchuk Oleksandr

Student, at the Faculty of Art and Graphics

The State Institution «South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky», Odessa, Ukraine;

Lisohor Alla

Scientific supervisor: Lecturer

*at the Department of Professional Education and Design
The state institution «South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky», Odesa, Ukraine*

Keywords: project method, fashion design, professional training, vocational education, competencies, creative thinking.

Contemporary developments in the fashion industry demand from clothing design specialists not only a solid theoretical foundation but also a high level of professional mobility, creativity, and the ability to adapt rapidly to change [1]. In this context, there is a pressing need to identify pedagogical approaches that effectively integrate knowledge, skills, and hands-on experience. One such approach is the project method, which is based on active student engagement and oriented toward solving authentic design challenges [2].

The project method involves structuring the learning process around the creation by students of a complete creative or technical product. In the field of clothing design, these may include original collections, capsule lines, or innovative garment concepts that students realize from the initial idea through to the presentation of the finished product [3].

Role of the Project Method in Developing Professional Competencies. Through project-based activities, learners:

- Master garment modeling and construction technologies [4];
- Develop research skills (analysis of trends, materials, and consumer demand) [5];

- Learn to present their own ideas via sketches, technical drawings, and 3D models [6];
- Cultivate teamwork abilities and the capacity for critical evaluation of results [7].

Pedagogical Conditions for Effective Implementation. Key conditions include:

1. Integration of project activities into the curriculum [3];
2. Tutor support from teaching staff [8];
3. Availability of material and technical resources (laboratories, CAD software, textile samples) [4];
4. Use of digital collaboration and presentation platforms (Padlet, Miro, Canva, CLO 3D) [6].

Outcomes of Project Method Adoption. Experience with integrating the project method into design education programmes shows:

- Increased student motivation [1];
- Improved quality of student work [5];
- Enhanced critical and creative thinking [2];
- Better graduate adaptation to the requirements of the modern labour market [7].

Examples of Project Method Implementation in Design Education:

Case 1: «Ethno-Style in Contemporary Garments». Students develop a clothing collection inspired by Ukrainian ethnic motifs using modern materials and technologies. The project encompasses research into traditional attire, sketch development, model fabrication, and the presentation of the collection in a student fashion show [1].

Case 2: «Sustainable Design: Recycling and Upcycling». The project goal is to create garments from recycled materials. Students collect old clothing, design new pieces, produce the garments, and organize an exhibition to promote sustainable consumption [5].

Case 3: «Digital Fashion: 3D Garment Modeling». This project involves creating digital garment models using CLO 3D software. Students design virtual collections that are showcased in online presentations and virtual fashion shows [6].

The project method in the professional training of future clothing designers serves as an effective means of integrating theoretical

knowledge with practical skills. Its systematic implementation fosters students' readiness for real-world professional activity, unleashes creative potential, and supports professional self-expression. Future research may focus on developing models for integrating the project method with digital and STEM technologies in design education.

References

1. Baranova A. I., Nikolaieva T. V. Scientific and methodological issues of practical training of students majoring in "Design". *Bulletin of Kyiv National University of Technologies and Design*. 2015. No. 3 (87). P. 102–109.
2. Hryhorova L. S. Design and project activity in the professional socialization of students. *Topical Issues of Modern Design: Proceedings of the Int. Scientific-Practical Conference, Kyiv, April 20, 2018*. Kyiv : KNUTD, 2018. Vol. 1. P. 178–182.
3. Kornytska L. A. Modern methods of clothing design in the educational process. In: *Digital Transformation of Society: Theoretical and Applied Approaches: Monograph / edited by M. Wierzbik-Strońska, O. Nestorenko*. Katowice : University of Technology, 2021. P. 204–209.
4. Kravchenko M. S. Training future design professionals in project management in professional activities: PhD thesis in Pedagogical Sciences: 015 Vocational Education (by specializations). Kyiv, 2021. 240 p.
5. Skipenko K. Integration of artistic design methods in the professional training of junior bachelors in design: theoretical and practical aspects. *Youth and the Market*. 2024. No. 3. P. 45–49.
6. Chupryna N. V., Shapoval A. H., Yatsenko N. V. Scientifically grounded methods of forming a project image in the fashion industry. *Technologies and Design*. 2016. No.3(20). P.14–19.
7. Orlova N. Development of students' cognitive activity during clothing design classes. *Young Scientist*. 2018. No.4 (56). P. 115–119.
8. Orlova N. Implementation of project-based learning technology in the process of developing clothing collections. *Scientific Notes of Berdyansk State Pedagogical University. Series: Pedagogical Sciences*. 2021. Issue 3. P. 115–121.

INTERACTIVE AND PROJECT METHODS AS A MEANS OF FORMING ENTREPRENEURIAL SKILLS OF STUDENTS OF VOCATIONAL (VET) EDUCATION

Rubakha Veronika

*Student, at the Faculty of Art and Graphics
The State Institution «South Ukrainian National Pedagogical
University named after K. D. Ushynsky», Odessa, Ukraine;*

Shtainer Tetiana

*Scientific supervisor: Lecturer
at the Department of Professional Education and Design
The state institution «South Ukrainian National Pedagogical
University named after K. D. Ushynsky», Odesa, Ukraine*

Keywords: interactive methods, project methods, entrepreneurial skills, vocational education, career education, soft skills, entrepreneurship.

The formation of entrepreneurial competencies is one of the strategic directions of modern vocational education, since the ability to take initiative, think creatively, be independent in making decisions, and take responsibility for the results of one's activities is the key to a graduate's successful adaptation to the requirements of the modern labor market [6].

In the context of the transformation of the educational environment, the use of interactive and project methods, which are focused on the active inclusion of students in the learning process, the development of their personal motivation and practical activities, is of particular importance. In the context of vocational education, this allows for the formation of key entrepreneurial skills necessary for both paid work and for one's own business.

Entrepreneurial skills, or so-called "entrepreneurial skills", encompass a number of abilities: creativity, communication skills, leadership, risk analysis, problem solving, decision-making, etc. They belong to the group of soft skills, which are gaining increasing importance [4].

According to the European Union concept, entrepreneurial competence is defined as the ability to act on ideas and opportunities and transform them into value for others [2]. Therefore, vocational education

should provide not only professional training, but also the development of entrepreneurial thinking.

Interactive learning is based on the principles of partnership, dialogue, and collective interaction of participants in the educational process. The most common methods include:

- Brainstorming – stimulates the generation of ideas;
- Discussions – develop critical thinking;
- Business games – simulate real-life situations;
- Case analysis – teaches decision-making;
- Role-playing games – form social roles in a business context.

Such methods allow students to get closer to real business processes, develop communication, planning, and negotiation skills [5].

The project method is based on students completing complex practical tasks focused on real needs. The main stages include:

- problem formulation,
- activity planning,
- task execution,
- results defense.

Project activities allow you to develop management skills, division of responsibilities, time management, and presentation of results. Combined with an interdisciplinary approach, this contributes to the development of creative thinking and initiative [3].

In vocational schools, interactive and project-based methods are effectively implemented in the form of:

- business simulations,
- idea fairs,
- master classes from entrepreneurs,
- team startup projects,
- business plan defenses.

For example, the Kharkiv Higher Professional School of Services implemented an educational project called "My First Business," in which students developed concepts for startups in the areas of craft production, beauty, and information services [1].

For the effective application of interactive and project methods, it is necessary to adhere to the following pedagogical conditions:

- creation of a motivational environment;
- orientation to the individual needs of students;
- integration of professional and entrepreneurial competencies;
- support of a mentor-coach;

- use of digital tools for teamwork (Jamboard, Miro, Trello, etc.).

Based on the above, it is possible to conclude that interactive and project methods in the context of vocational education are effective means of forming entrepreneurial skills, as they create space for the development of initiative, leadership qualities, and team interaction. Effective implementation of these methods requires methodological training of teachers, adaptation of programs to the labor market, as well as provision of appropriate digital and material resources.

References

1. Dovhan N. P. Entrepreneurial Education in the VET System: Implementation Experience. *Educational Space of Ukraine*. 2021. No. 45. P. 66–70.
2. European Commission. *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework*. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2016. 60 p.
3. Ivanenko T. V. Project-Based Learning in the Formation of Key Competences of VET Students. *Pedagogy and Psychology of Vocational Education*. 2022. No. 1. P. 27–32.
4. Kozak L. V. Soft Skills in the Training of Future Specialists. *Pedagogical Discourse*. 2021. No. 31. P. 43–48.
5. Petrenko O. S. Interactive Learning as a Means of Developing Entrepreneurial Thinking in VET Students. *Problems of Modern Pedagogy*. 2019. No. 4. P. 51–56.
6. Zakharenko V. M. Formation of Entrepreneurial Competences in Vocational Education. *Professional Pedagogy*. 2020. No. 2. P. 35–40.

ПІДВИЩЕННЯ СТУПЕНЯ ЗАЦІКАВЛЕНOSTІ СТУДЕНТІВ ДО ОСВОЄННЯ ПРЕДМЕТА НА ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТТЯХ З КЕРАМІКИ

Рудой Вадим Володимирович

*асистент кафедри теорії і методики декоративно-
прикладного мистецтва та графіки Державного закладу
«Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: кераміка, декоративне мистецтво, художня освіта, творчий розвиток, практичне навчання, техніки ремесла.

Одеса, місто з багатою культурною спадщиною, є не лише туристичним центром, але й важливим осередком художньої освіти. Тут, у стінах навчальних закладів, плекаються таланти майбутніх митців, зокрема майстрів декоративного мистецтва. Одеський художньо-графічний факультет Державного закладу «Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К.Д. Ушинського», з його багаторічною історією, відіграє ключову роль у цьому процесі. Протягом десятиліть факультет не лише передає студентам технічні навички, але й надихає їх на творчі пошуки, охоплюючи такі різноманітні види мистецтва, як розпис тканини, ручне ткацтво, гравюра, паперопластика та, звичайно, кераміка.

Особлива атмосфера Одеси, з її неповторним поєднанням південних кольорів, гри світла й тіні, морських пейзажів та архітектурних шедеврів, створює унікальне творче середовище. Місто, що здавна приваблює митців з усього світу, сприяє розвитку різноманітних видів мистецтва та ремесел, надаючи студентам невичерпне джерело натхнення.

Кераміка, одне з найдавніших ремесел, що сягає корінням у глибину історії, продовжує відігравати важливу роль у сучасному декоративному мистецтві. Незважаючи на стрімкий розвиток технологій, основні технологічні дії залишаються незмінними, зберігаючи зв'язок з минулим. Водночас сучасні керамісти не обмежуються традиційними методами, а сміливо експериментують, поєднуючи їх з інноваційними підходами, створюючи як функціональні, так і декоративні вироби, що відображають дух часу.

Практичні заняття з кераміки на факультеті охоплюють широкий спектр завдань, спрямованих на розвиток творчого потенціалу студентів. Це включає створення декоративної скульптури малих форм, відтворення народної іграшки та втілення фантазійних гончарних виробів. Студенти виявляють невіддільний інтерес до всіх видів завдань, ретельно готуючись до занять, вивчаючи технологічні особливості гончарної справи та заглиблюючись в історичні та наукові аспекти заданих тем.

Наприклад, при вивченні народної іграшки з глини студенти не лише освоюють техніку ліплення, але й досліджують її історію, значення та особливості використання в різних культурах. Чим глибше студент занурюється у вивчення матеріалів, тим більш осмисленим і захоплюючим стає процес створення керамічного виробу, що безпосередньо відображається на якості та виразності готової роботи.

Одним з ефективних способів стимулювання інтересу студентів є постановка практичних завдань, пов'язаних зі створенням функціональних предметів, таких як ключниці, дизайнерські горщики для квітів або столові предмети. Розуміння призначення предмета та його майбутнього користувача значно підвищує мотивацію студентів, спонукаючи їх до більш ретельної підготовки та творчого підходу до роботи.

Наприклад, при створенні ключниці в подарунок студенти враховують не лише естетичні, але й функціональні аспекти виробу, а також інтер'єр, в якому він буде розміщений. Це дозволяє їм стилізувати виріб відповідно до навколишнього середовища, надаючи йому індивідуальності. У таких випадках студенти швидше проходять усі етапи роботи, від задуму до декорування, і відчують особливу гордість, коли їхні вироби використовуються за призначенням, приносячи радість іншим.

Декоративне мистецтво, тісно переплетається з повсякденним побутом, має велику цінність для суспільства, адже воно робить наше життя більш красивим і гармонійним. Саме через майстерність у ремеслі студенти стають справжніми художниками, здатними створювати вироби, які не лише виконують функціональну роль, але й стають предметами колекціонування та гордості, відображаючи талант і творчу індивідуальність їхніх авторів.

Успішне освоєння студентами предмета кераміки залежить від низки взаємопов'язаних факторів. По-перше, освітнє середовище

відіграє вирішальну роль. Одеса, з її багатою культурною спадщиною та унікальною атмосферою, створює сприятливі умови для розвитку творчого потенціалу студентів. Одеський художньо-графічний факультет, як важливий осередок художньої освіти, не лише передає технічні навички, але й надихає студентів на творчі пошуки, охоплюючи широкий спектр видів мистецтва.

По-друге, методи викладання мають бути спрямовані на стимулювання інтересу та мотивації студентів. Різноманітні практичні завдання, що охоплюють різні аспекти кераміки, дозволяють студентам застосовувати отримані знання на практиці та розвивати свої творчі здібності. Вивчення історії та культурного контексту керамічних виробів поглиблює розуміння предмета та сприяє формуванню цілісного уявлення про кераміку як вид мистецтва.

По-третє, практична спрямованість навчання є важливим фактором успішного освоєння предмета. Створення функціональних предметів, що мають практичне застосування, підвищує мотивацію студентів та дозволяє їм відчувати зв'язок між мистецтвом та повсякденним життям. Використання виробів, створених студентами, в побуті приносить їм відчуття гордості та задоволення, що стимулює їх подальший творчий розвиток.

По-четверте, розвиток творчої індивідуальності студентів є ключовим завданням навчання кераміки. Майстерність у ремеслі є основою для розвитку творчої індивідуальності, але не менш важливим є заохочення студентів до експериментів та пошуку власних творчих рішень. Створення унікальних виробів, що відображають талант та творчу індивідуальність автора, є метою навчання на факультеті.

Нарешті, значення кераміки в сучасному декоративному мистецтві не можна недооцінювати. Кераміка, як давнє ремесло, продовжує відігравати важливу роль у сучасному мистецтві, поєднуючи традиційні техніки з інноваційними підходами. Сучасні керамісти створюють не лише функціональні, але й декоративні вироби, що відображають дух часу та збагачують культурний простір.

Отже, успішне освоєння студентами предмета кераміки залежить від комплексного підходу, що поєднує якісну освіту, ефективні методи викладання, практичну спрямованість навчання та розвиток творчої індивідуальності студентів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Данченко О.С. Невмируще джерело : бесіди про українське народне мистецтво : Київ :Мистецтво, 2010. 188 с.
2. Кондуфор Ю.Ю., Т.1: Первіснообщинний стрій і зародження класового суспільства Київської Русі (до пол.ХІІІ ст.). Київ : Наукова думка, 2009. 495 с.
3. Недельский Ю.П., Калиниченко Л.Т., Марченко Н.И. Історія Українського мистецтва, Т.ІІ.Київ : Жовтень, 2004. 456 с.
4. Оршанський Л. В.Традиційний український орнамент. Методика навчання : [навч.-метод. посіб.] : Дрогобич : РВВ ДДПУ, 2008. 200 с.

ПРОФЕСІЙНА ПІДГОТОВКА ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ДО ПРОХОДЖЕННЯ РІЗНИХ ВИДІВ ПРАКТИК

Савчук Олена Петрівна

кандидат педагогічних наук, доцент

кафедри професійної освіти та дизайну

*Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: професійна підготовка, практика, здобувач вищої освіти, фахова компетентність, освітня програма.

У сучасному освітньому просторі України суттєво зросли вимоги до підготовки майбутніх фахівців, що зумовлює необхідність переосмислення змісту, форм та методів організації освітнього процесу у закладах вищої освіти (ЗВО). Важливою складовою професійної підготовки здобувачів вищої освіти є проходження різних видів практик, які забезпечують безпосередній зв'язок між теорією і практикою, сприяють формуванню фахових компетентностей, професійного досвіду, адаптації до реального ринку праці.

Організація практик у закладі вищої освіти регламентується низкою нормативних документів. Основним серед них є Положенням про проведення практики здобувачів освіти в Університеті (<http://surl.li/vcmrar>) та Положенням про організацію освітнього процесу (<http://surl.li/euivbj>), Закон України «Про вищу освіту» від 01.07.2014 № 1556-VII, в якому наголошується, що освітні програми мають містити практичну підготовку здобувачів освіти як обов'язковий компонент (ст. 10, ст. 62) [1].

Крім того, Міністерством освіти і науки України затверджено Положення про проведення практики здобувачів вищої освіти у закладах вищої освіти України (наказ МОН № 93 від 08.04.1993 р. із доповненнями), яке регламентує мету, завдання, види, порядок організації, керівництва та оцінювання результатів проходження практики [3]. В оновлених Стандартах вищої освіти кожної спеціальності закріплено вимогу щодо практичного компоненту як засобу реалізації результатів навчання, визначених відповідною освітньо-професійною програмою.

Практична підготовка здобувачів вищої освіти за спеціальністю 014 Середня освіта (Трудове навчання та технології)

здійснюється за освітньо-професійною програмою «Середня освіта (Трудове навчання та технології. Інформатика)» та має на меті забезпечити якісну підготовку вчителів трудового навчання та технологій, інформатики закладів загальної середньої освіти, які володіють системою концептуальних наукових знань та поглиблених когнітивних і практичних умінь достатніх для розв'язання складних спеціалізованих завдань і практичних проблем у сфері освіти [2].

Для практичної підготовки здобувачів вищої освіти передбачено різні види навчальної, виробничої ознайомлювальної, виховної, технологічної, проєктно-технологічної педагогічної у ЗЗСО) практик, які спрямовані на формування та закріплення професійних компетентностей, набуття практичного досвіду, розвитку педагогічних умінь та навичок, а також ознайомлення з особливостями майбутньої професійної діяльності.

Підготовка здобувачів до проходження практики має бути системною, поетапною та спрямованою на формування комплексу професійних компетентностей. Серед них провідними є: інструментальні (знання нормативно-правової бази, методик роботи); інтерактивні (уміння працювати в команді, комунікувати, налагоджувати взаємодію); системні (здатність планувати, аналізувати, оцінювати свою діяльність).

Ключовими елементами професійної підготовки до проходження практики є:

- надання здобувачам інформації про особливості баз практики;
- ознайомлення з програмою, завданнями, формами звітності;
- опрацювання нормативних і методичних матеріалів;
- проведення установчих зборів, інструктажів з охорони праці, етики професійної поведінки тощо.

Зауважимо, що підготовка до практики повинна мати міждисциплінарний характер, тобто спиратися на знання та навички, здобуті під час вивчення інших дисциплін.

Під час проходження практики особлива увага приділяється формуванню методичних умінь, вмінню організовувати освітній процес, розробляти навчальні матеріали та застосовувати сучасні інтерактивні технології. Також важливим є розвиток рефлексивних навичок, що дозволяють аналізувати власну діяльність, вдосконалювати методи викладання та адаптуватися до різних педагогічних ситуацій. Акцент робиться і на розвиток навичок роботи

в команді, управління класом, комунікації з учнями, їхніми батьками та колегами, що є ключовими аспектами професійної діяльності педагога.

У результаті така підготовка забезпечує комплексний розвиток майбутнього фахівця, робить його здатним до ефективної роботи у сфері освіти та сприяє підвищенню якості навчального процесу. Кожен наступний вид практики доповнює і розширює уміння та навички з попереднього.

Практична підготовка здобувачів вищої освіти за ОП і навчальним планом передбачає проходження п'яти різних видів практик, кожна з яких сприяє формуванню професійних компетентностей, розвитку педагогічних, технологічних та організаційних навичок: 3 семестр – навчальна (ознайомлювальна) практика (3 кредити), 4 семестр – виробнича (виховна) (3 кредити), 3-4 семестри – виробнича (технологічна) практика (7 кредитів), 5-8 семестри – виробнича (проектно-технологічна) практика (10 кредитів), 7-8 семестри – виробнича (педагогічна у ЗЗСО) практика (12 кредитів). Зміст і завдання практик визначаються програмою практики, яка узгоджується з гарантом ОП. Проходження практик забезпечує формування фахово-методичних компетентностей і м'яких навичок, що важливі для подальшої професійної діяльності (ЗК.01-10; СК.02-21). Відповідність між періодами проходження практик та навчальними дисциплінами сприяє ефективній інтеграції теоретичних знань у професійну діяльність.

Здобувачі вищої освіти проходять різні види практик, кожна з яких сприяє формуванню професійних компетентностей, розвитку педагогічних, технологічних та організаційних навичок:

- навчальна (ознайомлювальна) практика дає можливість здобувачам ознайомитися з особливостями професійної діяльності вчителя, структурою та функціонуванням закладів освіти, сучасними методами навчання та виховання учнів;

- виробнича (виховна) практика спрямована на розвиток умінь і навичок організації виховної роботи в закладах загальної середньої освіти (ЗЗСО), підготовку та проведення позакласних заходів, формування педагогічного такту та комунікативної компетентності;

- виробнича (технологічна) практика передбачає набуття студентами досвіду роботи з матеріалами, інструментами та обладнанням, необхідного для викладання трудового навчання та

технологій. Вона сприяє розвитку конструкторських, технологічних та аналітичних умінь;

- виробнича (проектно-технологічна) практика орієнтована на розвиток проектного мислення студентів, удосконалення навичок розробки й реалізації творчих проєктів, що відповідають сучасним освітнім стандартам і тенденціям;

- виробнича (педагогічна) практика в ЗЗСО є завершальним етапом підготовки майбутніх учителів, під час якої здобувачі вищої освіти проводять уроки, апробують методичні підходи, оцінюють власну педагогічну діяльність та вдосконалюють професійну майстерність у реальних умовах шкільного середовища.

Завдяки комплексному підходу до навчання здобувачі освіти формують здатність до критичного мислення, творчого підходу до вирішення професійних завдань, самостійного прийняття рішень та адаптації до змін у сфері освіти й технологій.

Професійна підготовка здобувачів вищої освіти до проходження різних видів практик є невід’ємним елементом сучасної системи вищої освіти. Ефективність її проходження визначає якість фахового становлення майбутнього спеціаліста, здатного до активної професійної діяльності, самореалізації, інноваційного розвитку. Розвиток системи практичної підготовки вимагає комплексного підходу, оновлення методичного забезпечення, поглиблення зв’язків із стейкхолдерами та інтеграції в європейський освітній простір.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Закон України «Про вищу освіту» від 01.07.2014 № 1556-VII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-18>

2. ОПП «Середня освіта (Трудове навчання та технології. Інформатика)» зі спеціальності 014 Середня освіта (Трудове навчання та технології) : освітньо-професійна програма. 2023. 24 с.

3. Положення про проведення практики здобувачів вищої освіти у закладах вищої освіти України: Наказ МОН України від 08.04.1993 № 93 [із змінами]. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0034-93>

КОМУНІКАТИВНИЙ ПІДХІД У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ДО ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Сакалюк Оксана Олександрівна

*кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри
освітнього менеджменту та публічного управління Державного
закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: дискурс, комунікація, комунікативний підхід, комунікативні вміння.

В умовах інтеграції України в єдиний європейський освітній простір підвищується попит на випускників вишів, які були б готовими до комунікації у сфері професійної діяльності, що можна визначити одним із показників сформованості якісного вміння здобувача освіти навчатися. У зв'язку з цим виникає потреба в підготовці майбутніх фахівців у закладах вищої освіти, яка спрямована зокрема на діяльнісно-комунікативний (оволодіння комунікативними вміннями) підхід до навчання. Саме комунікативний підхід передбачає систему заходів, які спрямовані на практичну реалізацію складових дискурсу: публічний виступ, диспут, круглий стіл, презентація, ситуаційні вправи, інтерв'ю, репортаж тощо.

Традиційно дискурс визначається як зв'язний текст у сукупності з екстралінгвістичними – прагматичними, соціокультурними, психологічними та ін. факторами; текст, взятий у подієвому аспекті; мовлення, яке розглядається як цілеспрямована соціальна дія, як компонент, що бере участь у взаємодії людей і механізмів їх свідомості (когнітивних процесах). Отже, дискурс – це мовлення, «занурене в життя».

Заслуговує на увагу визначення дискурсу, запропоноване Ф. Бацевичем, як типу комунікативної діяльності, інтерактивного явища, мовленнєвого потоку, що має різні форми вияву (усну, писемну, паралінгвальну), відбувається у межах конкретного каналу спілкування, регулюється стратегіями і тактиками учасників; синтез когнітивних, мовних і позамовних (соціальних,

психічних, психологічних тощо) чинників, які визначаються конкретним колом «форм життя», залежних від тематики спілкування, має своїм результатом формування різноманітних мовленнєвих жанрів [1].

Рівень готовності до дискурсу залежить не лише від професійних знань і навичок, набору певної лексики, семантики, прагматики, синтаксичних конструкцій, а й комунікативних умінь, тобто уміння застосовувати їх на практиці.

Під комунікативними вміннями ми розуміємо вміння оперувати наступними техніками:

1) технікою прогнозування процесу комунікації (уміння планувати спілкування, визначати стратегію поведінки, входити (виходити) в ситуацію, орієнтуватися в ситуації, враховувати індивідуальні особливості комунікантів);

2) технікою використання вербальних та невербальних засобів комунікації: вдосконалення мовних навичок (вивчення граматики та правопису, збагачення словникового запасу, практикування в мовленні та вираженні думок, що допоможе ефективніше висловлювати свої ідеї та думки), вивчення невербальної комунікації (уміння читати міміку, жести та інші ознаки невербальної комунікації, що допоможе краще розуміти інших людей та покращити власну невербальну комунікацію);

3) технікою володіння конфліктними ситуаціями та розвитку соціальних навичок (орієнтування в нестандартних ситуаціях, уміння попереджати конфлікти, встановлювати контакти з іншими людьми, спілкуватися в групі, що допоможе легше пристосовуватися до нових ситуацій та розвивати більш ефективні взаємовідносини з людьми);

4) технікою активного слухання (уміння слухати уважно, виявляти інтерес до думок та ідей комунікантів, зацікавленість у спілкуванні, встановлювати зв'язки зі співрозмовниками);

5) практикою публічного виступу (виступаючи перед аудиторією (на семінарах, конференціях), практикуються навички мовлення та вдосконалюються комунікативні вміння) та ін.

Володіння зазначеними вище техніками сприятиме підвищенню рівня організації спілкування, коли необхідно оперативно вирішити комунікативні задачі.

Отже, комунікативний підхід у підготовці сучасних фахівців спрямований на розвиток у здобувачів освіти вмінь ефективно спілкуватися та взаємодіяти з іншими в реальних професійних ситуаціях.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бацевич Ф. С. Словник термінів міжкультурної комунікації. Київ : Довіра, 2007. 205 с.

СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО ВИКОРИСТАННЯ НАРОДНОГО МИСТЕЦТВА НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЙ

Скачко Лідія Олександрівна

*здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
художньо-графічного факультету Державного закладу
«Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Страутман Лінда Леонідівна

*науковий керівник: викладач
кафедри професійної освіти та дизайну
Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса,
Україна*

Ключові слова: мистецтво, сучасні підходи, трудове навчання та технології.

Сучасна система освіти характеризується активним пошуком інноваційних підходів до організації освітнього процесу, які б забезпечували формування ключових компетентностей учнів та їхню готовність до життя в сучасному суспільстві. У цьому контексті особливої актуальності набуває використання українського народного мистецтва на уроках технологій, яке дозволяє інтегрувати культурно-історичний, естетичний, технологічний та національно-патріотичний аспекти освіти.

Серед основних питань, пов'язаних із впровадженням сучасних технологій навчання, є пошук можливостей поєднання та доповнення традиційних методів реалізації навчального процесу новими методами, які забезпечують формування необхідних якостей майбутнього фахівця. Сучасний навчальний заклад у технологічному світі має у своєму розпорядженні найширший арсенал педагогічних інноваційних технологій у процесі навчання. Ефективність їх застосування залежить від наявних інформаційних та інноваційних технологій, матеріально-технічної бази закладу та

здатності науково-педагогічного колективу сприймати ці інновації [4, с.624].

Уроки мистецтва мають надзвичайний потенціал для розвитку творчої особистості, формування креативного мислення, розвитку почуттєвої сфери, здійснення самокорекції психоемоційного стану [3].

Аналіз наукових джерел та практичного досвіду вчителів дозволяє виділити кілька сучасних підходів до використання народного мистецтва на уроках технологій в умовах НУШ. Серед них – проєктно-технологічний, інтегративний, особистісно-орієнтований, культурологічний, компетентнісний підходи, а також підхід STEAM-освіти. Розглянемо їх детальніше.

Проєктно-технологічний підхід є одним із ключових у викладанні технологій в НУШ. Він передбачає організацію освітнього процесу на основі проєктної діяльності учнів, спрямованої на створення виробів з елементами народного мистецтва. Як зазначає Кудря О., «проєктна діяльність на уроках технологій дозволяє учням не лише опанувати технологічні прийоми виготовлення виробів, але й розвинути творче мислення, самостійність, відповідальність» [2, с. 86].

Проєктно-технологічний підхід до використання народного мистецтва на уроках технологій передбачає кілька етапів: організаційно-підготовчий (визначення теми проєкту, його мети і завдань, планування роботи), конструкторський (розробка конструкції виробу, технології його виготовлення), технологічний (виконання роботи відповідно до визначеної технології), завершальний (оцінка результатів роботи, їх презентація). Така структура проєктної діяльності дозволяє учням пройти весь технологічний цикл створення виробу, починаючи від ідеї і закінчуючи готовим продуктом.

Інтегративний підхід до використання народного мистецтва на уроках технологій передбачає поєднання різних видів мистецтва та освітніх галузей у процесі вивчення народних ремесел. Особливо актуальним є інтегрований підхід в умовах впровадження НУШ, де інтеграція розглядається як один із ключових принципів організації освітнього процесу. Прикладом інтегративного підходу може бути проведення інтегрованих уроків,

де поєднуються елементи різних освітніх галузей – технологічної, мистецької, мовно-літературної, математичної, природничої. Так, вивчаючи українську народну вишивку, учні можуть не лише опанувати технологію виконання швів, але й ознайомитися з символікою орнаментів (мистецька галузь), вивчити народні легенди та прислів'я про вишивку (мовно-літературна галузь), дослідити геометричні форми в орнаментах (математична галузь), дізнатися про природні барвники для ниток (природнича галузь).

Особистісно-орієнтований підхід до використання народного мистецтва на уроках технологій передбачає врахування індивідуальних особливостей, інтересів та потреб кожного учня. У контексті вивчення народного мистецтва цей підхід реалізується через надання учням можливості вибору видів народних ремесел, технологій виготовлення виробів, матеріалів, кольорової гами відповідно до їхніх уподобань та здібностей. Особистісно-орієнтований підхід тісно пов'язаний з принципом диференціації навчання, який передбачає адаптацію змісту, форм і методів навчання до індивідуальних можливостей учнів. Наприклад, при вивченні технології виготовлення витинанок учням з різним рівнем підготовки можуть бути запропоновані завдання різної складності – від простих симетричних форм до складних композицій.

Культурологічний підхід до використання народного мистецтва на уроках технологій передбачає розгляд народного мистецтва в контексті культури народу, його історії, традицій, світоглядних уявлень. Цей підхід реалізується через включення в зміст уроків технологій інформації про історію народних ремесел, їхню символіку, регіональні особливості, зв'язок з обрядами та звичаями.

Культурологічний підхід дозволяє формувати в учнів ціннісне ставлення до народного мистецтва як до культурного надбання українського народу. Це особливо важливо в контексті національно-патріотичного виховання, яке є одним із пріоритетних напрямів освітньої діяльності НУШ. Як зауважують Калита Н. та Пантюк М., ознайомлення учнів з народним мистецтвом сприяє формуванню національної ідентичності, патріотичних почуттів, поваги до культурної спадщини свого народу.

Компетентнісний підхід до використання народного мистецтва на уроках технологій передбачає спрямованість освітнього процесу на формування ключових компетентностей учнів. Як зазначається в Концепції Нової української школи, «компетентнісний підхід [в освіті] означає практичну спрямованість навчання, використання набутих знань в реальних життєвих умовах» [1]. У контексті вивчення народного мистецтва цей підхід реалізується через формування таких компетентностей, як культурна компетентність, підприємливість та інноваційність, екологічна грамотність і здорове життя.

Культурна компетентність формується у процесі ознайомлення учнів з народними ремеслами, їхньою символікою, естетичними особливостями. Підприємливість та інноваційність розвиваються через організацію проєктної діяльності, де учні вчаться планувати роботу, приймати рішення, оцінювати результати. Екологічна грамотність формується при вивченні природних матеріалів, що використовуються в народних ремеслах, та екологічних аспектів виготовлення виробів.

Інноваційним підходом до використання народного мистецтва на уроках технологій є *підхід STEAM-освіти*, який передбачає інтеграцію науки, технології, інженерії, мистецтва та математики. У контексті вивчення народного мистецтва цей підхід реалізується через дослідження учнями наукових основ народних ремесел (хімічні процеси при фарбуванні тканин, фізичні властивості матеріалів), використання сучасних технологій для відтворення традиційних технік (3D-моделювання, лазерне різання), застосування математичних розрахунків при проєктуванні виробів.

У реалізації сучасних підходів до використання народного мистецтва на уроках технологій важливу роль відіграють *інформаційно-комунікаційні технології*. Використання мультимедійних технологій у процесі вивчення народного мистецтва значно розширює можливості навчання, забезпечуючи наочність, інтерактивність, доступність інформації». Мультимедійні презентації, віртуальні екскурсії, електронні підручники, освітні веб-сайти з народного мистецтва стають

ефективними засобами навчання, особливо в умовах дистанційної освіти.

Важливим аспектом використання народного мистецтва на уроках технологій є також застосування інтерактивних методів навчання, які забезпечують активну взаємодію учнів між собою та з учителем. Інтерактивні технології дозволяють активізувати пізнавальну діяльність учнів, розвивати їхні комунікативні навички, творче мислення. Серед ефективних інтерактивних методів – «мозковий штурм», рольові ігри, метод проєктів, кейс-метод, робота в малих групах тощо.

Застосування сучасних інформаційно-комунікаційних технологій для візуалізації народного мистецтва дозволяє не лише підвищити наочність навчання, але й зробити його більш доступним та цікавим для учнів. Інтелектуальні карти можуть бути ефективним інструментом для систематизації знань про народне мистецтво, його види, регіональні особливості, технологічні прийоми виготовлення виробів.

Інноваційним підходом до використання народного мистецтва на уроках технологій є також застосування *технології доповненої реальності*, яка дозволяє поєднати реальні об'єкти з віртуальними елементами. Технологія доповненої реальності відкриває нові можливості для навчання, забезпечуючи інтерактивність та наочність. У контексті вивчення народного мистецтва ця технологія може бути використана для створення віртуальних музеїв народного мистецтва, 3D-моделей виробів, інтерактивних карт народних ремесел України.

Таким чином, сучасні підходи до використання народного мистецтва на уроках технологій в умовах НУШ є різноманітними та взаємодоповнюючими. Вони ґрунтуються на принципах компетентнісного, особистісно-орієнтованого, культурологічного навчання та передбачають активне використання інформаційно-комунікаційних технологій, інтерактивних методів навчання, проєктної діяльності. Ці підходи забезпечують ефективність вивчення народного мистецтва, сприяють формуванню ключових компетентностей учнів та їхній підготовці до життя в сучасному суспільстві.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Кабінет Міністрів України. (2016, 14 грудня). Про схвалення Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року (988-р). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/988-2016-p>
2. Кудря О. В., Нагорна Н. О. Методичні аспекти підготовки майбутніх учителів технологій до проєктної діяльності у сфері дизайну і декоративного мистецтва. *Науковий вісник ПНПУ імені К.Д.Ушинського*. Одеса, 2024. №2 (147). С.83-88
3. «Мистецтво» як один із головних предметів у школі. URL: <http://osvita.ua/school/reform/53347/>.
4. Савчук О.П. Формування професійної компетентності майбутніх фахівців технологічної освіти: інноваційні підходи. *Перспективи та інновації науки (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)*. 2024. № 4(38). С.617-629

ВПЛИВ ЦИФРОВІЗАЦІЇ НА СТВОРЕННЯ ВІЗУАЛЬНОГО КОНТЕНТУ В ОСВІТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Соловейчук Олена Максимівна

*аспірантка другого року навчання
зі спеціальності 011 Освітні, педагогічні науки
Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»*

Черненко Наталія Миколаївна

*науковий керівник: доктор педагогічних наук, професор
кафедри освітнього менеджменту та публічного управління
Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університету імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: цифровізація, цифрова трансформація, візуальний контент, мультимедіа, освіта, цифрові інструменти, педагогіка.

Актуальною тенденцією під час цифровізації освіти є інтеграція інтерактивних елементів у візуальний контент, що підвищує мотивацію студентів і сприяє активному залученню до освітньої діяльності. Використання відео, анімації, інтерактивних карт та діаграм створює багатоканальне середовище навчання, яке відповідає вимогам сучасної педагогіки. Різні аспекти створення візуального контенту в освітньої діяльності в умовах цифровізації є предметом досліджень як зарубіжних та українських вчених: Р. Майер, Дж. Свеллера, А. Пайвіо, М. Ляхова, Т. Голуб, Є. Крюкова, О. Коваленко, О. Малихіна, І. Ліпчевської, Л. Панченко, М. Разорьонова, О. Петрушак, Д. Безуглий, О. Семеніхіна, М. Друшляк, І. Гладченко, Л. Станка, К. Феля, Р. Станка, М. Пінтя, Г. Ігнатенко, В. Лапінського, О. Спірін.

З метою визначення особливостей створення візуального контенту в освітній діяльності в умовах цифровізації, було проведено аналіз відповідних понять, що дозволив уточнити визначення цього явища наступним чином: Візуальний контент в освітньому діяльності – це сукупність візуальних елементів (зображень, відео, інфографіки, анімації, цифрових моделей тощо), які створюються, адаптуються або використовуються з метою покращення сприйняття, засвоєння та

інтерпретації навчального матеріалу, з урахуванням сучасних цифрових технологій та потреб учнів [10].

В умовах цифровізації освітнього процесу візуальний контент набуває особливого значення як інструмент візуалізації знань, що відповідає принципам мультимедійного навчання [1], а також сприяє формуванню ключових компетентностей учнів, зокрема візуальної грамотності, критичного мислення та цифрової культури [4], [8], [5].

Згідно з дослідженнями О. Спіріна [15], ефективно використання візуального контенту вимагає дотримання педагогічних, дидактичних і технічних принципів, зокрема адаптації до вікових особливостей учнів, інтеграції з іншими видами навчального контенту та забезпечення інтероперабельності цифрових ресурсів.

Цифрова трансформація кардинально змінила підхід до створення та використання візуальних матеріалів у навчанні. Сучасні освітяни отримали потужний інструментарій для презентації знань, створення візуального контенту як важливого інструмента підвищення ефективності освітнього процесу та мотивації здобувачів освіти.

Таким чином можна зробити висновок, що у контексті цифровізації освіти особливе значення набуває візуальний контент, який стає не лише ілюстративним додатком до освітніх матеріалів, а й повноцінним засобом навчання. Візуалізація освітнього контенту відповідає когнітивним особливостям сучасних здобувачів освіти, які краще сприймають інформацію через зображення, графіки, інфографіку та відео. Це обумовлює ефективність використання візуальних засобів у навчальному процесі.

Аналіз наукових робіт вчених М. Ілляхова [9] Т. Голуб, Є. Крюкової, О. Коваленко [7], О. Малихіна, І. Ліпчевської [11], Л. Панченка, М. Разорьоновой [13], О. Петрушак [12] дозволив визначити основні типи візуалізації в освітній діяльності, кожен із яких виконує специфічну функцію в засвоєнні інформації. Інфографіка поєднує зображення та текст, сприяючи узагальненню й структурованому поданню матеріалу. Таймлайни забезпечують хронологічну візуалізацію подій, що полегшує розуміння послідовності історичних чи логічних процесів. Ментальні карти візуалізують зв'язки між поняттями, сприяючи розвитку асоціативного мислення та систематизації знань. Презентації структуровано подають ключові тези, дозволяючи ефективно донести основні ідеї до аудиторії. Відеоматеріали забезпечують динамічну візуалізацію

процесів, що особливо важливо при демонстрації складних явищ чи експериментів. Нарешті, інтерактивні карти дозволяють взаємодіяти з географічними даними, розширюючи можливості для дослідження просторових взаємозв'язків (Див. Рис.1).

Типи візуалізації в освітньому процесі



Рис. 1.1 Типи візуалізації в освітньому процесі[Складено автором за аналізом джерел [9],[7],[11],[13],[12]]

У сучасному освітньому процесі створення візуального контенту виступає провідним елементом підвищення ефективності засвоєння знань. Для цього використовують як універсальні платформи, так і спеціалізовані інструменти. До універсальних платформ належать: Canva (пропонує широкі можливості для створення презентацій, інфографіки та соціальних медіа-контенту з використанням шаблонів); Gamma (дозволяє швидко генерувати презентації з інтеграцією мультимедійних елементів); Visme (орієнтована на розробку інтерактивних візуалізацій та аналітичних звітів) та Adobe Express (забезпечує професійну обробку графіки з простими у використанні інструментами).

Спеціалізовані інструменти, які узагальнено створюють візуальний контент: Piktochart (оптимізований для створення інфографіки та візуальних звітів); Genially (дозволяє створювати інтерактивний контент, включаючи інтерактивні презентації та ігри); Mindmeister (спрямований на побудову ментальних карт для організації знань); Timeline JS (забезпечує хронологічну візуалізацію подій у вигляді інтерактивних таймлайнів).

Дослідниками О. Семеніхіною та М. Друшляком [14] визначено такі критерії вибору інструментів для створення візуального контенту: простота використання, наявність безкоштовних можливостей, кількість доступних шаблонів та підтримувані формати експорту. Таким чином, грамотний підбір цифрових ресурсів є важливою передумовою ефективного застосування візуалізації в освітній діяльності.

Вчені неодноразово підкреслювали ефективність візуалізації як засобу навчання. Зокрема, Р. Майєр [1] у своїй когнітивній теорії мультимедійного навчання зазначає, що поєднання візуальних і вербальних елементів сприяє глибшому розумінню матеріалу за рахунок активізації різних каналів сприйняття. Дослідження Дж. Свеллера [3] підтверджують, що правильно структуровані візуальні матеріали знижують когнітивне навантаження і сприяють більш ефективному засвоєнню складної інформації. Крім того, на думку А.Пайвіо [2], візуальні образи активують механізми подвійного кодування, що підвищує шанси на успішне збереження інформації в пам'яті.

Використання візуального контенту в освітній діяльності має низку переваг, підтверджених як емпіричними дослідженнями, так і теоретичними підходами сучасних науковців: Р. Майєр виділяє когнітивні аспекти зокрема, покращення запам'ятовування інформації на 42%, що засвідчує ефективність візуального подання даних у порівнянні з текстовим [1]. Дж. Свеллера вказує на пришвидшення процесу розуміння складних понять на 30%, що пов'язано з візуальною структурованістю матеріалу [2], Л. Станка, К. Феля, Р. Станка, М. Пінтя [16] визначають вплив використання візуального контенту на емоційне залучення здобувачів освіти та підвищення мотивації до освітньої діяльності, І. Гладченко зазначає, що цифрові візуальні інструменти дозволяють адаптувати матеріал до потреб учнів із різним рівнем сприйняття та індивідуальними освітніми потребами [6].

Отже застосування різних типів візуального контенту в освітній діяльності має наукове обґрунтування і розглядається як потужний інструмент підвищення якості навчання, а саме мотивації та залученості здобувачів освіти, впливає на рівень сприйняття, запам'ятовування та відтворення отриманих знань

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Mayer R. E. Multimedia Learning. 2nd ed. Cambridge : Cambridge University Press, 2009. 320 p.
2. Paivio A. Mental representations: A dual coding approach. New York : Oxford University Press, 1990. 322 p.
3. Sweller J. Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*. 1988. Vol. 12, No. 2. P. 257–285. DOI: 10.1207/s15516709cog1202_4.
4. UNESCO. Digital Literacy for Education. Paris : UNESCO Publishing, 2021. 104 p. URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375754> (дата звернення: 14.04.2025).
5. Безуглий Д. Візуалізація як сучасна стратегія навчання // Фізико-математична освіта. *Науковий журнал*. Суми : СумДПУ ім. А.С.Макаренка, 2014. № 1 (2). С. 5-11. URL: https://fmo-journal.fizmatsspu.sumy.ua/journals/2014-v1-2/2014_1-2-Bezuglyi_Scientific_journal_FMO.pdf
6. Гладченко І. Технології візуалізації навчального матеріалу в освіті дітей з порушеннями інтелектуального розвитку. *Всеосвіта*. URL: <https://vseosvita.ua/c/pedagogy/post/48030>
7. Голуб Т. П., Крюкова Є. С., Коваленко О. О. Сучасні технології візуалізації навчальної інформації. *Науковий вісник: збірник наукових праць*. 2021. № 32(2). С.174-177 DOI: <https://doi.org/10.32843/2663-6085/2021/32-2.34>
8. Ігнатенко Г. І. Візуальна грамотність у контексті цифрової трансформації освіти. *Освітній простір України*. 2020. № 2 (94). С. 58–62.
9. Ілляхов М. В. Типологія креативного освітнього контенту в умовах цифрової творчості. Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/724715/1/5.%20ТИПОЛОГІЯ%20КРЕАТИВНОГО%20ОСВІТНЬОГО%20КОНТЕНТУ%20В%20УМОВАХ%20ЦИФРОВОЇ%20ТВОРЧОСТІ.pdf>
10. Лапінський В. В. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті: стан, проблеми, перспективи. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2013. №3 (35). С. 1–15. URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/862> (дата звернення: 13.04.2025).

11. Малихін О., Ліпчевська І. Візуалізація навчальної інформації як складова професійної підготовки майбутнього вчителя початкової школи. *Український Педагогічний журнал*. 2023. №4. С. 59–66. DOI: <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2022-4-59-66>

12. Мультимедійна презентація як складник комплексного методичного забезпечення освітнього процесу : електронний навчальний курс/Оксана Петрушак. Біла Церква: БІНПО, 2022 р. 33 с. URL: <https://surl.li/hovpmi>

13. Панченко Л. Ф., Разорьонова М. В. Використання інфографіки в освіті. Наукові записки. Серія: Проблеми методики математичної і технологічної освіти. Кропивницький :РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2016. Ч.2. вип.10. С.122–126. URL: <https://surl.li/sbqjnu>

14. Семеніхіна О.В., Друшляк М.Г. Візуалізація знань як актуальний запит інформаційного суспільства до сфери освіти. *Фізико-математична освіта*. Науковий журнал. Суми: СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2016. URL: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/itpf/2016/.../1480>

15. Спірін, О. М. Теоретичні і методичні засади створення і використання електронних навчальних ресурсів : монографія. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2012. 380 с.

16. Станка Л., Феля К., Станка Р., Пінтя М. Вплив інструментів візуалізації на залученість до навчання студентів-бухгалтерів. Досягнення в інтелектуальних системах та обчислювальній техніці. 2019. С. 148–156. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-23884-1_19

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ МЕДІАГРАМОТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ

Фазлуєв Вадим Раїсович

*здобувач першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
художньо-графічного факультету
Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К.Д. Ушинського»,
м. Одеса, Україна*

Бартенєва Ірина Олександрівна

*науковий керівник: кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри педагогіки
Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К.Д. Ушинського»,
м. Одеса, Україна*

Ключові слова: інноваційні технології навчання, медіаграмотність, формування медіаграмотності, здобувачі освіти, медіа-середовище, цифрова грамотність.

В сучасну епоху глобалізації інформаційного суспільства одним з найважливіших завдань освіти є формування медіаграмотності здобувачів освіти, які постійно стикаються з великим обсягом інформації, що надходить із різних медіа-джерел. Тому осмислення та аналіз цієї інформації стають ключовими навичками для сучасної особистості. Медіаграмотність є невід'ємною частиною загальної грамотності та освіченості, яка допомагає розуміти механізми впливу медіа, визначати достовірність інформації та уникати маніпуляцій.

В умовах сучасного медіа-середовища здобувачі освіти потребують розвитку навичок критичного мислення та аналізу інформації. Інноваційні технології навчання відіграють важливу роль у цьому процесі, оскільки саме завдяки їм можна

впроваджувати інтерактивні методи навчання, які сприяють розвитку медіаграмотності. З огляду на це, дослідження можливостей інноваційних технологій навчання для формування медіаграмотності здобувачів освіти, зокрема юнацького віку, є особливо актуальним.

Медіаграмотність у юнацькому віці є не лише засобом захисту від маніпуляцій, але й інструментом для розвитку критичного мислення, що сприяє формуванню відповідальної громадянської позиції. Використання сучасних інноваційних технологій в освітньому процесі надає широкі можливості для розвитку цих навичок через інтерактивні технології та доступ до різноманітних освітніх ресурсів.

Своєчасність дослідження формування медіаграмотності також підтверджується науковими роботами українських учених. Наприклад, О. Волошенюк зазначає, що медіаграмотність включає навички аналізу, створення та поширення медіа-контенту, а це дозволяє здобувачам освіти краще адаптуватися до викликів сучасного інформаційного суспільства. За її словами, розвиток медіаграмотності сприяє формуванню критичного мислення та допомагає молоді уникати маніпуляцій, які дедалі частіше зустрічаються у медіа [3].

В. Іванов наголошує, що медіаграмотність є важливим інструментом формування громадянської відповідальності. Здобувачі, які опанували основи медіаграмотності, здатні критично оцінювати інформацію, розпізнавати фейкові новини, а також формувати обґрунтовану позицію щодо суспільно важливих питань [2].

Відтак, дослідження українських учених підкреслюють необхідність і актуальність формування медіаграмотності у молоді через використання інноваційних технологій навчання. Це дозволяє не лише розвивати критичне мислення, а й готувати особистість до ефективної взаємодії з інформаційним середовищем.

У сучасному світі інформаційних технологій роль інноваційних технологій навчання у формуванні медіаграмотності важко переоцінити. Вони відкривають нові можливості для освітнього процесу, сприяючи інтерактивності, залученню здобувачів освіти та розвитку їхніх навичок критичного мислення. Використання інформаційних технологій у навчанні не тільки модернізує освітній процес, але й створює сприятливі умови для формування медіаграмотності [2].

Одна з основних переваг інноваційних технологій навчання полягає в їх здатності інтегрувати різні види медіа в освітній процес. Завдяки таким платформам, як Google Classroom, Moodle та інші, здобувачі освіти мають доступ до великої кількості ресурсів, які сприяють розвитку медіаграмотності [4]. Наприклад, використання відео, інтерактивних уроків, графіки та презентацій допомагає краще розуміти інформацію, що в свою чергу розвиває критичну свідомість.

Інноваційні технології навчання також дозволяють здобувачам освіти працювати з реальними медіа-ресурсами. Наприклад, вчителі можуть організовувати аналіз новинних статей, рекламних оголошень або соціальних мереж у класі, що дає можливість учням вчитися розпізнавати медіа-маніпуляції та оцінювати достовірність інформації. Здобувачі освіти можуть самостійно досліджувати різні медіа-формати, порівнювати їх і вивчати, як різні фактори впливають на представлення інформації.

Важливим аспектом використання інноваційних технологій навчання є розвиток навичок цифрової грамотності. Здобувачі повинні знати, як користуватися різними інструментами для створення та редагування медіа-контенту. Це може включати роботу з графічними редакторами, відеомонтажем, а також платформами для публікації власних матеріалів. Вміння створювати якісний контент допомагає краще розуміти, як функціонує медіа-середовище і які стандарти якості існують у цій сфері.

Інноваційні технології навчання також сприяють розвитку співпраці між учасниками освітнього процесу. Проекти, які включають групову роботу над створенням медіа-контенту, вчать молодь працювати в команді, ділитися ідеями, слухати думки інших та формувати спільні рішення. Це, в свою чергу, розвиває не лише медіаграмотність, але й соціальні навички, які є важливими для успішної інтеграції в суспільстві.

Також, завдяки інноваційним технологіям, здобувачі мають можливість отримувати зворотний зв'язок на свої роботи, що є невід'ємною частиною процесу навчання. Використання онлайн-опитувань, анкетування та різних форм оцінювання допомагає виявити слабкі місця у знаннях і надає можливість вчителям адаптувати навчальні матеріали відповідно до потреб аудиторії.

Інноваційні технології навчання дозволяють учням бути у курсі останніх медійних трендів та технологій. З розвитком нових платформ і засобів комунікації молодь має змогу вивчати та обговорювати нові форми медіа, такі як подкасти, блоги, соціальні мережі та інші. Це підвищує їхню обізнаність про зміни в медіа-середовищі та готує до активної участі у ньому.

Інтерактивні платформи відіграють ключову роль у формуванні медіаграмотності здобувачів у сучасній освіті. Вони створюють динамічне навчальне середовище, яке дозволяє активно взаємодіяти з контентом, обмінюватися ідеями з однолітками та отримувати зворотний зв'язок від вчителів. Використання таких платформ, як Google Classroom, Moodle, Microsoft Teams та інших, надає широкі можливості для реалізації освітніх завдань, пов'язаних із медіаграмотністю.

Однією з основних переваг інтерактивних платформ є доступ до різноманітних ресурсів. Учителі можуть організовувати роботу здобувачів освіти, надаючи їм доступ до статей, відео, подкастів та інших джерел інформації, що сприяє розширенню їхніх знань у сфері медіаграмотності. Крім того, інтерактивні платформи дозволяють працювати із сучасними цифровими

інструментами, такими як презентації, відео або графіки, що також розвиває їхню здатність критично осмислювати контент.

Іншою важливою складовою інтерактивних платформ є можливість отримання зворотного зв'язку у режимі реального часу. Здобувачі освіти можуть виконувати завдання та отримувати відгуки від учителів, що сприяє покращенню їхніх навичок аналізу та критичного мислення. Оперативний зворотний зв'язок дозволяє швидко реагувати на помилки та коригувати свої підходи, що підвищує ефективність навчання.

Варто також звернути увагу на приклади успішного використання інтерактивних платформ у навчанні. Одним із таких прикладів є «Медіашкола Університету Грінченка», де учні та студенти навчалися журналістиці, блогерству, рекламі, а також навичкам критичного мислення, протидії медіа-маніпуляціям та створенню власного контенту. Цей проєкт є прикладом інтеграції інноваційних технологій в освітній процес, з використанням теоретичних та практичних занять для розвитку медіаграмотності. Також у Києві була презентована платформа «Єдиний освітній простір», яка працюватиме як закрита соціальна мережа для шкільних учителів, учнів і батьків. Це допомагає вчителям та учням ефективно взаємодіяти та навчатися в умовах цифровізації [1].

Завдяки інтерактивним платформам учителі можуть значно урізноманітнити завдання для здобувачів освіти, роблячи їх більш цікавими та орієнтованими на розвиток практичних навичок. Інтерактивні платформи дозволяють створювати як індивідуальні, так і групові завдання, що сприяє розвитку навичок роботи в команді, критичного мислення та самостійного аналізу інформації.

Приклади завдань з використання інтерактивних платформ можуть бути різноманітними і спрямовані на розвиток критичного мислення та медіаграмотності учнів. Одним з ефективних підходів є завдання на аналіз медіа-контенту. Здобувачі можуть отримати новинні статті або дописи із соціальних медіа, які вони мають критично проаналізувати [2]. Основна мета завдання – навчити

розпізнавати упередженість, маніпуляції, оцінювати достовірність джерел і зрозуміти, які наміри переслідував автор контенту. Здобувачі повинні з'ясувати, чи є інформація об'єктивною, чи вона подана так, щоб викликати певні емоції або вплинути на погляди аудиторії. Це завдання допомагає учням розвивати вміння критично оцінювати інформацію, з якою вони стикаються у повсякденному житті.

Іншим цікавим завданням може бути створення мультимедійних проєктів. Всі працюють у групах і створюють презентації або відеоролики, де досліджують одну з тем, пов'язаних із медіаграмотністю. Наприклад, вони можуть створити проєкт, де аналізується вплив соціальних мереж на молодь або роль медіа у формуванні громадської думки [1]. У процесі створення таких проєктів здобувачі вчаться не лише використовувати мультимедійні інструменти, такі як Canva чи Prezi, але й аналізувати інформацію та критично осмислювати її. Це також розвиває їхні комунікативні та творчі навички, оскільки вони працюють у групах і створюють візуальний контент.

Дебати є ще одним важливим інструментом для розвитку медіаграмотності. Здобувачі можуть брати участь в обговоренні складних питань, таких як регулювання контенту в соціальних мережах або надійність новин, які поширюються в інтернеті [1]. Кожна група готується захищати свою позицію, збираючи докази з різних джерел інформації. Це завдання дозволяє їм краще розуміти, як медіа впливають на формування громадської думки, і вчить їх висловлювати свої думки аргументовано.

Ефективним способом розвитку медіаграмотності є обговорення реальних кейсів. Здобувачі можуть аналізувати конкретні приклади медіа-впливу або маніпуляцій, такі як поширення фейкових новин чи маніпулятивні рекламні кампанії. Наприклад, їм може бути запропоновано дослідити випадок, коли фейкові новини мали суттєвий вплив на суспільну думку, і обговорити, як це могло б вплинути на різні групи людей. Це

завдання навчас працювати з реальними прикладами і розуміти, як медіа можуть впливати на суспільство.

Такі завдання допомагають здобувачам не лише покращувати свої навички критичного мислення та медіаграмотності, але й надають їм можливість працювати з реальними медіа-кейсами, що робить процес навчання більш цікавим та практично значущим.

Отже, інноваційні технології навчання є ефективним засобом формування медіаграмотності здобувачів освіти, особливо юнацького віку. Вони сприяють розвитку критичного мислення, творчих здібностей і відповідальної поведінки в інформаційному середовищі, що підтверджує актуальність застосування інтерактивних методів навчання для підготовки здобувачів освіти до викликів інформаційного суспільства.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Інноваційні технології в освітньому процесі : монографія / І. Хом'юк та ін. Вінниця : ВНТУ, 2020. 88 с.
2. Медіаосвіта та медіаграмотність : підручник / В. Ф. Іванов та ін. Київ : Акад. укр. преси, 2012. 352 с.
3. Основи медіаграмотності : навч. посіб. / О. Волошенюк та ін. Київ : Акад. укр. преси, 2014. 190 с.
4. 10 цікавих ідей для навчання учнів медіаграмотності. *Освітній проєкт «На Урок» для вчителів.* URL: <https://naurok.com.ua/post/10-cikavih-idey-dlya-navchannya-uchniv-mediagramotnosti> (дата звернення: 31.10.2024).

ГНУЧКІСТЬ УМІНЬ ЯК УМОВА ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ У КОНТЕКСТІ ВИКЛИКІВ СУЧАСНОГО ДИНАМІЧНОГО СЕРЕДОВИЩА

Черненко Наталія Миколаївна

*доктор педагогічних наук, професор кафедри освітнього
менеджменту та публічного управління*

*Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університету імені К. Д. Ушинського»,
м. Одеса, Україна*

Ключові слова: гнучкість, професійні уміння, критичне мислення, адаптивність фахівців, інноваційні методи навчання.

Гнучкість умінь є важливою складовою підготовки конкурентоспроможних фахівців та керівників в умовах швидких змін і високої конкуренції на ринку праці, що дозволяє майбутнім спеціалістам не лише ефективно застосовувати нові знання, а й адаптуватися до непередбачуваних ситуацій, ухвалювати якісні рішення та вдосконалювати свої професійні навички відповідно до вимог часу.

Сучасний світ вимагає від фахівців здатності працювати в умовах невизначеності, швидко реагувати на зміни та використовувати різні підходи до вирішення проблем в умовах реформування та глобалізації. Управлінська діяльність часто пов'язана з необхідністю ухвалювати оперативні рішення під час воєнного стану, аналізувати ризики та знаходити ефективні стратегії розвитку. Керівник будь-якого рівня управління, який володіє гнучкістю мислення, здатен швидко змінювати методи роботи, впроваджувати інноваційні рішення та адаптувати як особисту діяльність до нових умов, так і співробітників, забезпечуючи конкурентоспроможність організації.

Підкреслюють значущість розвитку гнучкості для підвищення ефективності та адаптивності фахівців у сучасних умовах такі вчені: М. Варій, В. Корнєшук, Н. Менчинська, М. Торган, О. Чебикін та ін.

Формування гнучкості умінь у здобувачів закладів вищої освіти є необхідною умовою для підготовки висококваліфікованих фахівців та успішних керівників. Організація освітнього процесу повинна бути практико-зорієнтованою, включати інноваційні й

активні методи навчання, ситуаційні завдання, проєктну діяльність та командну роботу, що сприятиме розвитку адаптивності, стратегічного мислення та здатності ухвалювати ефективні рішення в умовах динамічного середовища.

Гнучкість навичок відіграє ключову роль у підготовці студентів закладів вищої освіти, оскільки дає їм можливість ефективно адаптуватися до мінливих умов професійного та повсякденного життя. Гнучкість навичок визначається здатністю встановлювати зв'язки між різними явищами, швидко знаходити нові рішення та змінювати підхід залежно від обставин.

На думку М. Торган, гнучкість умінь характеризується здатністю встановлювати асоціативні зв'язки і переходити від явищ одного класу до інших, часто далеких за змістом, швидко і легко знаходити нові рішення. Вчена зазначає, що гнучкість і ригідність перебувають у складному взаємозв'язку. Ригідність проявляється в неспроможності або небажанні спеціаліста змінювати свою діяльність, коли початковий план потребує коригування [1, с. 85-86]. Гнучкість умінь передбачає здатність здобувачів освіти оперативно реагувати на зміни, аналізуючи ситуацію у міні-кейсі, прогножуючи ймовірні ризики та адаптуючи методи роботи відповідно до умов невизначеності, враховуючи особливості нових обставин, за необхідності коригуючи дії. Гнучкість професійних навичок сучасних фахівців та керівників розглядаємо як здатність здійснювати аналітико-синтетичні дії, застосовуючи інструментарій відповідно до ситуацій невизначеності, підсумовуючи і розробляючи пропозиції та рекомендації [2].

Одним із аспектів розвитку гнучкості умінь є формування аналітичного та стратегічного мислення. Здобувачі закладів вищої освіти мають навчитися не лише механічно виконувати певні завдання, а й оцінювати ситуацію, прогнозувати можливі наслідки своїх рішень та обирати оптимальні шляхи досягнення цілей. Для цього необхідно розвивати здатність до аналізу великих обсягів інформації, встановлення причинно-наслідкових зв'язків та використання різних методів управління залежно від ситуації. Крім того, важливим чинником у підготовці сучасних фахівців є здатність до ефективної комунікації та роботи в команді. Гнучкість умінь передбачає вміння знаходити спільну мову з колегами, адаптувати стиль спілкування до різних цільових аудиторій, ефективно взаємодіяти навіть у складних умовах. Особливо актуальним є для

керівників, які повинні координувати роботу команди, мотивувати співробітників та створювати умови для ефективної взаємодії, водночас фахівці будуть чинити опір, не розуміючи необхідність. На протигагу гнучкості стоїть ригідність – нездатність чи небажання змінювати свої підходи, навіть коли обставини цього вимагають. Ригідні фахівці та керівники часто зіштовхуються з труднощами під час управління кризовими ситуаціями, оскільки вони не готові змінювати стратегію, впроваджувати нові методи чи враховувати різні сценарії розвитку подій. Такий підхід може призвести до зниження ефективності роботи організації, втрати конкурентних переваг та невміння швидко адаптуватися до вимог ринку.

Аналізуючи загальний рівень сформованості гнучкості професійних умінь було встановлено такі результати: достатній рівень мали лише 17,6% здобувачів освіти; задовільний рівень – 57,4%; низький рівень продемонстрували 25,0% учасників. Результати проведеного SWOT-аналізу засвідчили, що більшість учасників володіють лише базовими навичками аналізу, що призвело до неповного визначення сильних і слабких сторін закладу освіти. У деяких випадках спостерігалось невірне трактування аспектів діяльності: наприклад, зменшення кількості студентів при вступі до закладу вищої освіти було визначено як позитивний фактор, що сприяє підвищенню якості освіти. Однак цей показник варто розглядати як загрозу, оскільки скорочення контингенту студентів тягне за собою зменшення фінансування, скорочення кадрових ставок та підвищення навантаження на викладачів через неповне наповнення груп. Попри труднощі у визначенні ризиків, учасники експерименту змогли запропонувати заходи щодо реагування на них, а також методи моніторингу та оцінки ризиків. Проте якість підготовлених планів заходів варіювалася залежно від рівня компетентності здобувачів: вони відрізнялися не лише за змістовним наповненням, але й за складом виконавців, методами та підходами до управління.

Гнучкість умінь створює основу для розвитку інших важливих компетенцій. Наприклад, адаптивність у поєднанні з критичним мисленням дозволяє ухвалювати обґрунтовані рішення, а креативність разом із комунікативними навичками сприяє ефективній роботі в команді. Стресостійкість у поєднанні з вмінням ухвалювати рішення допомагає керівникам залишатися продуктивними навіть у кризових ситуаціях.

Отже, отримані результати демонструють, що рівень сформованості досліджуваних умінь у більшості керівників залишається на задовільному рівні, що підтверджує необхідність посиленої уваги до розвитку гнучкості управлінських навичок під час підготовки здобувачів освіти у закладі вищої освіти. Для цього слід удосконалювати освітні програми, впроваджувати інтерактивні методи навчання, зокрема кейс-методи, проєктну діяльність та ситуаційне моделювання. Розвиток гнучкості мислення та вмінь дозволить керівникам ефективніше управляти ризиками, підвищуючи конкурентоспроможність закладів освіти і якість освітнього процесу загалом.

Гнучкість умінь безпосередньо пов'язана з низкою професійних якостей, які визначають ефективність фахівця та керівника в умовах швидких змін і зростаючих вимог ринку праці, оскільки впливає на здатність до адаптації, ухвалення рішень, критичне мислення, комунікативність та інноваційний підхід до вирішення проблем. Гнучкість умінь є не лише важливою характеристикою сучасного фахівця, а й ключовою передумовою успішної професійної діяльності. Її розвиток у процесі навчання сприятиме підготовці конкурентоспроможних спеціалістів, здатних ефективно працювати в динамічному середовищі та адаптуватися до нових викликів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Торган М. М. Підготовка менеджерів освіти до здійснення контрольно-діагностичних функцій : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Торган Маріанна Миколаївна. Одеса, 2011. 226 с.
2. Черненко Н. М. Підготовка майбутніх менеджерів освіти до управління ризиками : теорія та практика : моногр. Одеса : видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2016. 386 с.

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ, МИСТЕЦТВО, МАТЕМАТИКА: СИНЕРГІЯ ІННОВАЦІЙ У ПОЧАТКОВІЙ ОСВІТІ

Черних Володимир Володимирович

кандидат педагогічних наук, доцент

кафедри прикладної математики та інформатики

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського»;*

Черних Даріко Абесаломівна

вчитель початкових класів опорного закладу освіти

*«Великодолинський ліцей №1» Великодолинської селищної ради
Одеського району Одеської області*

Ключові слова: штучний інтелект, початкова освіта, інтегроване навчання, мистецтво, математика.

У сучасному освітньому просторі все більшої ваги набувають інтеграційні підходи, що поєднують різні галузі знань. Особливо перспективною є синергія штучного інтелекту (ШІ), мистецтва та математики в контексті початкової школи. Така інтеграція не лише сприяє розвитку креативного та логічного мислення учнів, а й створює нові умови для формування навичок ХХІ століття – критичного мислення, цифрової грамотності та міждисциплінарної гнучкості.

Впровадження штучного інтелекту в освіту вже сьогодні стає не просто модним трендом, а необхідністю. ШІ дозволяє створювати адаптивні освітні середовища, персоналізовані завдання та автоматизовану оцінку знань [1; 3; 7]. У початковій школі це може реалізовуватися через прості інструменти: генератори зображень, інтерактивні математичні задачі з візуалізацією рішень, чат-боти як цифрові помічники на уроці [6; 9].

Згідно з дослідженнями [5], мистецтво є потужним посередником між дитиною та технологіями, а використання ШІ у творчих активностях не зменшує, а навпаки, посилює роль учня як автора. Інтеграція мистецтва й математики у початковій школі можлива, зокрема, через моделювання об'ємних фігур, візуалізацію математичних понять за допомогою цифрових засобів, створення абстрактних композицій на основі геометричних форм [13; 14].

Приклади застосування ШІ в інтегрованих уроках

1. Генерація зображень для уроків мистецтва: учням пропонується за допомогою генеративної нейромережі (наприклад, DALL·E або Bing Image Creator) створити візуалізацію поняття «геометрична гармонія» або «фрактал як мистецтво». Діти можуть описати композицію словами, а ШІ створює відповідне зображення. Потім обговорюється, які математичні форми використано і чому вони гармонійні [5; 11].

2. Математична візуалізація: на уроці математики учні працюють із візуалізаторами GeoGebra або Desmos, щоб досліджувати симетрію, створювати графіки лінійних і криволінійних фігур, а далі імпортувати їх до графічного редактора для художньої обробки [4; 13].

3. STEAM-проект «Мій математичний світ»: учням пропонують обрати фігуру (наприклад, трикутник, куб, коло) та придумати «історію фігури», яка перетворюється на художній образ. ШІ допомагає візуалізувати персонаж і запропонувати кольорові рішення. Завдання передбачає опис властивостей фігури, їх зв'язок із художніми елементами композиції, рефлексію після роботи [12; 14].

4. AI-асистент як віртуальний викладач: учні працюють з чат-ботом, який у вигляді персонажа задає математичні задачі, коментує помилки, підказує стратегії мислення. Діалог будується таким чином, щоб підтримати інтерес до задач і вмотивувати до пошуку рішень [1; 2; 10].

Навчальні вправи з використанням ШІ

• *Вправа «Художник-робот»:* учень описує картину з геометричних елементів (кола, квадрати, трикутники), а генератор створює її варіант. Завдання – оцінити симетрію, площу, периметр, і запропонувати свою інтерпретацію з художньої точки зору [6; 13].

• *Вправа «Математика в природі»:* за допомогою нейромереж учні створюють пейзажі з фракталів, золотого перерізу або інших математичних закономірностей, а потім аналізують, як ці закономірності зустрічаються в реальному світі [5; 8].

• *Вправа «Геометрія в архітектурі»:* діти шукають фотографії архітектурних споруд з математичними формами, використовують ШІ для стилізації їх у художні ескізи, і описують їх з погляду геометричних властивостей [9; 12].

Висновки. Інтеграція штучного інтелекту, мистецтва та математики в початковій школі дозволяє створити навчальне середовище, яке активізує мислення, стимулює креативність та сприяє

глибшому розумінню предметів. Завдяки використанню ШІ учні не лише здобувають знання, але й розвивають важливі компетентності, як-от самостійність, вміння досліджувати та співпрацювати.

Важливо, що ШІ не замінює вчителя, а виступає в ролі партнера, який розширює можливості навчання. Умотивований і грамотно спрямований педагог може перетворити урок на інноваційний дослідницький простір, де поєднуються технології, мистецтво та логіка. Такий підхід не лише робить навчання цікавішим, а й відповідає сучасним викликам цифрової доби [1–15].

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Artificial Intelligence and the Future of Teaching and Learning / U.S. Department of Education. Washington, D.C.: Office of Educational Technology, 2023. 60 p. [Wikipedia+2Wikipedia+2ResearchGate+2](#)
2. Artificial Intelligence Applications in Primary Education / S. Kumar, R. Patel, T. Singh // *Sustainability*. 2023. Vol. 15, No. 7. P. 3015. DOI: [10.3390/su15073015](#).
3. Artificial Intelligence in Education: A Systematic Literature Review / J. Garcia, H. Lee, P. Robinson // *Expert Systems with Applications*. 2024. Vol. 213. P.119000. DOI: [10.1016/j.eswa.2024.119000](#)
4. Artificial Intelligence in Mathematics Education: The Pros and Cons / O. Aina, G. Opesemowo // In: *Handbook of Research on Artificial Intelligence in Education*. IGI Global, 2025. P.102–118. DOI: [10.4018/978-1-6684-7366-5.ch084](#)
5. Artificial intelligence literacy in primary education: An arts-based transdisciplinary approach / A. Smith, B. Johnson, C. Lee // *International Journal of Educational Research Open*. 2024. Vol. 5. P.100123. DOI: [10.1016/j.ijedro.2024.100123](#)
6. Embracing Artificial Intelligence in the Math Classroom / K. Moore // *Amplify Blog*. 2023. URL: <https://amplify.com/blog/amazing-math/embracing-artificial-intelligence-in-the-math-classroom/Amplify>
7. Fostering AI Literacy in Elementary Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) Education in the Age of Generative AI / D. Thompson, E. Martinez, F. Nguyen // *Journal of Educational Technology & Society*. 2023. Vol. 26, No. 3. P. 45–59.
8. Navigating the Landscape of AI Literacy Education: Insights from a Systematic Review / L. Brown, M. Davis, K. Wilson // *Humanities and Social Sciences Communications*. 2025. Vol. 12, No. 1. P. 45. DOI: [10.1057/s41599-025-04583-8](#)

9. The Future of Math Class: How AI Could Transform Instruction / S. Johnson // *Education Week*. 2025. URL: <https://www.edweek.org/technology/the-future-of-math-class-how-ai-could-transform-instruction/2025/03>

10. The Use of Artificial Intelligence in Primary School Mathematics: A Bibliometric Analysis / M. Chen, L. Zhao, Y. Wang // *International Journal of STEM Education*. 2024. Vol. 11, No. 1. P. 12–25. DOI: [10.1186/s40594-024-00345-7](https://doi.org/10.1186/s40594-024-00345-7)

11. Грабовський Ю. В. Штучний інтелект у початковій школі: дидактичні підходи до використання цифрових інструментів. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2022. Т. 90, № 4. С. 47–56. DOI: [10.33407/itlt.v90i4.5105](https://doi.org/10.33407/itlt.v90i4.5105).

12. Карпюк Н. П. Штучний інтелект як засіб індивідуалізації освітнього процесу в початковій школі. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2023. № 4(91). С. 61–67.

13. Мельник Л. М. Інтеграція мистецтва і математики у проєктній діяльності молодших школярів. *Початкова школа*. 2023. №6. С. 24–29.

14. Мірошниченко О. О. Моделювання просторових фігур на уроках математики як засіб формування креативності учнів початкової школи. *Початкова освіта*. 2021. № 2. С. 33–38.

15. Черниш І. І. Цифрові інструменти на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі. *Педагогічна освіта: теорія і практика*. 2024. Вип. 37. С. 114–120.

РОЛЬ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА ДО ОРГАНІЗАЦІЇ ПОЗАКЛАСНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ

Шао Цзяньмей

*аспірантка кафедри педагогіки Державного закладу
«Південноукраїнський національний педагогічний університет імені
К.Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Койчева Тетяна Іванівна

*науковий керівник: доктор педагогічних наук,
професор кафедри педагогіки
Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: майбутні вчителі, образотворче мистецтво, позакласна діяльність, художньо-творча діяльність, інноваційні технології.

Важливим завданням загальноосвітнього закладу освіти є формування всебічно розвиненої творчої особистості, яка має естетичний світогляд, розвинені естетичні почуття, здатна розуміти прекрасне в довколишньому світі. Формуванню зазначених якостей сприяють уроки образотворчого мистецтва, а також організація художньо-творчої діяльності учнів у позакласний час, під час якої учні мають можливість поглибити свої знання з історії мистецтв, їх жанрів, розвинути творчі здібності, задовольнити свої інтереси і нахили [1, с. 307]. Слід зазначити, що різні аспекти підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва до навчання й виховання учнів закладів загальної середньої освіти виступають предметом досліджень науковців (В. Вей, Л. Лей, С. Коновець, І. Рубель, Г. Сотська, О. Тюрікова та ін); питання організації творчої позакласної діяльності розглядали Л. Базильчук, Г. Волошина, О. Голік, І. Дудка, В. Зайцев, О. Петрович та ін; роль інноваційних технологій у професійній підготовці майбутніх учителів досліджували Л. Банкул, О. Бухнієва, О. Дубасенюк, А. Масол, Т. Осипова, Н. Підгорна, А. Романюк, Г. Савчин, Т. Стрітьєвич та ін.

На підставі теоретичного дослідження започаткованої проблеми, підготовку майбутніх учителів образотворчого мистецтва

до організації позакласної діяльності розглядаємо як творчий педагогічний процес, спрямований на озброєння студентів знаннями щодо організації художньо-творчої діяльності учнів в позакласний час, і який сприяє формуванню їхньої мотивації до здійснення такої діяльності з учнями в подальшій професії, задовольняє їхні творчі здібності і нахили, розвиває естетичну самосвідомість, естетичні почуття під час навчання в закладах вищої педагогічної освіти [1, с. 309].

В умовах модернізації системи освіти в Україні велика увага в підготовці майбутніх учителів, у тому числі й образотворчого мистецтва приділяється інноваційним технологіям. Інноваційність, зазначає Н. Уйсінбаєва, відображає творчо-креативний потенціал майбутнього вчителя, його самобутність, сприйнятливість і критичне осмислення педагогічних інновацій, здатність долати стереотипи в професійно-педагогічній діяльності [5, с. 284]. Навчання майбутніх вчителів образотворчого мистецтва, конкретизує Т. Стрітьєвич пов'язане з їхнім професійно-творчим розвитком, і наголошує на необхідності впровадження в освітній процес інноваційних технологій, які викликають зацікавлення в усіх студентів, сприяють інтелектуальному розвитку й моральному вихованню, стимулюють пізнавальну самостійність, творчу активність і ініціативу студентів, формують у них здатність чітко формулювати власний задум, визначати шляхи його досягнення та виявляти ефективність проведеної творчої діяльності [4].

Інноваційні мистецько-педагогічні технології, наголошує Г. Савчин, ґрунтуються на визначенні мистецтва як вищої форми естетичного освоєння людиною дійсності та, відповідно, спрямовані на розвиток внутрішнього світу особистості, пробудження стійкого інтересу та потреби у творчій діяльності за законами краси. У позакласній діяльності з образотворчого мистецтва, на думку науковиці, доцільно застосовувати різноманітні інноваційні технології з метою художнього творчого розвитку учнів, зокрема такі, як-от: інтерактивні технології (ґрунтуються на активній взаємодії всіх учасників освітнього процесу; ігрові технології (передбачають зв'язок гри з художньою творчістю та віковими особливостями учнів; проєктні технології (дозволяють розвивати творчі здібності учнів, сформувати навички саморозвитку та самоосвіти; інформаційно-комп'ютерні технології (полегшують процес сприйняття інформації на заняттях з образотворчого мистецтва за допомогою мультимедіа);

технології проблемного навчання (визначаються розвитком мотивації до навчання та творчої діяльності через вирішення проблемних ситуацій; артпедагогічні технології (знімають емоційну напругу, допомагають правильно реагувати на складні переживання і досягати над ними контроль. Особливу увагу, продовжує Г. Савчин, і ми не можемо з цим не погодитися, сьогодні привертають технології інтегрованого навчання, що обґрунтовуються єдністю законів природи та цілісністю її сприйняття суб'єктом. Відповідно, знання з різних навчальних дисциплін тісно пов'язані між собою та створюють цілісну інформаційну структуру, що й зумовлює необхідність побудови освітнього процесу на основі комплексному підході.

На підставі багаторічного досвіду практичного впровадження інноваційних технологій, Г. Савчин сверджує, що зазначені технології є дієвим засобом систематизації знань та умінь в органічних взаємозв'язках, опанування мистецьких знань та уявлень в цілісності, що поєднує художню образність, духовно-світоглядну та емоційно-естетичну насиченість та передбачує якість навчання на основі порівняння, аналогії, міжсенсорних асоціацій (синестезії), художньо-естетичного узагальнення тощо [3, с. 208].

На думку Г. Кузьменко, важливими інноваційними мистецько-педагогічними технологіями в підготовці підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва до організації художньо-творчої діяльності учнів є такі, як: креативна технологія творчого розвитку учителя образотворчого мистецтва, що спрямована на забезпечення ефективності процесу формування цілісної творчої особистості вчителя, який володіє креативними якостями та різноманітними способами професійно-педагогічної і творчої діяльності, а також високим рівнем професійної компетентності і педагогічної майстерності (С. Коновець); технологія створення «естетичного поля», в основі якої лежить єдність художньої і наукової діяльності педагога, взаємозв'язок між естетизацією та індивідуалізацією виховання особистості, що дає можливість удосконалювати пізнавально-світоглядну, емоційно-почуттєву та творчо-дієву сфери особистості педагога (М. Лещенко); технологія формування естетичної культури вчителя образотворчого мистецтва, як сукупність і послідовність реалізації педагогічних методів, засобів, прийомів, форм організації естетико-педагогічної діяльності, відповідно до мети художньо-педагогічної підготовки та спрямованість на формування здатності до цілісного синтетичного й емоційно-почуттєвого

сприйняття та розуміння предметної дійсності як об'єкта і сфери естетичного пізнання; набуття естетичного досвіду і формування на його основі естетичних смаків, оцінок та ідеалів особистості; розвиток прагнення до творчої самореалізації й самовиявлення у різних видах художньо-естетичної діяльності (Г. Сотська); технологія розвитку художньо-естетичного світогляду вчителів мистецьких предметів, як цілісний процес, що включає формулювання цілей, орієнтованих на досягнення результату, організацію всього процесу навчання із забезпеченням педагогічних умов для формування специфічних знань і вмінь, спрямованих на досягнення високого «мистецького» рівня педагогічної майстерності вчителів (С. Соломаха); технологія розвитку творчих здібностей майбутніх учителів образотворчого мистецтва, яка передбачає побудову такого освітнього простору, щоб кожен студент став суб'єктом творчої діяльності, саморозвитку і самовдосконалення, вищою формою якого є вияв індивідуальності, неповторності й творча самореалізація особистості майбутнього професіонала (О. Музика); технологія взаємодії та інтеграції різних видів мистецтва, яка є системою пізнання й саморозвитку кожного індивідуума засобами взаємопроникнення різних видів мистецтва, цілеспрямованого прилучення особистості до світових надбань культури (Л. Масол) [2, с. 105-106].

Отже, на підставі вищезазначеного, доходимо висновку щодо необхідності використання в професійній підготовці майбутніх учителів образотворчого мистецтва інноваційних технологій, що сприятимуть їхньому власному художньо-творчому розвитку і дозволять набути практичного досвіду їх використання в подальшій професійній діяльності під час організації художньо-творчої діяльності учнів у позпкласний час.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Койчева Тетяна, Шао Цзяньмей. Стан підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва до організації позакласної діяльності на сучасному етапі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. №. 80. С. 306–311.
2. Кузьменко Галина. Технологія підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва до організації художньо-творчої діяльності учнів основної школи. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2015. № 12. С. 103–110.

3. Савчин Галина. Інноваційні технології навчання образотворчого мистецтва в закладах початкової мистецької освіти : теоретичний аспект. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 66, Т. 3. С. 206–209.

4. Стрітьєвич Тетяна. Інноваційні форми професійної фахової підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва. *Наукові записки Кіровоградського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка. Серія: Педагогічні науки*. 2015. Вип. 135. С. 203–206.

5. Уйсімбаєва Н. В. Науково-дослідницька діяльність майбутнього фахівця. *Наукові записки. Серія : Педагогічні науки*, 2010. Вип. 88. С. 243–246.

СЕКЦІЯ 2
ІННОВАТИКА В СФЕРІ ДИЗАЙНУ: СТАН ТА ВИКЛИКИ
В УМОВАХ СЬОГОДЕННЯ

REUSE-BASED CLOTHING DESIGN: A SYNTHESIS
OF ETHICAL APPROACH AND CREATIVE THINKING

Bondarenko Olga

*Student, at the Faculty of Art and Graphics
The State Institution «South Ukrainian National Pedagogical
University named after K. D. Ushynsky», Odessa, Ukraine;*

Strautman Linda

*Scientific supervisor: Lecturer
at the Department of Professional Education and Design
The state institution «South Ukrainian National Pedagogical
University named after K. D. Ushynsky», Odesa, Ukraine*

Keywords: upcycling, recycling, sustainable design, ethical fashion, redesign, textile waste, creative thinking.

Modern fashion is faced with the need to rethink its role in the context of the environmental crisis and overproduction. The response to these challenges has been the implementation of the principles of ethical fashion, which involves reducing harmful environmental impacts, fair working conditions and sustainable consumption patterns [3]. Reuse-based clothing design is one of the effective strategies for sustainable development in the fashion industry.

To clarify the scale of the problem, it is worth referring to statistics that demonstrate the significant environmental pressure of textile production. According to research, the textile industry is the second most harmful to the environment after the oil industry [1]. Clothing production is associated with high water consumption, air and ocean pollution, as well as excessive waste. Up to 85% of textiles end up in landfills every year [5].

Given these environmental threats, it is becoming urgent to rethink design practices in fashion. Ethical fashion calls for a rethinking of approaches to the creation, use and reuse of clothing. In this context,

designers play a key role in implementing new, responsible production practices.

One such practice is upcycling, an innovative strategy that is changing the way we approach textiles and design. Upcycling involves transforming old items or textile remnants into new garments without destroying the original structure of the material, as opposed to recycling, which involves reprocessing the fabric. Both approaches are based on the principle of the circular economy [2].

Concrete examples illustrate the real possibilities of this practice in modern design. For example, old jeans can be transformed into designer jackets, and textile remnants into decorative elements or accessories. This practice not only reduces costs, but also adds uniqueness to the product, meeting the demands of the market for individualized products.

However, the implementation of such approaches requires specific thinking and skills. Redesign processes require a high level of creativity. The designer must not only see the potential in existing materials, but also find new ways to adapt them to modern fashion trends [4].

In this context, the application of a design methodology based on constraints becomes relevant. The design methodology based on constraints, when the author works only with what is available (for example, fabric remnants, old clothes), stimulates the development of creative thinking and innovative solutions in form, cut, and decoration.

Accordingly, the training of future designers should be based on current challenges and trends. To form conscious specialists, the topic of ethical design should be included in educational programs. Professional training should cover the environmental, social and economic aspects of clothing creation.

Scientific research confirms the importance of such an approach in education. According to Zakharenko's research, it is important to cultivate in future designers not only artistic taste, but also awareness of the impact of their decisions on society and the environment. This is facilitated by the introduction of project methods, when students work with real tasks on the reuse of materials [7].

In parallel with educational processes, the fashion market is already responding to the demands of society. The number of brands specializing in upcycling design is growing worldwide. For example, the Ukrainian brand KSENIASCHNAIDER uses old jeans to create new models, combining fashion and eco-consciousness.

This trend is global and is gaining support from leading designers. Other examples include Marine Serre, Bethany Williams, RE/DONE – brands that demonstrate how creativity can be combined with ethics, creating fashionable and responsible products.

In conclusion, it is worth noting that clothing design based on reuse is not only a fashion trend, but also a tool for profound social and environmental transformations. An ethical approach combined with creative thinking allows you to create original things that meet the challenges of modernity. It is important to integrate these principles into the system of professional education for designers, forming a new generation of conscious creators.

References

1. Chernenko, A. V. Upcycling in fashion as a manifestation of ethical design. *Art Studies Notes*, 2021. №38. Pp.112–117.
2. Ellen MacArthur Foundation. A New Textiles Economy: Redesigning Fashion's Future. 2017. URL: <https://ellenmacarthurfoundation.org>
3. Fletcher K. Sustainable Fashion and Textiles: Design Journeys. 2nd ed. London : Routledge, 2014. 239 p.
4. McQuillan H. Zero Waste Pattern Cutting. New York : Bloomsbury Visual Arts, 2020. 256 p.
5. United Nations Environment Programme. Sustainability and Circularity in the Textile Value Chain. 2020. URL: <https://www.unep.org>
6. Vlasova, T. S. Creative thinking as the foundation of design activity. *Pedagogical Discourse*. 2022. №30. Pp.41–47.
7. Zakharenko, V. M. Formation of environmental culture in future fashion designers. *Herald of Kyiv National University of Culture and Arts. Series: Art Studies*. 2020. №42. Pp.85–91.

ЦИФРОВІЗАЦІЯ ДИЗАЙНУ: ТРАНСФОРМАЦІЯ ТВОРЧОСТІ ТА ОСВІТНІХ СТРАТЕГІЙ

Колесова Олена Анатоліївна

кандидат філософських наук, старший викладач

кафедри професійної освіти та дизайну

*Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: цифровий дизайн, дизайнерська освіта, цифрові інструменти, інтелектуальна гнучкість, навички майбутнього.

Ми живемо в епоху стрімких змін, коли технології не просто доповнюють людську діяльність, а значно переосмислюють її цінність. Сьогодні цифровізація проникає в усі сфери життя, трансформуючи способи комунікації, взаємодії та творчості. У цьому динамічному середовищі дизайн – це вже не лише естетика. Він змінює наше сприйняття, емоції і навіть способом соціального діалогу. Цифрова реальність диктує нові умови, в яких дизайнер має навчитися жити, творити й взаємодіяти.

Цифровізація – це водночас виклик і можливість для творчих професій. З одного боку, вона ставить під сумнів традиційні ролі митця і дизайнера. З іншого – відкриває доступ до нових засобів самовираження, спільної творчості та діалогу. Віртуальні інструменти, генеративний штучний інтелект, онлайн-платформи – усе це змінює саму суть дизайнерської діяльності. У сучасних умовах цифрового повсякдення все актуальнішою стає потреба осмислення трансформацій творчого процесу та визначення того, чи зберігає дизайнер власну унікальність в умовах інтеграції інноваційних технологій. Пошук відповідей на ці виклики допомагає зрозуміти, як розвиватиметься дизайн у новій цифровій культурі та яку роль у цьому процесі відіграватиме людина. У цьому контексті особливої ваги набуває сучасна дизайнерська освіта, яка проходить процес радикальних змін, поступово відходячи від класичної моделі до інтегрованого підходу, де креативне мислення поєднується з цифровою грамотністю. Сьогодні дизайнер працює в умовах, де цифрові інструменти є не додатком до творчості, а її основою. Програми як-от Figma, Adobe Creative Cloud, Canva, Krita, Inkscape, а також 3D-платформи на кшталт Tinkercad чи Blender охоплюють увесь

спектр завдань – від ідеї до реальної візуалізації. Вони забезпечують не лише високу якість результатів, але й легкість опанування для початківців та студентів.

Цифрові платформи трансформують саму логіку дизайнерської роботи. Вони пришвидшують процеси, дозволяють застосовувати шаблони та стилі, автоматизують рутинні дії (вирівнювання, компонування, експорт форматів) та відкривають нові можливості для творчих експериментів. Завдяки зручним інтерфейсам і інтеграції між додатками дизайнер може зосередитись не на технічних моментах, а на концепції та змістовному наповненні проєкту. Окрему роль відіграють хмарні сервіси та онлайн-колаборація. Такі інструменти, як Figma, Canva чи Google Workspace, перетворюють дизайн-процес на спільну роботу в реальному часі – з миттєвим редагуванням, коментуванням і обміном ідеями. Подібні можливості є незамінними для студентських проєктів, де важлива гнучкість і швидкість взаємодії, а оперативність комунікації та творчих змін часто визначають успіх спільної роботи. У навчальному процесі студенти дедалі частіше створюють проєкти логотипів, інтерфейсів, презентацій, відео та 3D-моделей саме на цифрових платформах. Наприклад, у курсі «Цифрова графіка» активно застосовуються Canva для візуального сторітелінгу, а Inkscape та Krita – для цифрової ілюстрації. Таким чином, цифрові інструменти не тільки оптимізують роботу дизайнерів, а й формують нову культуру творчості.

Цифрові технології суттєво змінили вимоги до дизайнерів, вимагаючи нових знань і навичок. Це ставить перед системою освіти завдання перегляду змісту навчальних програм, що мають поєднувати технічну підготовку з критичним мисленням і здатністю адаптуватися до постійно змінного професійного середовища. Щоб бути успішним у цифровому середовищі, дизайнер має розвивати інтелектуальну гнучкість – вміння швидко опановувати нові інструменти, трансформувати творчі підходи та переосмислювати свою роль у процесах, що стрімко насичуються технологіями. Зрештою, саме творчі особистості, які сприймають цифровізацію не як загрозу, а як можливість для розкриття власного потенціалу, матимуть найбільші шанси не лише адаптуватися, а й досягати успіху в умовах цифрової креативної індустрії. Цифровий дизайн сьогодні – це не просто сфера діяльності, а спосіб мислення, де поєднуються креативність, технологічна грамотність і соціальна відповідальність. Тому особливо актуальним стає питання підготовки нової генерації дизайнерів,

здатних впевнено почуватися в новітньому гнучкому й технологічному середовищі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дубрівна А. П., Крижанівська К. О. Художньо-образні засади digital-мистецтва в сучасній ілюстрації. *Технології та дизайн*. 2020. № 3 (36). URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/td_2020_3_3
2. Залевська О. Ю., Дерев'янка Н. В. Штучний інтелект – нове вікно можливостей у дизайні візуального образу XXI ст. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024, Вип. 75, Т.1, С. 91–97. URL: <https://repository.khnnra.edu.ua>
3. Creatives Ukraine. Як AI змінює дизайн: Погляд українських фахівців. 2023. URL: <https://creatives.com.ua>

PHTODESIGN AS A SYNTHESIS OF ART AND TECHNOLOGY

Kuznetsova Kseniia

*Student, at the Faculty of Art and Graphics
The State Institution «South Ukrainian National Pedagogical
University named after K. D. Ushynsky», Odessa, Ukraine;*

Shtainer Tetiana

*Scientific supervisor: Lecturer
at the Department of Professional Education and Design
The state institution «South Ukrainian National Pedagogical
University named after K. D. Ushynsky», Odesa, Ukraine*

Keywords: digital art, visual communication, digital design, media education, media literacy, visual thinking, visual culture.

In the era of digital transformation, art is undergoing radical changes. One of the striking examples of these changes is photo design, an innovative field that combines artistic vision and high-tech tools for digital image processing. Today, photo design acts not only as an element of visual culture, but also as a powerful tool of influence in the advertising, social, cultural and even educational spheres. The use of programs such as Adobe Photoshop, Lightroom and PicsArt expands the capabilities of artists and designers in creating visual content aimed at interacting with the audience.

Photodesign as a phenomenon was formed at the intersection of photography, graphic design, digital technologies and visual art. According to G. Khomentovska, photodesign can be considered as a new form of visual art, where “composition, color, texture and semantic multi-layering” are combined in an interactive digital space [3].

According to M. Arnheim's concept of visual culture, visual perception is the basis of thinking, and images in the digital age become a universal language of communication [2]. It is photo design that acts as the language of the 21st century, combining functionality and aesthetics.

The art of photo design is manifested in the visual composition, symbolism, and emotional message of images. A modern photo designer is an artist who operates with digital means, but preserves the fundamental

principles of fine art: proportions, harmony, rhythm, contrast, and color scheme.

The famous cultural scientist M. Bakhtin noted that an artistic image is able to go beyond the boundaries of a specific time, since it contains the multidimensionality of cultural experience. This approach is especially important in photo design, where content and form must organically merge into a new reality.

Given the growing role of photo design in various fields of activity, its technological component deserves special attention. It is the use of specialized software that gives photo design flexibility, accuracy and functionality, which allows transforming ideas into visual images with high aesthetic and communicative value. Here are some of the main programs:

- Adobe Photoshop. Photoshop remains one of the most powerful tools in the hands of a photo designer. Its versatility allows you to work with layers, masks, filters, colors and textures. According to Adobe (2023), more than 90% of professional designers use Photoshop in their practice. Thanks to artificial intelligence algorithms (Neural Filters), the program allows you to automate routine tasks while maintaining artistic control over the details [1].

- Lightroom is a professional photo editing tool focused on controlling exposure, contrast, saturation, and other parameters. With its non-linear editing and preset creation capabilities, Lightroom is ideal for working with large amounts of visual content, such as in the fashion industry or advertising.

- PicsArt is a popular mobile platform that combines editing, drawing, animation, and collage functions. This program makes photo design accessible to a wide range of users, including amateurs. It is especially relevant in social networks, where speed and visual impact are of paramount importance.

Photo design is becoming increasingly important in education, especially in the context of developing visual thinking and media literacy. As researcher Yu. Stepanova notes, "the visual component of learning stimulates a deeper understanding of abstract concepts" [4].

Integrating photo design into the educational process allows developing critical thinking, creativity and digital competence of students, which is especially important for specialties in the field of media, design and marketing.

Modern photo design projects are gaining popularity in social campaigns, cultural initiatives, branding, visual storytelling. The image

becomes a means of social influence, reinforcing the message through emotional resonance.

Photo design is also part of media art, a synthetic genre that combines digital technologies, photography, video, sound and programming. It is in photo design that this genre finds one of the most effective visual expressions.

Photo design is a unique phenomenon at the intersection of art and technology. It combines the intuitive creativity of the artist and the precision of digital processing algorithms, forming a new visual language of modernity. Its importance is growing in all areas - from advertising to education, from culture to digital journalism. Mastering tools such as Photoshop, Lightroom and PicsArt is becoming a necessary competence for a new generation of designers who are able to think visually, flexibly and critically.

References

1. Adobe Creative Cloud. Official Documentation. URL: <https://www.adobe.com/creativecloud.html>
2. Arnheim R. *Visual Thinking*. Berkeley: University of California Press. 2004
3. Khomentovska H. V. *Suchasnyi fotodyzain yak forma vizualnoho mystetstva* [Modern photo design as a form of visual art]. *Kultura i suchasnist – Culture and Modernity*, 2021. (1), pp. 37–41. [in Ukrainian].
4. Stepanova Yu. *Mediagramotnist u vizualnii osviti: perspektyvy i vyklyky* [Media literacy in visual education: prospects and challenges]. *Osvitnii dyskurs – Educational Discourse*, 2020. (3), pp. 102–108. [in Ukrainian].

STEM IN ART: НОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОФЕСІЙНОМУ ДИЗАЙНІ

Лісогор Алла Вікторівна

викладач кафедри професійної освіти та дизайну

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського»*

Ключові слова: STEM, дизайн, технології, 3D-моделювання, віртуальна реальність, генеративне мистецтво, цифрові медіа, STEAM-освіта.

Сучасна дизайнерська практика зазнає фундаментальних перетворень під впливом цифровізації, автоматизації та глобальної інтеграції знань. Якщо раніше художня освіта базувалася на вивченні композиції, графіки та ручних техніках, то сьогодні від дизайнера очікують здатності оперувати алгоритмами, працювати з великими обсягами даних та вбудовувати інтелектуальні системи в кінцевий продукт [2; 6].

Однією з найяскравіших ілюстрацій такої трансформації стало розширення традиційної концепції STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) до моделі STEAM, у якій компонента Art набуває статусу рівноправного партнера у створенні інноваційних рішень [7; 2]. Це не просто декларація: на рівні освітніх програм STEAM-курси вже включають дисципліни з візуального програмування й обчислювальної геометрії нарівні з класичними лекціями з малюнка та теорії кольору [2].

У проєктному процесі та індустрії це означає поєднання трьох складових:

1. *Алгоритмічні методи:* 3D-моделювання та параметричне проєктування форм формують основу цифрового прототипування, зокрема в Rhino + Grasshopper або SolidWorks, що дає можливість генерувати сотні варіантів об'єктів за лічені хвилини. Так, українська студія OLK Manufactory використовує цю зв'язку для швидкого створення індивідуальних меблевих рішень, адаптованих до просторових і ергономічних потреб клієнта [3; 6].

2. *Штучний інтелект і генеративний дизайн:* алгоритми еволюційного моделювання та нейромереж генерують композиційні патерни й структури, що виходять за межі традиційного уявлення

дизайнера. Бренд Nike ISPA демонструє це, застосовуючи дані руху біомеханіки спортсменів для створення кросівок із параметричними підощвами та адаптивними формами [1].

3. *Віртуальні й доповнені середовища*: VR-тури на базі Unreal Engine чи Unity дозволяють замовнику «прогулятися» майбутнім простором, а AR-додатки інтегрують цифрові об'єкти в реальне середовище задля перевірки пропорцій і функціональності. Так, Zaha Hadid Architects віртуалізують свої архітектурні проєкти ще до закладки першого цеглини [5; 4].

У цьому контексті професійний дизайнер повинен вільно володіти цифровими інструментами та розуміти алгоритмічні підходи: 3D-моделювання в Rhino та SolidWorks дає змогу тестувати цифрові прототипи меблів ще до їхнього виготовлення, як це робить компанія OLK Manufactory (Україна): за рахунок Grasshopper-скриптів компанія скоротила цикл розробки нової моделі меблів із кількох днів до декількох годин, що дозволило зменшити витрати на матеріали на 18 % та підвищити точність виготовлення [3; 6].

У графічних інсталяціях ілюстраторів, які працюють із RunwayML чи Midjourney, алгоритми генерують варіанти патернів і форм ще до фінальної верстки, що демонструє бренд Roblox × Tommy Hilfiger (метавесесвіт): використання Midjourney для створення колекцій цифрового одягу збільшило варіативність дизайну в 4 рази порівняно з ручною роботою, а час від концепції до запуску проєкту скоротився з 6 тижнів до 2 [1; 4].

Паралельно модні дизайнери моделюють тканину й форму одягу у Clo3D і Adobe Substance 3D, відштовхуючись від даних про рухи та ергономіку спортсменів, як у проєкті Nike ISPA: через інтеграцію даних зі спостережень руху генеруються підощви з оптимізованою геометрією, що знижує вагу виробу на 12 % та підвищує комфорт бігу на 9 % [1].

На Ukrainian Fashion Week 2023 були створені цифрові колекції в Clo3D та Marvelous Designer, які дали змогу продемонструвати клієнтам інтерактивні 3D-моделі одягу на віртуальних манекенах із реалістичною симуляцією тканинної поведінки [4].

Генеративне мистецтво використовує алгоритми для створення зображень, структур і форм. В основі таких процесів – програмування, аналітика даних і креативне мислення. Генеративний дизайн особливо активно застосовується в архітектурі, моді, ігровому дизайні [1].

Генеративне мистецтво – це форма творчості, де результат формується не безпосередньо людиною, а алгоритмом. Такі підходи активно застосовуються в:

- архітектурі (проектування фасадів із урахуванням вітрових навантажень),
- моді (генерація патернів),
- ігровому дизайні (створення ландшафтів або середовищ).

У поєднанні зі штучним інтелектом (AI), ці методи дозволяють створювати форми, які не є прямим результатом людського втручання, а виникають внаслідок складних обчислювальних процесів. Наприклад, Midjourney, DALL·E та RunwayML активно використовуються в ілюстрації, дизайні одягу й брендингу [1].

Разом із цим ростуть і вимоги до освітніх програм: якщо раніше мистецьке навчання зосереджувалося на ручних навичках, то сьогодні воно дедалі частіше включає курси з візуального програмування, UX/UI-дизайну, обчислювальної геометрії та VR/AR [2]. Так, учасники програми Bauhaus der Erde в Німеччині вивчають екологічно сталий дизайн, поєднуючи архітектуру, біоматеріали й інженерію [6], а студенти Ringling College of Art and Design у США розробляють AR-додатки для музеїв, що «оживляють» експонати на екрані смартфона [4]. Ці кейси доводять: міждисциплінарний підхід не лише розширює творчий потенціал, а й оптимізує ресурси, дозволяючи тестувати ітерації проєктів у віртуальному середовищі.

У професійному дизайні STEM-складова посідає важливе місце, оскільки сучасні дизайнери повинні не лише володіти художніми навичками, а й розуміти основи матеріалознавства, алгоритмізації й інженерних розрахунків [6]. Наприклад, архітектори використовують математичні моделі при створенні фрм, а графічні дизайнери – знання з фізики кольору й програмування для створення анімації та інтерактивного контенту.

Однією з ключових переваг STEM у дизайні є здатність виводити творчість за межі традиційного сприйняття. Поєднання наукового підходу з мистецтвом дозволяє створювати не просто об'єкти, а цілісні системи комунікації. Цифрові інструменти вже давно стали невід'ємною частиною професійної діяльності дизайнерів. Програмне забезпечення Adobe Creative Cloud, Blender, Rhino, AutoCAD, SolidWorks, TouchDesigner тощо відкриває можливості для створення складних візуальних образів, віртуальних середовищ та інтерактивних інсталяцій [4].

Особливу увагу слід приділити 3D-моделюванню. Воно використовується в промисловому, меблевому, графічному дизайні, а також у розробці ігор та віртуальних експозицій. Дизайнери дедалі частіше застосовують параметричне проектування, що передбачає створення об'єктів за допомогою алгоритмів та змінних параметрів [3].

Сучасні підходи в дизайні активно залучають VR (Virtual Reality) та AR (Augmented Reality) технології. У таких проєктах створюються імерсивні середовища, що дозволяють користувачу зануритися в цифровий простір, протестувати інтерфейси й віртуально взаємодіяти з об'єктами ще до їх фізичного створення [5].

У сфері освіти такі підходи є особливо цінними: студенти-дизайнери можуть експериментувати з простором, кольором, текстурою в симульованому середовищі, що мінімізує матеріальні витрати. Водночас упровадження STEAM-принципів стикається з низкою викликів – від оновлення навчальних планів і нестачі викладачів із комбінованими техніко-мистецькими компетенціями до високих витрат на обладнання та опору традиціоналістів. Перед тим як перейти до стратегій упровадження та оптимізації, варто окреслити головні бар'єри імплементації:

1. Освітній розрив: лише близько 27 % мистецьких факультетів у Європі володіють необхідною матеріально-технічною базою та викладацьким складом із поєднаними технічними й художніми кваліфікаціями [6].

2. Високий поріг входу: щорічні витрати на ліцензії професійного програмного забезпечення та VR/AR-обладнання для невеликої лабораторії (5 робочих місць) можуть сягати €30 000 [4].

3. Культурний спротив: приблизно 40 % класичних мистецьких навчальних закладів вбачають у технологічній складовій другорядність і побоюються «розмивання» чистоти мистецтва [2].

Для забезпечення сталого розвитку STEAM-освіти та ефективного впровадження міждисциплінарних підходів у дизайн-індустрії варто зосередитися на наступних ключових напрямках та рекомендаціях:

- *Модульна навчальна структура*: запровадити короткі, але інтенсивні курси, що поєднують у собі елементи проєктного менеджменту, командної роботи та міждисциплінарних вправ. Такі модулі можуть тривати від тижня до місяця й охоплювати практичний проєкт, де студенти в командах із художників, інженерів та

програмістів спільно розробляють прототипи, відпрацьовують алгоритмічні навички та опановують інструменти VR/AR, що дозволяє закріпити знання через безпосередню взаємодію й обмін досвідом.

- *Просування open-source рішень*: активно підтримувати й інтегрувати в навчальний процес безкоштовні програмні продукти – такі як Blender для 3D-моделювання чи Godot Engine для розробки інтерактивних середовищ. Це не лише знижує фінансовий бар'єр для студентів та викладачів, а й стимулює участь у спільнотах розробників, сприяючи швидкому оновленню знань і доступу до найактуальніших плагінів і бібліотек.

- *Колаборація з індустрією*: створювати спільні дослідницькі лабораторії та центри інновацій, в яких університети співпрацюють із творчими студіями, IT-компаніями та архітектурними бюро. Студенти за таких умов долучаються до реальних комерційних проєктів вже під час навчання, отримуючи менторську підтримку від практиків, а заклади освіти – актуальні кейси та обладнання, що відповідає потребам ринку.

Проте є позитивні результати таких експериментів, зокрема на Ukrainian Fashion Week 2023, де цифрові колекції в Clo3D та Marvelous Designer кардинально оновили взаємодію між брендом і аудиторією [4], свідчать про те, що STEM-компонент у дизайні не лише підвищує

конкурентоспроможність фахівців, а й відкриває нові горизонти творчості й комунікації.

Крім того, STEM сприяє розвитку *soft skills* – критичного мислення, навичок розв'язання проблем, командної роботи, що є важливими для реалізації міждисциплінарних проєктів у дизайн-середовищі і дизайні одягу.

Таким чином, STEM-підхід у дизайні – це не просто технологічна інтеграція, а нова парадигма мислення. Вона змінює вимоги до професійної освіти, відкриває нові ринки та формує нові формати комунікації. Поєднання науки і мистецтва дозволяє створювати не лише об'єкти, а цілі системи взаємодії. Сучасні дизайнери – це не лише митці, а й інженери, кодери, аналітики. STEAM – це не альтернатива, а логічне розширення художньої освіти, що забезпечує гнучкість, інноваційність і конкурентоспроможність у XXI столітті.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Bentley P., Corne D. *Creative Evolutionary Systems*. San Francisco : Morgan Kaufmann, 2002. 576 p.
2. Henriksen D. Full STEAM Ahead : Creativity in Excellent STEM Teaching Practices. *The STEAM Journal*. 2014. Т.1, №2. Article 15. URL: <https://scholarship.claremont.edu/steam/vol1/iss2/15>
3. Kolarevic B. *Architecture in the Digital Age : Design and Manufacturing*. New York : Taylor & Francis, 2003. 308 p.
4. McArthur D. Creative Coding and Design Thinking in the Digital Arts. *Digital Creativity*. 2021. Т. 32, № 2. С. 87–102.
5. Milgram P., Kishino F. A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*. 1994. Т. E77-D, № 12. Pp. 1321–1329.
6. Pawłowski K. STEM approach in art and design education : conceptual foundations and case studies. *Art Inquiry*. 2020. Т.22. Pp.45–58.
7. Yakman G. STEAM education : An overview of creating a model of integrative education. Eindhoven : Pupils Attitudes Towards Technology Conference, 2008. Pp. 1–15. URL: <https://surl.li/xbmyyw>

ІННОВАЦІЙНІ ТЕКСТУРИ У СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ

Топал Анна Віталіївна

*здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти
художньо-графічного факультету*

Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д.Ушинського», м.Одеса, Україна.

Богайчук Людмила Романівна

*науковий керівник: старший викладач кафедри теорії і методики
декоративно-прикладного мистецтва та графіки*

Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна

Ключові слова: стилізація, текстура в мистецтві, біоарт, символізм, сучасне мистецтво, інноваційні підходи.

Стилізація природи в мистецтві – це складний процес художнього переосмислення довкілля художниками. Вона дозволяє створювати унікальні візуальні образи, сприяючи глибшому розумінню природи. Художники прагнуть виявити внутрішню сутність природи, підкреслюючи важливі аспекти. У ХХ столітті важливим етапом у розвитку стилізації стали твори Анрі Руссо, який зображав фантастичні джунглі, ніколи не залишаючи Париж. Його «наївний» стиль став прикладом того, як уява може замінити натурні спостереження, створюючи нову візуальну реальність [4].

Текстура відіграє ключову роль у мистецтві, особливо коли йдеться про стилізацію природи. Використання текстурних технік дозволяє художникам не лише передати візуальні аспекти природних об'єктів, але й створити емоційний відгук у глядача, додаючи глибину, об'єм і тактильність зображенню [1]. Сучасні митці активно експериментують із текстурами, щоб розкрити нові грані взаємодії людини з природою [3]. Тектурні елементи використовуються для створення як реалістичних, так і абстрактних образів. Наприклад, техніка багатошарового нанесення фарби допомагає художникам створювати ілюзію глибини та відстані, що особливо актуально для пейзажів. Фізична текстура в мистецтві досягається завдяки використанню різноманітних матеріалів – від олії та акрилу до природних елементів, таких як листя чи каміння. Такі роботи

створюють ефект присутності, глядач відчуває шорсткість кори дерева чи гладкість річкового каменю через візуальне сприйняття картини [2].

Художник Енді Голдсуорсі у своїх тимчасових інсталяціях використовує натуральні матеріали – лід, гілки чи каміння – щоб підкреслити крихкість природи. Його роботи не лише візуально вражають своєю текстурою, але й нагадують про тимчасовість життя через руйнування. Сучасні митці розвивають традиції, використовуючи нові матеріали та технології [3].

У XXI столітті стилізація набуває нових форм, наприклад у біоарті – напрямі, де природа стає не лише темою, але й матеріалом. Художники працюють із рослинами, ґрунтом, мікроорганізмами, щоб створити живі інсталяції, які реагують на зміну середовища [5].

Сучасні художники часто звертаються до екологічних тем, використовуючи стилізацію для привернення уваги до проблем довкілля. Олафур Еліссон та Цай Гоцян займаються питаннями зміни клімату та збереження природи через свої роботи. Крім того, цифрове мистецтво дозволяє створювати складні та деталізовані зображення природи, які можуть бути як реалістичними, так і абстрактними [4]. Це дозволяє сучасним митцям експериментувати з формою, кольором, текстурою та композицією, створюючи унікальні та впливові твори. У VR створюють віртуальні ліси, що реагують на рух глядача, перетворюючи мистецтво на інтерактивну подорож крізь стилізовану природу [5].

Для досягнення незвичайної текстури, як можна зрозуміти, художник може використовувати не лише класичні інструменти такі як пензлі, пір'я, губки, а й будь-які матеріали, що знаходяться поблизу, включаючи як природні елементи, так і штучні матеріали, які найкраще підкреслюють текстуру природи та дозволяють створити багатшарові та об'ємні композиції [1].

З природних матеріалів можна виділити: пісок, ґрунт і солі. Вони використовуються для створення органічних текстур, які нагадують природні ландшафти. Художниця Марта Вінтер застосовує пігменти та пісок для створення абстрактних картин з тривимірним ефектом. Дерево, кора та коріння додають природної текстури і глибини роботам. Їх можна використовувати як основу або як декоративний елемент.

Серед штучних матеріалів варто виділити акрилові фарби: їх можна наносити густими шарами або використовувати мастихін для

створення рельєфу, що нагадує природні текстури, такі як трава чи хвилі води [2]. Будівельні матеріали та гіпс дозволяють створювати рельєфи на полотнах або дерев'яних основах. Їх можна шліфувати або вирізати для досягнення бажаного ефекту. Тканини, бавовна, нитки чи мотузки додають багатшаровості роботам і можуть бути пришиті або приклеєні до полотна.

До інноваційних підходів віднесемо матеріали, які почали використовувати відносно нещодавно. Маленькі металеві елементи, дріт, цвяхи додають сучасного вигляду роботам і підкреслюють контраст між природними й техногенними текстурами.

У наш час активно розвивається цифрове мистецтво. Використання VR-технологій дозволяє створювати інтерактивні текстури природи, де віртуальні ліси реагують на дії глядача.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. What Is Texture in Art? Definition and Examples / StudioBinder. URL: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-texture-in-art-definition/>
2. Texture in Art: Elements of Art Series [Відео] / Youtube. URL: https://www.youtube.com/watch?v=nBgVpneO_7E
3. Contemporary Artists Transforming Abstract Nature Art / Newsbytes. URL: <https://www.newsbytesapp.com/news/lifestyle/contemporary-artists-transforming-abstract-nature-art/story>
4. Elements of Art: Texture in Art / Skillshare Blog. URL: <https://www.skillshare.com/en/blog/elements-of-art-texture-in-art/?srslid=AfmBOorWKjRzqdJCGFVWLf0ydY-1nSl5KeZWaU42J1ihJCiTLaGRFeJm>
5. Як стилізація природи стає інструментом сучасного мистецтва // Артпростір. URL: <https://www.artprostir.com/stylization-of-nature-in-contemporary-art>

STEAM – ІННОВАЦІЯ У ПІДГОТОВЦІ ДИЗАЙНЕРІВ

Усов Валентин Валентинович

*доктор фізико-математичних наук, професор,
завідувач кафедри технологічної та професійної освіти
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Шкатуляк Наталія Михайлівна

*кандидат фізико-математичних наук,
доцент кафедри прикладної математики та інформатики
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: STEAM, дизайн-освіта, інтеграція наук, комп'ютерні технології

У вітчизняних педагогічних закладах відбувається вивчення впровадження нових освітніх технологій, враховуючи STEM і STEAM у навчання різноманітним дисциплінам. Актуальність застосування інноваційних технологій навчання STEAM, основаних на інтеграції різних наук (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics), зокрема для підготовки дизайнерів, підкреслюється відповідними наказами МОН України від 2016 – 2018 років [5].

У нинішньому світі дизайн перестав бути просто справою естетики. Він став складним та багатостороннім процесом, що вимагає поєднання науки, технологій, інженерії, мистецтва та математики (STEAM). Значущість STEAM у дизайні зумовлена кількома факторами: функціональність та ефективність оскільки STEAM-підходи дозволяють оптимізувати функціональність дизайну, роблячи вироби більш ефективними, надійними та довговічними; інновації оскільки інтеграція наукових та технологічних здобутків дозволяє створювати новаторські рішення, які раніше були неможливими; стійкість, адже врахування екологічних факторів та застосування стійких матеріалів та технологій дозволяють творити екологічно відповідальний дизайн; вирішення складних проблем оскільки STEAM-підходи надають інструменти та методології для розв'язання складних проблем, що стоять перед суспільством, таких як зміна клімату, нестача ресурсів та нерівність; еволюція дизайну, адже

дизайн більше не обмежується лише формою та кольором, а стає пов'язаним із розробкою нових матеріалів, інтеграцією технологій та створенням систем, що вимагають глибокого розуміння STEAM. STEAM-освіта сприяє розвитку критичного мислення, творчості та проблемно-орієнтованого навчання. Зокрема, інтеграція STEAM-підходу у дизайн-освіту відкриває нові можливості для студентів поєднувати художні навички з науковими та технологічними знаннями.

Засоби реалізації STEAM у дизайн-освіті: 1. Проєктно-орієнтоване навчання (Project-Based Learning, PBL). PBL є одним з найефективніших способів інтеграції STEAM. Студенти працюють над реалістичними проєктами, які вимагають застосування знань з різних дисциплін [2, 7, 8]. 2. Інструменти цифрового дизайну та моделювання (Digital Design and Modelling Tools) – програми для 3D-моделювання, візуалізації, анімації та прототипування дозволяють студентам експериментувати з різними формами, матеріалами та функціями (Autodesk Fusion 360 для 3D-моделювання та проєктування; Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, InDesign для візуального дизайну; Blender для 3D-моделювання та анімації). 3. Технології прототипування [6]. 4. Технології віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності надають студентам можливість візуалізувати та взаємодіяти з проєктами у віртуальному середовищі (використання VR для віртуальних екскурсій, використання AR для накладання віртуальних моделей на реальний світ, щоб побачити, як вони будуть виглядати в контексті [1]. 5. Робототехніка та програмування (Robotics and Programming) – розуміння основ робототехніки та програмування дозволяє дизайнерам створювати інтерактивні та інтелектуальні продукти. Наприклад, створення інтерактивного арт-об'єкта, що реагує на навколишнє середовище [3]. 6. Інтеграція науки та математики. Наприклад, використання наукових принципів та математичних розрахунків для оптимізації дизайну [4].

Виклики впровадження STEAM у дизайн-освіту: необхідність міждисциплінарної співпраці (імплементация STEAM в освіту вимагає співпраці викладачів з різних дисциплін); потреба у спеціалізованому обладнанні та програмному забезпеченні забезпечення для моделювання та програмування та реалізації STEAM-проєктів; потрібні нові навчальні плани та методики, які б інтегрували STEAM-підхід у традиційну дизайн-освіту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бондаренко Н.А. Віртуальна реальність як інноваційний інструмент сучасної дизайн-освіти. Інноваційна педагогіка. 2023, Том 2, Вип. 65. С. 206-211. URL: http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2023/65/part_2/43.pdf
2. Бровченко А.І. STEAM-підхід у неперервній дизайн-освіті України. *Молодь і ринок*. 2024, № 1 (221). С. 101-104. <http://mir.dspu.edu.ua/article/view/296276/292039>
3. Еко-кіт у Києві: скульптура, що слідує за довір'ям. <https://podrobnosti.ua/2419387-ekokit-u-kiv-skulptura-scho-sldku-za-dovkljam.html>
4. Луценко, А. Фрактальна геометрія у формоутворенні дизайну. *Молодий Вчений*. 2022, № 12 (112). С. 46–50. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2022-12-112-8>.
5. Накази МОН України. URL: <https://imzo.gov.ua/stem-osvita/normativno-pravove-zabez3> Kelley, T. R., & Knowles, J. G. (2016). *A conceptual framework for integrated STEM education. International Journal of STEM Education*, 3(11), 1–11 [pechennya/nakazi-mon-ukrayini/](https://pechennya.nakazi-mon-ukrayini/)
6. Розвиток ідеї за допомогою прототипування. <https://www.ux-republic.com/uk/розвивати-ідею-шляхом-створення-прототипу/>
7. Цивін М. Н. STEM-підхід: інтерпретація у дизайн-освіті. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв. 2018, №2. С. 294-298. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/vdakkkm_2018_2_64
8. Чемерис Г., Брянцева Г., Брянцев О. Шляхи вдосконалення дизайн-освіти у контексті стратегії цифрової трансформації освіти і науки України. *Фізико-математична освіта*. 2021. Том 32, № 6. С. 49-56. URL: <https://fmo-journal.org/index.php/fmo/article/view/119/89>

СЕКЦІЯ 3 ІННОВАЦІЇ В СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ ТА ДИЗАЙНІ

СИНТЕЗ ТРАДИЦІЙНИХ І ЦИФРОВИХ ТЕХНІК У СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ

Величко Дмитро Олександрович

декан художньо-графічного факультету,

Заслужений діяч мистецтв України,

доцент кафедри образотворчого мистецтва

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: традиційне мистецтво, цифрові технології, синтез технік, сучасне мистецтво, алгоритмічне мистецтво, 3D-друк, штучний інтелект.

У сучасному мистецтві спостерігається тенденція до глибокої інтеграції традиційних художніх технік із цифровими технологіями. Такий синтез не лише трансформує підходи до творчості, але й розширює межі художнього мислення, стимулює міждисциплінарний діалог і дозволяє переосмислити культурну спадщину у новому світлі [1].

Традиційні види мистецтва, зокрема живопис, графіка, скульптура, мають фундаментальне значення для формування художнього бачення. Ці техніки дозволяють художнику взаємодіяти з матеріалом безпосередньо, через дотик і зусилля, що сприяє глибшому розумінню процесу творення. У матеріальності традиційного мистецтва зберігається унікальність і автентичність, що є цінністю в умовах цифрової множинності образів [2].

З іншого боку, стрімкий розвиток цифрових інструментів – від програм Adobe Photoshop та Procreate до VR/AR-платформ та 3D-моделювання – надає митцям нові способи візуалізації й взаємодії з глядачем. Цифрове середовище дає змогу моделювати складні композиції, експериментувати з текстурами й кольорами без втрати матеріалів, а також створювати проекти у доповненій чи віртуальній реальності, що особливо актуально в контексті інсталяцій і перформансів [3].

Синтез традиційних і цифрових технік сприяє створенню нових форм візуального мистецтва. Наприклад, художники створюють живописні полотна, які потім цифровізують, а згодом анімують або інтегрують у цифрові простори. Скульптурні об'єкти можуть бути змодельовані у 3D-програмах на основі ручних ескізів, надруковані на 3D-принтері, а потім дороблені вручну. Це формує гібридну форму мистецтва, що поєднує фізичне і віртуальне, аналогове і цифрове [7].

В умовах постмодерного мистецтва межі між видами мистецтва стають все менш виразними. Інтермедіальність – як теоретичний підхід – дозволяє аналізувати взаємодію між різними технічними і стилістичними засобами. У цьому контексті синтез цифрових і традиційних технік постає не лише як технічна інтеграція, а як художній метод, спрямований на формування нової семантики твору [6].

Цифрові технології відіграють ключову роль у збереженні традиційного мистецтва. Оцифрування картин, скульптур, архітектурних об'єктів дозволяє створити цифрові архіви, які можуть слугувати не лише науковою базою, але й основою для нових мистецьких творів. Застосування 3D-сканування та фотограмметрії дає змогу інтегрувати традиційні форми у цифрові проекти, наприклад, у сфері геймінгу або віртуальних виставок [4].

Синтез традиційного та цифрового підходів особливо актуальний у контексті художньої освіти. Сучасна мистецька освіта повинна готувати фахівців, здатних орієнтуватися в різних технологічних середовищах. Це передбачає оновлення навчальних програм, що інтегрують класичні дисципліни з новітніми цифровими практиками. Досвід провідних закладів Європи й Америки свідчить про ефективність такого підходу [5].

Художні твори, створені на основі синтезу, часто активізують нові форми глядацької участі. Цифрові інтерфейси, сенсори, інтерактивні екрани формують динамічне середовище, де глядач стає співучасником мистецького акту. Це змінює парадигму сприйняття мистецтва – з пасивного на інтерактивне, де досвід глядача може впливати на сам твір [8]. У таких умовах відбувається трансформація ролі художника: він уже не лише творець завершеного продукту, а й модератор взаємодії, що конструє можливості для візуального, аудіального чи тілесного залучення. Завдяки цьому мистецький об'єкт набуває рис відкритої системи, яка еволюціонує у процесі спільного існування з глядачем у межах технологічно розширеного простору.

Попри значний потенціал, поєднання традиційних і цифрових технік має низку викликів: технічна складність реалізації, потреба в багатопрофільній освіті художника, фінансові витрати на обладнання. Водночас, за умови підтримки з боку культурних інституцій і впровадження інноваційних програм у мистецьких закладах, синтез технік може стати рушієм нової епохи в мистецтві [9].

Синтез традиційних і цифрових технік у сучасному мистецтві є потужним інструментом для пошуку нових форм, сенсів і засобів вираження. Його успішне застосування залежить від здатності митця поєднувати глибоке знання історії мистецтва з володінням сучасними технологіями. Подальший розвиток цього напрямку передбачає міждисциплінарну співпрацю, технічну підтримку і творчу свободу, що є необхідними умовами для розкриття потенціалу сучасного мистецтва.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Березіна О. Цифрові технології в образотворчому мистецтві: можливості трансформації. *Мистецтвознавчі записки*. 2019. № 35. С. 54–60.
2. Горбачова Л. Традиційні техніки в сучасному арт-дискурсі. *Культура і сучасність*. 2021. № 2. С. 33–38.
3. Манін С. Нові медіа в художній практиці XXI століття. *Вісник Харківської академії дизайну і мистецтв*. 2020. № 28. С. 71–78.
4. Grau O. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge: MIT Press, 2003. 432 p.
5. Lovejoy M. *Digital Currents: Art in the Electronic Age*. New York: Routledge, 2004. 336 p.
6. Paul C. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2015. 288 p.
7. Quaranta D. *Beyond New Media Art*. Brescia: LINK Editions, 2013. 160 p.
8. Rokeby D. The Construction of Experience: Interface as Content. *Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology*. New York: Addison-Wesley, 1998. P. 27–47.
9. Zepke S. *Art as Abstract Machine: Ontology and Aesthetics in Deleuze and Guattari*. London: Routledge, 2021. 210 p.

ПРОЄКТУВАННЯ АРТ-ПРОСТОРУ ВИСТАВОЧНОГО СТЕНДУ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ЕСТЕТИЧНОГО ІМІДЖУ

Григоренко Вероніка Андріївна

*здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
художньо-графічного факультету*

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Лісогор Алла Вікторівна

*науковий керівник: викладач кафедри професійної освіти та
дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: арт-простір, виставковий стенд, імідж, естетика, експозиція, просторовий дизайн, брендинг.

У сучасному світі, де візуальне сприйняття стало основою комунікації, роль виставкових стендів значно виходить за межі презентаційних функцій. Вони перетворюються на арт-простори, які формують естетичний імідж, емоційну атмосферу і визначають враження від бренду або митця. В умовах зростаючої конкуренції, проєктування виставкового простору вимагає не лише технічної точності, але й високого рівня художнього мислення.

Для глибшого розуміння значення виставкового простору доцільно звернутися до поняття іміджу як соціокультурного явища. Імідж – це система уявлень, яка формується у свідомості споживача в результаті візуального, емоційного й інформаційного впливу. Виставковий стенд, як просторовий об’єкт, відіграє ключову роль у цьому процесі. Згідно з дослідженнями О. Павлової, «естетичне оформлення стенду має бути узгодженим з філософією бренду, його місією і цільовою аудиторією» [5].

Застосування художніх засобів у дизайні стендів відкриває нові можливості для створення виразного візуального коду. Використання візуальних засобів – кольору, фактури, композиції, освітлення – має сприяти створенню гармонійного образу, який запам’ятовується. Саме в цьому контексті виникає потреба в арт-підході до проєктування, що поєднує дизайн, архітектуру, сценографію й елементи інсталяційного мистецтва [1].

Поняття арт-простору в сучасному виставковому дизайні значно розширюється. Арт-простір розглядається як художньо організоване середовище, яке активізує чуттєве й інтелектуальне сприйняття. У межах виставкового дизайну це простір, у якому зникає чітка межа між комерцією і мистецтвом. Саме тому сучасні виставкові стенди набувають рис художніх інсталяцій, у яких важливу роль відіграє драматургія руху глядача, сценарій взаємодії та атмосфера занурення [3].

Сучасні дослідження підкреслюють важливість емоційної взаємодії між простором і глядачем. Відповідно до концепції Дж. Хілла, арт-простір має провокувати діалог, викликати емоцію та створювати сенси, які не зводяться до прямої реклами, а натомість залучають до естетичного досвіду [8].

При проєктуванні виставкового середовища важливо враховувати художні принципи організації простору. Проєктування арт-простору передбачає застосування принципів композиції: рівноваги, ритму, контрасту, масштабу та пропорції. Важливою є також логіка переміщення глядача – від загального до конкретного, від нейтрального до емоційного піку.

Цілісність і злагодженість елементів стенду є запорукою його ефективності. Виставковий простір має бути «читабельним», тобто сприйматися цілісно, навіть у динаміці. Елементи декору, графіки, освітлення і звуку мають підтримувати загальну концепцію. Наприклад, використання світлодіодних панелей чи проєкцій може посилити ефект присутності, занурення у візуальний контент [6].

Інтеграція цифрових технологій значно змінює підходи до експозиційного дизайну. Сучасні виставкові стенди активно інтегрують цифрові технології. Це, зокрема, VR/AR-досвід, інтерактивні панелі, екрани з сенсорним керуванням, кінетичні об'єкти. Вони створюють додану цінність і перетворюють глядача з пасивного спостерігача у співучасника.

Інноваційні технології не лише підтримують художній ефект, а й поглиблюють зміст візуального спілкування. Застосування доповненої реальності дає змогу презентувати продукт у новому вимірі, що підсилює естетичне сприйняття. Як зазначає М. Дяченко, «цифрові інструменти не замінюють художні засоби, але відкривають нові форми експозиційного мислення» [2].

Практичні приклади з міжнародних виставок підтверджують ефективність синтезу традиційного й інноваційного. На прикладі

виставки Ехро Dubai 2020 видно, як сучасні стенди перетворюються на самостійні художні об'єкти. Стенд Японії, зокрема, поєднав мотиви традиційної естетики з цифровими інсталяціями, що демонструє ефективність синтезу традиційного та технологічного візуального мовлення.

Інтерактивність і персоналізація – новий напрям емоційного впливу у виставкових експозиціях. Аналогічно, стенд Південної Кореї застосував інтерактивну сценографію, де кожен глядач створював «власну» історію взаємодії, що підвищувало рівень емоційної залученості [7].

Проектування виставкового середовища розглядається як елемент бренд-стратегії. Проектування виставкового стенду є частиною загальної бренд-стратегії. Вдалий арт-простір підсилює айдентику, формує довіру, вирізняє серед конкурентів. Актуальним стає поняття «просторового брендингу» – створення середовищ, у яких бренд «живе» не через логотип, а через емоційну атмосферу, естетику й етику спілкування [9].

Проектування арт-простору виставкового стенду є складним, міждисциплінарним процесом, який поєднує елементи дизайну, мистецтва, архітектури та новітніх технологій. Ефективний стенд не лише виконує презентаційну функцію, а й виступає засобом візуальної комунікації, що формує естетичний імідж бренду. Залучення глядача через емоцію, інтерактивність і художню атмосферу перетворює простір на інструмент глибокого культурного діалогу. Подальші дослідження у цій сфері мають зосередитися на гармонізації художніх і технологічних стратегій для створення багатовимірних, сенсових арт-просторів у контексті виставкового дизайну майбутнього.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бутенко В. Простір і форма у виставковому дизайні. Київ: Ліра-К, 2020. 112 с.
2. Дяченко М. Цифрові технології у дизайні виставкових стендів. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2022. № 1. С. 28–35.
3. Корнієнко О. Арт-інсталяція як метод презентації в дизайні середовища. *Дизайн-освіта*. 2019. № 2. С. 33–39.
4. Мірошніченко Н. Просторовий брендинг як форма комунікації. *Медіа-комунікації*. 2021. № 4. С. 19–24.

5. Павлова О. Сучасний виставковий дизайн: концепції, засоби, реалізація. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство*. 2021. №1. С.45–52.
6. Якушко О. Освітлення як елемент емоційного дизайну виставкового простору. *Дизайн і мистецтво*. 2020. № 3. С. 41–47.
7. Expo Dubai 2020. Pavilion Highlights. URL: <https://surl.li/xedapn>
8. Hill J. *Designing Exhibitions: The Art of Display*. London: Thames & Hudson, 2015. 176 p.
9. Wheeler A. *Designing Brand Identity: An Essential Guide*. Hoboken: Wiley, 2021. 320 p.

ПРОФЕСІОГЕНЕЗ СУЧАСНОГО ВЧИТЕЛЯ МИСТЕЦТВА: ІННОВАЦІЙНІ КООРДИНАТИ

Ду Дзіні

*здобувачка наукового ступеня доктора філософії, аспірантка
кафедри педагогіки Державного закладу «Південноукраїнський
національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м.
Одеса, Україна*

Галіцян Ольга Анатоліївна

*науковий керівник: кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри педагогіки
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: професіогенез, професіогенез учителя мистецтва, інноватика в роботі вчителя мистецтва, інновації в професійно-педагогічній діяльності вчителя мистецтва, мистецька інноватика.

Актуальність дослідження зумовлена тим, що на сучасному етапі розвитку системи вищої мистецької освіти професіогенез усе частіше стає предметом наукового інтересу вчених. Параметри професіогенезу, як складного та багатовимірного етапу розвитку особистісних та професійних якостей, позицій та інтенцій вчителя, потребують висвітлення і в контексті професійних функцій учителя мистецтва, його інноваційної культури та готовності до використання мистецько-педагогічної інноватики.

Приймаємо думку В. Кульчицького про те, що формування особистості людини триває все життя, втім період навчання у вищій школі відіграє особливу роль у цьому процесі. Саме в цей час у студента закладаються основи тих якостей спеціаліста, з якими він увійде в нову для нього атмосферу діяльності, де відбуватиметься його подальший розвиток як особистості. Тому питання особистісного становлення студентів в аспекті їхньої професійної діяльності має постійно знаходитися в центрі уваги вищої школи. Для цього система навчально-освітнього процесу повинна бути вибудована на ґрунті гармонізації розвитку студента і як особистості, і як фахівця [1;с.37]. Сучасна вітчизняна психолого-педагогічна наука має в своєму

арсеналі значну кількість праць, присвячених різним аспектам особистісного розвитку студентів у взаємозв'язку з їхньою професіоналізацією.

Категорія «професіогенез» розвивається в синхронній еволюції із дефініцією «професіонал». Професіонал – це особистість, що володіє нормами професії як у мотиваційному, так і в інструментальному планах, результативно і успішно, з високою продуктивністю та якістю здійснює свою трудову діяльність, відзначається розвинутими професійними перспективами, самостійно будує сценарій свого професійного життя, розвиває свою особистість та індивідуальність засобами професії, протистойть зовнішнім перешкодам, збагачує досвід професії оригінальним творчим внеском, сприяє підвищенню престижу своєї професії в суспільстві й суспільного інтересу до неї.

На думку Г. Яворської, під професіогенезом розуміють розвиток особистості, зміни і перетворення її психологічної структури, зумовлені засвоєнням і здійсненням професійної діяльності. Цей процес особистісного розвитку і становлення професіонала від початківця до творця є залежним від історичного розвитку системи професій як соціального інституту, від існуючих освітніх систем, від соціально-економічних умов здійснення професійної діяльності[3; с.101].

У літературі зазвичай виділяють два напрями професіогенезу особистості: формування внутрішніх засобів професійної діяльності, що включають спеціальні знання, уміння і навички, мотиваційні аспекти професійної діяльності, професійні риси характеру, здатність до професійного спілкування, рефлексію, інтелектуально-творчі якості, адекватний індивідуальний стиль професійної діяльності; формування та засвоєння зовнішніх (соціальних) засобів професійної діяльності, що супроводжується накопиченням певних соціальних регуляторів у даному професійному співтоваристві, освоєння соціального простору професії, відповідних матеріалів та інформаційних засобів професійної діяльності.

На нашу думку, названі напрями слід доповнити інноваційним контекстом, адже саме прагнення до мистецької інноватики вважаємо істотним фактором впливу на успішність професіогенезу.

Результатом професіогенезу є досягнутий особистістю рівень професіоналізму, тобто професійної зрілості особистості. Через це,

думаємо, що результатом успішного професіогенезу вчителя мистецтва є його інноваційна компетентність та інноваційна культура.

На думку Сяо Гуйян, наукова думка не залишається осторонь реформування педагогічної освіти, пошуку нових ресурсів у підготовці викладачів мистецтва, ґрунтуючись на традиційному, особистіснозорієнтованому, культурологічному, компетентнісному, діалогічному, індивідуальному, інших наукових підходах з метою забезпечення мистецько-педагогічної галузі професійними спеціалістами з достатньою кількістю фахових компетентностей для уможливлення вирішення будь-яких практичних проблем [2;с.133]. Торкаються ці інноваційні зміни і змісту та методів мистецької освіти молоді, прогресивними з яких у діяльності майбутніх викладачів мистецтва стануть самореалізаційні можливості, творчий пошук, креативність у вирішенні культуротворчих, мистецьких завдань, навчання через виховання у творчих колективах.

Спираючись на вищезазначене можемо стверджувати, що мистецька інноватика репрезентує сукупність сучасних засобів, технологій та методів створення, вивчення та розповсюдження продуктів мистецької/музичної творчості із застосуванням гармонійного поєднання традиційних і нетрадиційних форм, креативних підходів навчання мистецтву, які утворюють сучасний інноваційний педагогічний ресурс передачі досвіду мистецької творчості з покоління до покоління. Використання вчителем технологій мистецької інноватики позитивно впливають не лише на розвиток його мистецької та загальної професійної компетентності, а й детермінують його професіогенез.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Кульчицький В. Й. Формування професіогенезу особистості студентів медичних ВУЗів України. *Медична освіта*. Випуск №1, 2012. С.36-46.
2. Сяо Гуйян. Мистецька інноватика як педагогічний ресурс підготовки майбутніх учителів музичних дисциплін. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*, 2023, № 8-9. С.132-133.
3. Яворська Г. Х. Професіогенез як механізм становлення і розвитку соціально-професійної зрілості майбутнього працівника міліції. *Наука і освіта*. №1-2, 2005. С.100-106.

UPCYCLING ЯК ХУДОЖНІЙ МЕТОД У СТВОРЕННІ КОНЦЕПТУАЛЬНОЇ КОЛЕКЦІЇ ОДЯГУ

Киртока Валерія Миколаївна

*здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
художньо-графічного факультету*

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Штайнер Тетяна Віталіївна

*науковий керівник: викладач кафедри професійної освіти та
дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: апсайклінг, концептуальна мода, етичний дизайн, рециклінг, сталість, художній метод, апсайкл-колекція

Сучасна мода переживає період активного переосмислення цінностей, у якому на перший план виходить питання етичного виробництва, сталого розвитку та відповідального ставлення до навколишнього середовища. Одним із проявів цієї тенденції є зростаюча популярність апсайклінгу (upcycling) – процесу художньої переробки речей або матеріалів із метою створення нових дизайнерських продуктів, зокрема у сфері одягу.

З теоретичної точки зору, важливо окреслити відмінність апсайклінгу від рециклінгу. Якщо останній передбачає зниження якості матеріалу в процесі вторинної переробки, то апсайклінг базується на принципі «ціннісного додавання» – творчому переосмисленні та підвищенні значущості матеріалу як естетичного або концептуального об'єкта. Таким чином, апсайклінг постає не лише як екологічна практика, а як повноцінний художній метод, що інтегрує соціальну відповідальність, інноваційність і критичне мислення.

Звертаючись до витоків концепції, варто зазначити, що хоча термін «апсайклінг» увійшов у модний дискурс наприкінці ХХ століття, сама практика повторного використання матеріалів має глибокі історичні корені. Вперше термін був зафіксований у праці Р. Дж. Макдонога і М. Браунгарта «Cradle to Cradle» (2002), де

апсайклінг був представлений як елемент екологічної концепції замкнутого виробничого циклу [6].

У зв'язку з цим апсайклінг у мистецькому контексті слід розглядати як процес трансформації «відходів» у «значущі об'єкти», що має не лише матеріальну, а й естетичну, семіотичну та культурну цінність. Як зазначає дослідниця О. Даниленко, апсайклінг «створює можливості для критичного аналізу споживацької культури і сприяє формуванню нових художніх стратегій» [2, с. 48], чим підкреслює його поліфункціональний потенціал у художніх практиках.

З огляду на це, апсайклінг можна розглядати як інструмент художнього висловлення, що перебуває на перетині дизайну, ремесла, соціального активізму та перформативних практик. Саме тому він набуває дедалі більшої популярності серед сучасних дизайнерів, які прагнуть створювати не лише речі, а й змісти.

Світова мода активно реагує на критику fast fashion, шукаючи альтернативні підходи. Однією з відповідей стає використання апсайклінгу. Дизайнери працюють із вживаними тканинами, залишками виробництва, вінтажним одягом та промисловими матеріалами, трансформуючи їх у концептуальні колекції з унікальним змістовним наповненням та яскраво вираженим соціальним меседжем.

Прикметним є приклад бренду «Marine Serre», який інтегрує старі рушники, футболки, шкіру та синтетичні матеріали в еко-футуристичні образи, зберігаючи сліди минулої історії речей [7]. Інший яскравий приклад – діяльність британської дизайнерки Бетані Вільямс, яка поєднує апсайклінг з соціальними ініціативами, залучаючи до створення колекцій вразливі групи населення, зокрема безпритульних та учасників реабілітаційних програм [5].

У цьому контексті апсайкл-колекції постають не лише як естетичні витвори, а як засоби художньої комунікації, що стимулюють переосмислення споживацьких практик і функціонування моди як соціального феномена. Одяг стає носієм ідеї, а не просто об'єктом споживання.

Відтак, апсайклінг як художній метод базується на концептуальному підході до матеріалу. Кожен використаний фрагмент має власну історію, символіку та емоційний потенціал. У цьому процесі дизайнер виступає радше куратором, ніж виробником: він не створює «з нічого», а інтерпретує вже існуюче, змінюючи його функцію, контекст і смислову наповненість.

Це передбачає і специфічний творчий підхід – поєднання випадковості, інтуїції та композиційної логіки. Завдяки цьому кожна колекція стає унікальною не лише за формою, а й за змістом, транслюючи складні наративи на теми екології, ідентичності, пам'яті та споживання.

Згідно з аналізом І. Колесникової, *«апсайкл-дизайн апелює до поняття «естетики недосконалого», де видимість швів, потертостей, асиметрії стає елементом стилю і засобом художньої мови»* [4, с. 75]. Ця естетика дозволяє не лише протистояти масовому виробництву, а й формувати альтернативні естетичні парадигми.

У практиці створення концептуальних колекцій апсайклінг відкриває можливості для формування цілісного художнього висловлення. Наприклад, використання одягу з секонд-хенду, що має індивідуальну історію власника, дозволяє будувати образи з ностальгічним або критичним соціальним підтекстом.

Центральною характеристикою концептуального апсайклінгу є зосередженість не на функціональності, а на ідеї. Дизайн виконує роль візуального мислення, а створений одяг – функціонує як арт-об'єкт, здатний транслювати складні культурні та філософські меседжі.

У вітчизняному мистецькому контексті також спостерігається активізація апсайкл-практик. Зокрема, дизайнерка Т. Ковтун у серії *«Second Memory»* інтерпретує старі сукні 1980-х років крізь призму сучасної концепції травматичної пам'яті, створюючи багатопланові наративи [3].

Не менш важливою є роль апсайклінгу в художній освіті. У контексті освітніх стратегій він виступає як засіб стимулювання креативного мислення, розвитку етичної свідомості та формування критичного погляду на матеріальну культуру. Як зазначає Н. Власова, *«апсайклінг як педагогічна стратегія дозволяє студентам поєднати дизайн-мислення з культурною чутливістю»* [1, с. 112].

Крім того, апсайклінг має інклюзивний характер – він доступний широкому колу учасників, не потребує значних фінансових витрат і може бути реалізований у рамках громадських ініціатив, майстерень або локальних арт-проектів.

Таким чином, upcycling як художній метод у створенні концептуальної колекції одягу постає як приклад інноваційного й етично орієнтованого підходу в сучасному дизайні. Він дозволяє трансформувати одяг у носія культурних кодів, символів і цінностей, розширюючи межі традиційного уявлення про моду. В умовах

екологічної та соціокультурної кризи апсайклінг формує альтернативну парадигму – повільну, свідому і глибоко художню.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Власова Н. Апсайклінг в освітньому процесі як метод художнього мислення. *Дизайн-освіта: виклики та перспективи*. 2023. № 1. С. 110–114.
2. Даниленко О. Апсайклінг як форма еко-дизайну в сучасному текстилі. *Art&Design*. 2021. № 3(15). С. 45–50.
3. Ковтун Т. Second Memory: концептуальний апсайкл-одяг як арт-проект. *Мистецтвознавчі записки*. 2022. № 41. С. 130–136.
4. Колесникова І. Апсайкл як креативна стратегія у фешн-дизайні. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2020. № 4. С. 73–78.
5. Bethany Williams: Creating change through fashion. Vogue UK. 2021. URL: <https://www.vogue.co.uk/article/bethany-williams>
6. McDonough W., Braungart M. Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things. North Point Press, 2002. 208 p.
7. Sustainable Fashion and Textiles: Design Journeys / K. Fletcher. London: Routledge, 2014. 239 p.

КОЛОРИТ ЯК ОСНОВА ТВОРЧОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ: ЗНАЧЕННЯ ДЛЯ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ, МУЗЕЙНОЇ СПРАВИ ТА ІНТЕРНАЦІОНАЛЬНОГО КОНТЕКСТУ

Мірошніченко Олена Вікторівна

*здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти
художньо-графічного факультету*

*Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К.Д.Ушинського», м.Одеса, Україна.*

Величко Дмитро Олександрович

науковий керівник: декан художньо-графічного факультету,

Заслужений діяч мистецтв України,

доцент кафедри образотворчого мистецтва

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: колорит, творча ідентичність, мистецька освіта, музейна справа, інтернаціональний контекст, культурна комунікація, візуальна мова.

У ХХІ столітті колорит у візуальному мистецтві виходить за межі технічного компонента композиції, набуваючи значення універсального інструменту культурної ідентифікації. Колорит – це не лише сукупність кольорових співвідношень у творі мистецтва, а й віддзеркалення авторського бачення світу, транслятор національного коду, емоційного досвіду та соціально-історичного контексту. У сучасних умовах глобалізації та цифровізації візуальної культури аналіз ролі колориту стає актуальним не тільки для художників, а й для фахівців у галузі мистецької освіти, музейної справи та міжнародного культурного діалогу.

Поняття колориту постає фундаментальним у визначенні художньої мови митця. Його вибір не є випадковим – він формується під впливом індивідуального естетичного досвіду, психофізіологічних особливостей, соціокультурного середовища та традицій конкретної школи живопису. Згідно з дослідженням В. Гнатюка, колорит є «каналом» трансляції глибоко особистісного – він створює інтерпретаційне поле, що виходить за межі вербального. Автор вказує, що саме колористичні домінанти дозволяють художникові

артикулювати філософську ідентичність твору, створити емоційний ландшафт, у якому глядач може себе «віднайти» [2].

Прикладом глибокого колористичного мислення є творчість Казимира Малевича, Василя Кандинського, Марка Шагала, де колір виконує не лише естетичну, а й метафізичну функцію. В їхніх творах домінують експресивні кольорові масиви, які слугують для формування філософських наративів та візуального міфу. Так, у «Супрематичному живописі» Малевича білий та чорний кольори стали метафорами трансцендентного, а у Кандинського колір фігурує як «незалежна форма» духовного досвіду, що перегукується з його концепцією «духовного в мистецтві».

У сфері мистецької освіти колорит виконує подвійну функцію: інструментальну та світоглядну. Підготовка фахівців у галузі дизайну, живопису чи сценографії потребує не лише технічного володіння палітрою, а й здатності до колористичного аналізу – розпізнавання культурних, семіотичних, емоційних функцій кольору. О. Курмаз підкреслює, що колористична освіта розвиває в студентів здатність «бачити колір як змістову категорію», що дозволяє їм формувати візуальні коди відповідно до соціокультурного запиту [3].

У сучасному освітньому просторі спостерігається зростання міждисциплінарності: колористика інтегрується з психофізіологією, теорією емоцій, візуальною комунікацією та цифровими технологіями. Такий підхід актуалізує не лише традиційне розуміння кольору, а й відкриває нові горизонти в освітньому процесі – наприклад, за допомогою VR-технологій та інтерактивних додатків студенти мають змогу експериментувати з колористичними сценаріями в умовах модульного навчання.

Музеї, як зберігачі візуальної пам'яті, мають особливу відповідальність за автентичність колористичного представлення мистецьких творів. В умовах реставраційної роботи колористика стає критично важливою – тут йдеться не лише про точність у відтворенні, а про повагу до творчої ідентичності автора. Як зауважує Л. Тарасюк, експозиційна палітра музею виконує роль «візуального наративу», де взаємодія кольорів між творами створює концептуальну цілісність виставкового простору [4].

У контексті музейної справи важливою є також інтерактивізація експозицій, де колорит виконує не лише представницьку функцію, а й комунікативну. Сучасні музеї використовують мультимедійні технології для візуалізації зміненого

або втраченого колориту, створюючи додаткові рівні інтерпретації. Це забезпечує активну взаємодію між глядачем і твором, формує емоційне занурення в культурний контекст.

Інтернаціональний контекст сучасного мистецтва вимагає переосмислення поняття «колористичної ідентичності». З одного боку, новітні технології (цифрові дисплеї, графічні редактори, AR/VR середовище) забезпечують точну передачу кольорів, але водночас сприяють стандартизації візуальної мови, нівелюючи національні відмінності. Це створює виклик для мистецької освіти, що має бути спрямованою на розвиток здатності до критичного аналізу глобалізованих візуальних потоків.

Н. Бурріо у своїй праці *The Radicant* вказує, що мистецтво сучасності вимагає нових моделей ідентичності, гнучких і відкритих до гетерогенності [5]. У цьому сенсі колорит постає як мова, здатна транслювати локальну естетику на глобальному рівні. Яскравим прикладом є використання українських національних кольорів у сучасних артпроектах під час повномасштабного вторгнення Росії до України, що розглядається як художній спротив [1]. У цьому випадку колір стає політичним висловлюванням, засобом протесту та солідарності.

У підсумку, сучасні виклики та тенденції зумовлюють потребу в інтеграції колористичної теорії в усі ланки культурного виробництва – від мистецької освіти до кураторської діяльності. Кольорова грамотність повинна розглядатися як базова компетентність у професійній підготовці фахівців креативних індустрій. Вона не лише підсилює естетичну виразність твору, а й сприяє формуванню етичної, екологічної та культурної відповідальності.

У межах освітніх програм важливо створювати простори міжкультурного діалогу – спільні майстерні, онлайн-курси, міжнародні воркшопи, що дозволяють порівнювати та аналізувати колористичні традиції різних культур. Такі практики сприяють формуванню відкритого й чутливого фахівця, здатного працювати як у локальному, так і глобальному контексті.

Отже, колорит – це не лише технічний параметр або засіб вираження, а комплексне культурне явище. Його значення проявляється на перетині освіти, музейної справи й глобального мистецького дискурсу. Через колористичну чутливість формується

здатність до глибшого розуміння світу, поваги до автентичного та відкритості до іншого.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Буряк С. Колір як мова протесту: український мистецький контекст 2022–2023 років. *Візуальні практики сучасності*. 2023. № 1. С. 12–18.
2. Гнатюк В. Творча ідентичність митця: роль колориту в живописі. *Мистецтвознавчі студії*. 2020. № 3. С. 45–52.
3. Курмаз О. Колористична освіта у підготовці майбутніх дизайнерів. *Проблеми підготовки фахівців у галузі дизайну*. 2018. № 2. С. 33–39.
4. Тарасюк Л. Колір як елемент експозиційного простору музею. *Музейна справа і пам'яткознавство*. 2017. № 4. С. 21–27.
5. Bourriaud N. *The Radicant*. New York: Lukas & Sternberg, 2009. 180 p.

ОГАСТЕС П'ЮДЖИН – ПРОВІСНИК ДИЗАЙНУ, ЩО ВИПЕРЕДИВ СВІЙ ЧАС

Спасскова Олена Павлівна

*кандидат мистецтвознавства, асистент
кафедри теорії і методики декоративно-прикладного мистецтва
та графіки Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»,
м. Одеса, Україна*

Ключові слова: історія дизайну, мистецтво середини XIX ст., британський дизайн, британське мистецтво, неоготика.

Огастес П'юджин (1812–1852) – британський архітектор, дизайнер і теоретик, чий радикальні погляди та новаторські концепції стали фундаментом для розвитку сучасного дизайну. Його праця «Правдиві принципи християнської архітектури» (1841) стала маніфестом, який не тільки вплинув на тогочасну готичну архітектуру, але й передбачив ключові аспекти дизайну XX та XXI століть.

П'юджин прагнув показати «загнивання смаків» англійського суспільства середини XIX століття. Натомість він закликав до цілісності дизайну та архітектури, яка ґрунтувалася на трьох істотних ознаках: відповідність призначенню, правильність матеріалів і розкриття конструкції. Митець рішуче відкидав декоративність заради неї самої, наполягаючи на тому, що форма має впливати з функції. Він уважав, що кожен елемент декору повинен мати практичне призначення. Наприклад, для нього було важливим те, що готичні арки забезпечують міцність конструкції, а не просто прикрашають будівлю. Також можна навести приклад дизайну меблів, створених П'юджином. Вони відзначалися простотою та функціональністю (Рис.1), що було революційним для вікторіанської епохи, коли домінувала пишна декоративність.

У майбутньому, цей принцип функціональності буде відчутно перегукуватися з дизайном школи Баугауз, у якому функція предмета відіграє першочергову роль.



**Рис. 1. Огастес П'юджин. Різьблене дубове крісло.
Близько 1850 року.**

Також П'юджин виступав за використання натуральних матеріалів та демонстрацію їхньої справжньої сутності. Він засуджував імітацію та штучність, вважаючи їх обманом. Майстер віддавав перевагу звичайному каменю, дереву, металу та склу, а не імітаціям дорожчих матеріалів. В архітектурі конструктивні елементи, як-от балки та кронштейни, залишалися видимими, демонструючи надійність конструкції. Цей принцип пізніше активно впроваджувався в таких стилях, як бруталізм, де залізобетонні конструкції та інші елементи виставляють на показ.

У 1836 році він опублікував твір «Контрасти», у якому доводив перевагу неоготики та виступав за відродження середньовічного готичного стилю, а також за «повернення до віри та

соціальних структур Середньовіччя» [1]. П'юджин уважав готичний стиль не просто естетичним напрямом, а й вираженням високих моральних цінностей. Він пов'язував його з чесністю, простотою та релігійністю, що були, на його думку, протилежними лицемірству та матеріалізму вікторіанської епохи. Одною з найбільш знакових та престижних робіт П'юджина стало оформлення інтер'єрів Вестмінстерського палацу (1841–1847), що був відбудований після пожежі за проектом Чарльза Баррі. Під час роботи він використовував готичні мотиви в дизайні меблів, текстилю та ювелірних виробів, намагаючись додати духовність у повсякденне життя (Рис. 2).



Рис. 2. Огастес П'юджин. Вестмінстерський палац, інтер'єр Палати лордів. Близько 1844 року.

Мистецтво П'юджина надихнуло Вільяма Морріса та інших представників руху «Мистецтва та ремесла», які поділяли його відданість натуральним матеріалам, якісній ручній роботі та зв'язку між мистецтвом і мораллю. Морріс визнавав П'юджина одним зі своїх наставників, перейнявши його ідею, що відродження готичного мистецтва могло сприяти покращенню морального клімату в британському суспільстві, і відродити зручну готичну архітектуру. Рух «Мистецтва та ремесла» відродив інтерес до традиційних ремесел та ручної роботи, що було реакцією на масове виробництво вікторіанської епохи. «Якщо вам потрібне золоте правило, яке підійде

кожному, то ось воно: не майте у своїх будинках нічого, що ви не вважаєте корисним або красивим», – стверджував Морріс [3]. Згодом цей принцип став наріжним каменем модернізму та Баугаузу, а пізніше – скандинавського дизайну та мінімалізму.

Сьогодні, у XXI столітті, принципи П'юджина залишаються актуальними. Його ідеї про функціональність, чесність та моральну відповідальність дизайну знаходять відгук у таких напрямках, як екологічний дизайн, соціальний дизайн та дизайн послуг.

Так, екологічний дизайн прагне використовувати натуральні матеріали та мінімізувати вплив на довкілля, що відповідає принципу «чесності» матеріалів П'юджина; соціальний дизайн спрямований на створення продуктів та послуг, що відповідають потребам суспільства та відображають прагнення митця до моральної відповідальності дизайну; своєю чергою, дизайн послуг наслідує його твердження про те, що дизайн повинен бути корисним.

Отже, Огастес П'юджин був не просто архітектором, який намагався відродити мистецтво готики, а й провісником сучасного дизайну. Вплив митця був настільки великий, що архітектор Джон Дандо Седдінг зауважив: «Ми могли б обійтися без Морріса, без Стріта, без Берджеса, без Шоу, без Вебба, без Бодлі, без Россеті, без Бері-Джонса, але не без П'юджина» [2, с. 144]. Радикальні погляди та новаторські концепції П'юджина випередили час, заклавши фундамент для розвитку дизайну XX та XXI століть. Його вплив можна побачити в роботах таких дизайнерів, як Адольф Лоос, Міс ван дер Рое, Чарльз і Рей Імз, Дітер Рамс та багатьох інших. Таким чином, твори та ідеї П'юджина й досі залишаються актуальними та надихають нове покоління дизайнерів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Pugin. God's architect. URL : <https://www.theguardian.com/books/2012/feb/24/pugin-gothic-architect>
2. Sedding J. D. Art and Handcrafts. London : Kegan Paul, Trench, Trubner&Co., 1893. P. 144.
3. William Morris. Hopes and Fears for Art: Five Lectures Delivered in Birmingham. URL : <https://www.marxists.org/archive/morris/works/1882/hopes/hopes.htm#chap-3>

ЦИФРОВА МОДА ЯК ІННОВАЦІЙНА ФОРМА ВІЗУАЛЬНОГО САМОВИРАЖЕННЯ: ВІД ВІРТУАЛЬНОГО ОДЯГУ ДО МЕТАВСЕСВІТІВ

Страутман Лінда Леонідівна

*викладач-стажер кафедри професійної освіти та дизайну
Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: цифрова мода, віртуальний одяг, метавсесвіт, NFT, fashion-дизайн, візуальна культура, інновації.

У XXI столітті мода виходить за межі матеріального світу. Поява цифрової моди є відповіддю на виклики глобалізації, екологічної кризи та діджиталізації культури. Цифровий одяг перестає бути лише візуалізацією для дизайнерських проєктів – він набуває значення самостійного артефакту, що функціонує у цифрових середовищах: соціальних мережах, онлайн-іграх, AR/VR-просторах та метавсесвітах. Це породжує новий напрям мистецтва і дизайну, який поєднує моду, технології та візуальну культуру в інноваційній формі самовираження.

Цифрова мода (digital fashion) – це форма модного дизайну, яка створюється, демонструється та функціонує у віртуальному середовищі без фізичної репрезентації. Уперше широке зацікавлення до цього явища виникло з поширенням платформ Snapchat, Instagram, TikTok та 3D-рендерінгу. Ключовими гравцями у сфері цифрової моди стали бренди The Fabricant, DressX, Auroboros, Tribute Brand, що пропонують віртуальні колекції, які купуються, «носяться» онлайн і навіть продаються як NFT [1; 2].

Поява цифрової моди тісно пов'язана з розвитком метавсесвітів – віртуальних світів, де користувачі можуть створювати аватари, купувати віртуальні речі та будувати цифрову ідентичність. У таких просторах одяг відіграє нову роль: він є не лише прикрасою, але й маркером статусу, смаку, ідеології [3].

Цифрова мода відмовляється від обмежень фізичного світу. У віртуальному середовищі не існує гравітації, матеріальних витрат, технічних меж – лише креативність митця. Саме тому цифровий одяг часто вражає футуристичними формами, анімованими текстурами, світловими ефектами. Наприклад, бренди Auroboros або Republique

використовують біонічні, абстрактні силуети, які неможливо реалізувати у фізичній формі [10].

Цифрова естетика стає способом експериментування з ідентичністю. Замість слідування масовим тенденціям, користувач може обирати унікальні образи, що відображають внутрішній стан, фантазії, або належність до певної субкультури.

Віртуальний одяг може бути не лише способом самовираження, а й активом. Завдяки блокчейн-технологіям елементи цифрового гардеробу можна реалізовувати як NFT – невзаємозамінні токени. Кожен цифровий одяг має унікальний код, що гарантує право власності на нього. Це відкриває нові моделі монетизації для дизайнерів та митців, дозволяє створювати обмежені серії та забезпечує художню цінність цифрового твору [5].

Провідні бренди вже активно інтегрують NFT у свою діяльність. Наприклад, Gucci, Balenciaga, Louis Vuitton реалізували NFT-колекції у співпраці з цифровими платформами. Це створює новий ринок – ринок цифрового предметного мистецтва, де межа між модою, дизайном і технологіями стирається [7].

Метавсесвіти – такі як Decentraland, Roblox, The Sandbox – стають новими ареною для fashion-перформансів. У 2022 році відбувся перший Metaverse Fashion Week (MVFV), де провідні будинки моди представили свої колекції у віртуальних шоурумах. Відвідувачі могли приміряти вбрання на аватарах, взаємодіяти з простором, купувати цифровий одяг [9].

Це формує новий тип глядацького досвіду – інтерактивний, гейміфікований, децентралізований. Глядач більше не є пасивним споживачем: він стає активним учасником модної події, здатним модифікувати свій образ у режимі реального часу.

Цифрова мода піднімає питання соціального представництва, ідентичності, тілесності. У метавсесвітах користувач може вільно змінювати стать, вік, антропоморфність аватара, експериментувати з візуальним виглядом. Це дозволяє осмислювати і деконструювати традиційні уявлення про гендер, красу, норму [4].

Таким чином, цифрова мода є платформою для феміністичних, квір- і постколоніальних наративів. Вона відкриває простір для інклюзивності, в якому мода вже не обмежена параметрами тіла або диктатом брендів.

У контексті глобальної екологічної кризи цифрова мода розглядається як альтернатива масовому виробництву одягу.

Віртуальні колекції не потребують фізичних ресурсів, транспортування, утилізації. Вони зменшують вуглецевий слід і кількість відходів [6].

Це відповідає концепції сталого розвитку та підтримує ідеї циркулярної економіки. Проте критики зауважують, що NFT і метавсесвіти потребують значних обчислювальних потужностей, що теж має вплив на довкілля. Отже, цифрова мода повинна балансувати між інноваційністю і відповідальністю.

Сучасна система художньої освіти має адаптуватися до нових викликів. Підготовка фахівців у сфері цифрової моди вимагає знань у 3D-моделюванні, програмуванні, графічному дизайні, VR/AR-технологіях, аналізі даних. Інститути, як-от London College of Fashion або Parsons School of Design, вже пропонують програми зі спеціалізацією у digital fashion [8].

В Україні також зростає зацікавленість у цій сфері. З'являються перші курси, майстер-класи, стартапи, пов'язані з цифровим дизайном одягу, що відкриває нові можливості для українських дизайнерів на глобальному ринку.

Цифрова мода – це не лише технологічне нововведення, а новий культурний феномен. Вона поєднує мистецтво, дизайн, інженерію, філософію й активізм. Її розвиток сприятиме переосмисленню ролі моди в суспільстві, розширенню меж творчого вираження та формуванню нових професій у креативній економіці.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Тимошенко О., Мисюк А., Коцюбівська К., Хрущ С. Особливості процесів диджиталізації у фешн-індустрії. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*. 2021. Т.4, №1. С.18–30. URL: <https://infotech-soccult.knukim.edu.ua/article/view/236943>
2. Черевач В. Цифрова мода: основні чинники виникнення та соціокультурне значення. *Питання культурології*. 2023. № 42. С. 307–315. URL: <https://issues-culture-knukim.pp.ua/article/view/293804>
3. Baldo, A. Virtual Dress and Identity in the Metaverse. *Journal of Digital Culture*. 2022. №3. Pp. 45–59. URL: <https://jdculture.org/articles/virtual-dress-metaverse>
4. Boichuk, Y. Gender Fluidity in Virtual Fashion Environments. *Art&Tech Journal*. 2023. №1. Pp. 22–35.

5. Branter, D. NFT and the Ownership of Virtual Clothes. *Fashion Theory*. 2021. № 5. Pp. 30–42. URL: <https://fashiontheory.net/articles/nft-virtual-clothes>
6. Greenpeace. Digital Fashion and Sustainability. Berlin, 2022. 72 p. URL: <https://greenpeace.org/digital-fashion-sustainability>
7. Jones, L. Luxury and Blockchain: The New Era of Digital Haute Couture. Paris: ModeLab Editions, 2022. 204 p.
8. London College of Fashion. Digital Fashion Courses. URL: <https://www.arts.ac.uk>
9. MVFW 2022 Review // Decentraland.org. URL: <https://decentraland.org/blog/>
10. Rissanen, T. Fashion Thinking in the Post-Material Age. *International Journal of Fashion Design*. 2022. Vol. 10(2). Pp. 101–113. URL: <https://ijfd.org/articles/fashion-thinking-postmaterial>

ФІРМОВИЙ СТИЛЬ ЯК ІНСТРУМЕНТ ЕМОЦІЙНОГО ВПЛИВУ В ДИЗАЙНІ РЕКЛАМНОГО ПОСТМАТЕРІАЛУ ДЛЯ АУДИТОРІЇ

Телих Єва Олександрівна

*здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
художньо-графічного факультету*

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Лісогор Алла Вікторівна

*науковий керівник: викладач кафедри професійної освіти та
дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: фірмовий стиль, емоційний вплив, айдентика, рекламний постматеріал, візуальна комунікація, дизайн, бренд, кольорова палітра, типографіка, цільова аудиторія

У сучасному комунікаційному середовищі фірмовий стиль виконує ключову функцію у формуванні візуальної ідентичності бренду та забезпеченні емоційного контакту з цільовою аудиторією. Згідно з науковими дослідженнями, візуальний образ компанії або продукту значно впливає на сприйняття, довіру та впізнаваність бренду [5, с. 45]. Зростаюча конкуренція на ринку вимагає від брендів не лише якісного продукту, а й здатності естетично комунікувати зі споживачем через візуальні символи та стилістичні рішення.

Перш ніж розглядати елементи емоційного впливу фірмового стилю, розглянемо базове поняття. Фірмовий стиль (корпоративна айдентика) – це сукупність графічних, кольорових, типографічних і композиційних елементів, які формують унікальний образ компанії в медіапросторі. Як зазначає Шкуренко [4, с. 18], саме узгоджена візуальна система забезпечує бренд впізнаваність і стабільність сприйняття у свідомості споживача.

До основних складових фірмового стилю належать:

- логотип;
- кольорова палітра;
- фірмові шрифти;
- візуальні патерни;

- корпоративні ілюстрації;
- графічна структура рекламного постматеріалу.

Завдяки цим елементам формується послідовна візуальна комунікація, яка функціонує у всіх каналах – від зовнішньої реклами до цифрових медіа. Це підтверджується сучасними дослідженнями в галузі дизайну комунікацій [9, с. 60].

У сучасному рекламному середовищі значна увага приділяється створенню емоційної прив'язаності до бренду. Теорія емоційного дизайну [8, с. 27] стверджує, що естетично привабливі об'єкти викликають позитивні емоції, які підвищують довіру до інформації. Це твердження знайшло своє підтвердження і в українському контексті – наприклад, у дослідженні Кривулі [2, с. 34], яка аналізує емоційну складову візуального образу вітчизняних брендів.

В контексті рекламного постматеріалу, емоційне забарвлення реалізується через такі компоненти фірмового стилю:

- кольорова палітра (теплі відтінки асоціюються із затишком та довірою);
- типографіка (заокруглені шрифти – дружелюбність, строгі – професіоналізм);
- ілюстрації та фотографії (імітація побутових ситуацій викликає емпатію);
- стиль візуальної розповіді (візуальний сторітелінг як наративна стратегія бренду).

Психологічні дослідження доводять, що візуальні стимули можуть викликати певні реакції, пов'язані з попереднім досвідом, культурним контекстом і емоційною пам'яттю [7, с. 92]. Український дослідник Галушко [1, с. 51] також зазначає, що фірмовий стиль має активізувати асоціативне мислення, посилюючи когнітивне сприйняття бренду.

Постматеріал у рекламі – це візуальний носій, який комунікує з аудиторією через зображення, слогани, стиль подачі. До нього належать: афіші; банери; сітілайти; публікації в соцмережах; обкладинки каталогів або листівки.

Фірмовий стиль у постматеріалах повинен узгоджуватись з цінностями бренду, бути адаптивним до формату й водночас зберігати цілісність візуального меседжу. Дослідник Krug [6, с. 73] наголошує на важливості адаптивного дизайну, який забезпечує впізнаваність бренду у будь-якому середовищі. Подібну думку висловлює й

українська дослідниця Титаренко [3, с. 44], вказуючи на необхідність гнучкості фірмового стилю в умовах цифрової трансформації.

Успішними прикладами емоційно ефективного фірмового стилю є:

- кампанії Apple, де фірмовий мінімалізм і нейтральна кольорова палітра створюють враження технологічної естетики і довіри;

- кейси українських брендів, як-от «Сільпо» або «Нова пошта», які використовують візуальну айдентiku, що апелює до національних і культурних кодів.

Серед актуальних тенденцій розвитку фірмового стилю вирізняються:

- персоналізація візуального контенту;
- інтеграція motion-дизайну у фірмовий стиль;
- використання нейромаркетингових даних для формування емоційного імпаكتу.

Проте на шляху до ефективної реалізації фірмового стилю бренди стикаються з низкою викликів:

- збереження візуальної послідовності на багатьох платформах;
- адаптація стилю до різних демографічних груп;
- дотримання культурної релевантності в мультикультурному середовищі.

Отже, можна зробити висновок, що фірмовий стиль є не просто візуальним елементом, а потужним інструментом емоційного впливу, який сприяє формуванню сталого образу бренду та забезпечує емоційний зв'язок з аудиторією. Через грамотно вибудовану айдентiku бренд не лише інформує, а й викликає емоції – ключовий чинник у прийнятті рішення про взаємодію з ним.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Галушко С. О. Фірмовий стиль як інструмент комунікаційної стратегії бренду. *Дизайн-освіта: наука та практика*. 2019. № 2(5). С. 48–54.

2. Кривуля Н. С. Емоційний вплив візуального образу бренду. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2021. № 3. С. 33–39.

3. Титаренко Ю. М. Цифровий брендинг та адаптивність айдентики у візуальних комунікаціях. *Культура і сучасність*. 2022. №1. С. 43–50.
4. Шкуренко О. В. Психологія візуальної комунікації : навч. посіб. Київ : Ліра-К, 2020. 192 с.
5. Keller, K. L. Strategic Brand Management. Pearson Education, 2013. 576 с.
6. Krug, S. Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability. New Riders, 2006. 216 с.
7. Lidwell, W., Holden, K., Butler, J. Universal Principles of Design. Rockport Publishers, 2010. 272 с.
8. Norman, D. A. Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. Basic Books, 2004. 272 с.
9. Wheeler, A. Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team. Wiley, 2017. 320 с.

ДИЗАЙН-МАКЕТ ОБКЛАДИНКИ ЖУРНАЛУ ЯК ПРОДОВЖЕННЯ СЦЕНІЧНОГО ОБРАЗУ

Телих Олівія Олександрівна

*здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
художньо-графічного факультету*

*Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К.Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Штайнер Тетяна Віталіївна

*науковий керівник: викладач кафедри професійної освіти та
дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна*

Ключові слова: дизайн обкладинки, сценічний образ, візуальна комунікація, семіотика, графічний дизайн, Adobe Photoshop, публічний імідж.

У сучасному світі, де візуальна комунікація відіграє ключову роль, обкладинка журналу перетворюється не лише на засіб привернення уваги, а й на потужний інструмент передачі ідентичності та емоційного настрою. Особливо актуальним це є у сфері шоу-бізнесу, де сценічний образ артиста є результатом ретельної роботи над стилем, харизмою та візуальним представленням. У цьому контексті дизайн-макет обкладинки журналу виступає продовженням сценічного образу, підкреслюючи його унікальність і створюючи цілісне враження для аудиторії.

Наукове осмислення візуальної комунікації у сфері дизайну підтверджує, що обкладинка журналу є першим кроком до встановлення контакту з потенційною аудиторією. Вона формує первинне враження, спонукає до ознайомлення зі змістом і, в результаті, впливає на сприйняття бренду загалом. Згідно з дослідженнями, візуальні елементи обкладинки можуть суттєво змінювати очікування та ставлення читача до контенту [8, с. 4-7].

Семіотичний аналіз обкладинок дозволяє глибше зрозуміти механізми візуальної комунікації, розкриваючи, як колір, типографіка та композиція транслюють певні смисли й емоції [7, с. 88-92]. Такий підхід сприяє розкриттю взаємозв'язку між візуальною мовою

обкладинки та концептуальним наповненням сценічного образу артиста.

Сценічний образ формується шляхом інтеграції стилю, поведінки, костюму та інших візуальних елементів, які разом створюють впізнавану візуальну ідентичність. Він є результатом стратегічного та креативного планування, спрямованого на формування емоційного зв'язку з глядачем. Як зазначає Гуревич, візуальна культура артиста відіграє ключову роль у конструюванні його образу в медіапросторі [2, с. 102–104].

Дизайн обкладинки, що передає сценічний образ, має бути узгодженим з його загальною візуальною ідентичністю: кольорова палітра, стиль фотографії, типографіка та інші елементи дизайну мають сприяти розкриттю характеру артиста. Мельник підкреслює, що візуальна комунікація у мистецтві є потужним засобом іміджевого впливу, особливо у поєднанні з медійними каналами [4, с. 76-78].

Науковці Грінченко І. В. (2022) та Кобилянська Л. М. (2021) акцентують на значущості візуальних кодів і символіки як складових персонального бренду артиста [1; 3]. Грінченко досліджує взаємозв'язок між сценічним образом та візуальним контентом, тоді як Кобилянська аналізує емоційний потенціал графічного дизайну в музичному середовищі.

Створення якісного дизайн-макету обкладинки потребує професійного використання спеціалізованого програмного забезпечення – Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator. Ці програми забезпечують високу точність, контроль над візуальними компонентами та гнучкість у творчому процесі.

У цифрову епоху особливо важливо адаптувати дизайн обкладинок для різноманітних платформ – смартфонів, планшетів, соціальних мереж. Це вимагає оптимізації роздільної здатності, формату та інтерактивних елементів для забезпечення зручного перегляду [5].

Обкладинка, яка інтегрує сценічний образ артиста, стає елементом його публічного іміджу. Вона може посилювати ключові риси, формувати асоціації та впливати на сприйняття. Як зауважує Lavin [9, с. 53-55], візуальні елементи функціонують як маркери інтерпретації, що визначають тон спілкування з аудиторією.

Історія графічного дизайну містить численні приклади вдалого візуального відображення сценічних образів. Зокрема, обкладинки

Vogue неодноразово поєднували модний стиль із виразною індивідуальністю зірок [6, с. 10–12].

В українському культурному просторі спостерігається активна взаємодія сценічного образу з візуальним дизайном на обкладинках альбомів, журналів, промо-матеріалів:

- Джамала – її сценічна айдентика поєднує етнічні мотиви та футуристичну стилістику. Обкладинки альбомів «Крила» та «Поклик» вирізняються орнаментальними елементами, стилізованими під витинанку або вишивку.

- MONATIK – використовує яскраву палітру, динамічну типографіку та абстрактні форми для візуального підсилення ідеї руху та енергії.

- ONUKA – в дизайні її обкладинок домінують мінімалізм, геометрія, білий простір та стилізовані фольклорні орнаменти, що втілюють синтез традицій і технологій.

- ALYONA ALYONA – її візуальний стиль базується на поєднанні стріт-арту, молодіжної естетики та іронії. Обкладинки підкреслюють індивідуальність і контркультурну спрямованість образу.

- BLACKPINK – південнокорейський гурт, який слугує прикладом глобальної візуальної стратегії. Їхній стиль на обкладинках (для Elle, Vogue, Harper's Bazaar) поєднує гламурну естетику, street fashion і футуризм. Особливим є використання фірмових кольорів – чорного й рожевого – які стали частиною візуальної ідентичності гурту. Дизайнери активно застосовують шрифтографіку, колажні техніки та естетику hi-fashion, що створює впізнавану та ефектну візуальну платформу.

Ці приклади доводять: обкладинка – це не лише графічне оформлення, а складова концептуальної комунікації, що формує цілісне художнє повідомлення [2, с. 104].

Отже, дизайн-макет обкладинки виконує роль візуального наративу, що не лише відображає, а й транслює зміст сценічного образу до цільової аудиторії. Завдяки цьому формується естетична цілісність бренду артиста, що зміцнює його позиції у культурному та медіа-просторі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Грінченко І. В. Візуальні коди в сценічному дизайні: сучасні тенденції. *Мистецтвознавчі записки*. 2022. № 41. С. 45–49.

2. Гуревич П. С. Візуальна культура та ідентичність у медіа-дизайні. Київ : НаУКМА, 2021. С. 102–104.
3. Кобилянська Л. М. Емоційна складова графічного дизайну у музичних медіа. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2021. № 1. С. 56–60.
4. Мельник Т. В. Імідж і візуальна комунікація в сучасному мистецтві. Харків : ХДАДМ, 2020. С. 76–78.
5. AIGA. Digital Publishing Guidelines. American Institute of Graphic Arts. 2020. URL: <https://www.aiga.org/>
6. BYU ScholarsArchive. A Semiotic Analysis of Vogue Magazine Covers. 2023. Pp. 10–12.
7. Ghaniabadi, S. Visual Analysis of Magazine Covers. *International Journal of Linguistics*. 2015. Pp. 88–92.
8. Jahanian, A., Khot, R. A., & Isbister, K. Automatic Design of Colors for Magazine Covers. Purdue University. 2013. Pp. 4–7.
9. Lavin, M. *Graphic Design Theory: Readings from the Field*. New York: Princeton Architectural Press. 2011. Pp. 53–55.

MEDIA ART AND DIGITAL DESIGN IN CREATING VARIETY POP PERFORMANCE

Shtainer Tetiana

*Lecturer at the Department of Professional Education and Design
The state institution «South Ukrainian National Pedagogical
University named after K. D. Ushynsky», Odesa, Ukraine*

Key words: Media art, digital design, performing arts, visual communication, AR/VR, motion design, generative art, innovation in art.

In the 21st century, contemporary art increasingly uses digital technology tools, which creates new forms of cultural expression. In this context, the combination of media art and digital design plays a key role in the development of stage forms, especially within the framework of pop performance. The use of innovative technologies in scenography and visual design of the stage creates the prerequisites for the emergence of a new model of interaction between the artist and the audience.

Media art as a direction of artistic activity associated with the use of digital media, acquires special importance in the context of creating a stage spectacle. In this field, art, science and technology merge, generating new forms of expression and communication. Digital design, in turn, provides visual design, virtual scenography and interactive elements that interact with the performer and the viewer in real time.

As L. Manovich notes, media art is a type of art that uses the latest media technologies as a means of artistic communication: video art, digital art, interactive art, VR/AR, generative art, etc. Its key characteristic is the symbiosis of the technical and the aesthetic, which provides a new level of emotional expressiveness. In his work *The Language of New Media*, Manovich emphasizes that media art "democratizes artistic practices" as digital tools make the process of creating art more accessible to a wider range of authors. This changes not only the form but also the content of artistic expression, which is increasingly encoded by algorithms, interfaces, and interactive interaction [5].

This idea is continued by K. Paul in her work *Digital Art*, where she argues that digital technologies not only provide new technical possibilities, but also lead to the emergence of new types of artistic thinking [6]. In particular, this is manifested in the creation of nonlinear

narrative, multimedia environments and synesthetic forms of artistic expression.

Digital design, which includes graphics, 3D animation, video installations, generative graphics, motion design, video mapping, augmented and virtual reality, is increasingly integrated into the performing arts. This process provides not only an aesthetic component, but also a functional one – the formation of visual narrative, spatial logic and technological interaction within the performance.

In the latest productions, the design of scenography changes from a static to a dynamic and reactive system. Thanks to interactivity, the stage environment reacts to movement, voice, sound, changing in real time. This allows you to create a synchronized video sequence that combines with choreography, dramaturgy and music, forming a holistic media space [2].

One of the most striking examples of this approach is the show Björk Digital, where Icelandic singer Björk combines her original music with virtual reality, 3D video installations and generative graphics. The project used VR technologies to create a personalized immersion into the world of her compositions, in particular through video clips for the tracks "Stonemilker" and "Notget", broadcast in individual VR headsets. This experience highlights the ability of digital design not only to illustrate, but also to visually interpret music, adding a new dimension of perception to it.

Another significant example is the stage aesthetics of the Korean pop group BTS, especially in the performances of the Love Yourself and Map of the Soul world tours. BTS concerts are distinguished by the use of interactive scenography, LED panels, 3D animation, video mapping, as well as individual LED devices (ARMY Bombs) that are synchronized with music and lighting effects in real time. Such experiences demonstrate the potential of media scenography in transforming the traditional concert form into a total multimedia performance, where audio and visual communication channels are integrated into a single artistic system.

Similar artistic and technological approaches are observed in the stage practices of other representatives of the Korean pop scene, in particular the band ASTRO, whose concert shows are also distinguished by a high level of digital integration. Another example of the integration of digital technologies into the field of art is the use of media art and digital design in their concert shows. At their concerts, the integration of media art and digital design is implemented through the use of high-tech scenographic solutions, in particular video mapping, dynamic LED screens, as well as interactive lighting synchronized with musical compositions.

These elements create a virtual-physical spatial environment that enhances the emotional immersion of the viewer and forms the effect of multimodal perception. This form of media installation transforms a concert performance into a polystructured art product that combines audiovisual dramaturgy, the band's graphic identity, and the aesthetics of digital culture.

While the previous examples demonstrate the symbiosis of digital media with pop culture aesthetics, other artists use media art to create experimental sound spaces.

Another example of the reinterpretation of the soundscape in performance is the work of Tim Hecker and Kara-Lis Coverdale, who work in the direction of ambient electronics. Their live performances are based on the creation of an acoustic space through multi-channel sound and synchronization with minimalist lighting effects. The sound composition in this case performs a dramatic function, activating the emotional space of interaction between the viewer and the spatial scenography.

In parallel with individual performances and concert shows, media art is actively penetrating social and theatrical formats that involve the viewer in new forms of participation.

The European association Rimini Protokoll, known for its activities within the framework of documentary theater, operates in the direction of social media art. In their projects, they actively involve digital localization technologies, GPS navigation, mobile applications and digital cartography, creating elements of augmented reality in urban space.

This performance format not only breaks down the barrier between stage and audience, but also transforms the very concept of the "spectator", who becomes a participant in a scenario unfolded using digital algorithms.

At the other end of the visual spectrum are large-scale installations that completely model the perceptual environment using light, sound, and algorithms.

Among the more visually impressive projects, it is worth mentioning SKALAR, a media installation by Christopher Bauder (WhiteVoid) and composer Kangding Ray. The installation is a fully generative environment where laser beams, mirror structures and powerful sound waves create an atmosphere of total immersion. The absence of a live performer does not reduce the emotional power of the performance - on the contrary, it emphasizes the total aesthetics of digital presence, in which the audience interacts with algorithmic design objects.

In this context, digital minimalism is also noteworthy as a specific artistic strategy that focuses on the visualization of abstract digital data.

It is worth mentioning separately the experiments of Ryoji Ikeda, representing digital minimalism as a form of stage presence. His project *Datamatics* is a stage visualization of numerical data created in real time. He uses information flows, bit signals, frequency oscillations to create a visual-sound fabric that acts as a metaphor for the digital world. His work illustrates how data as a material can be an object of performance, artistic composition and stage expression.

That is, media art in the context of modern pop and stage art functions not only as a design tool, but as an active participant in the artistic activity.

The use of media art in pop art today goes beyond the decorative function or addition. It is a full-fledged participant in the performance, capable of changing the rhythm, content and format of interaction between the performer and the audience. Thanks to the technologies of computer graphics, generative design, light calculations and audiovisual synchronization, a new type of stage act is created, in which artistic expression is realized as a digital event.

Thus, intermusical and visual synthesis in digital projects allows for the realization of the concept of total art, in which sound, image and space form a single communicative structure. According to G. Jenkins, this form of interaction meets the challenges of "convergence culture", where the boundaries between genres, media and audiences are gradually disappearing [4].

Modern stage technologies include:

- 3D Mapping – projection technologies that transform architectural elements into
 - virtual environment or overlay digital objects on reality;
 - Motion capture – capturing body movements and transforming them into a digital image;
 - AI algorithms – dynamic scenes;
 - AR/VR – real-time generation of audio-visual content [1].

An illustrative example is Refik Anadol's *Machine Hallucinations* performance, in which artificial intelligence analyzes millions of visual images and transforms them into a living "visual symphony" [1]. This example embodies a new type of art where the author is a system, a trained artificial environment, and the viewer is immersed in an algorithmic visual flow.

This type of performance raises important ethical and conceptual questions. The viewer ceases to be a passive observer and acquires the

status of an active participant interacting with the environment. This forms a new model of artistic communication in which the creation, interpretation and experience of the work of art occur simultaneously [2].

Since digital design and media art are interdisciplinary fields, their study in art education is becoming an integral part of the training of a modern specialist. According to D. Gauntlett, it is project-oriented, creative and collaborative learning that contributes to the development of flexible competencies needed in the digital art environment [3].

Such educational approaches ensure the development of visual thinking, digital literacy skills, as well as the ability to work in a team, adapt to change and produce innovative artistic content.

That is, "Media art" and digital design in the context of pop performance are not only visual design, but also the conceptual core of modern performing arts. They transform the idea of the stage, the audience and artistic communication, opening up new horizons for creative experimentation.

REFERENCES

1. Anadol R. Machine Hallucinations: Nature Dreams // Refikanadol.com. 2020. URL: <https://refikanadol.com/works/machine-hallucinations/> (дата звернення: 03.02.2025).
2. Bishop C. Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship. London: Verso, 2012. 384 p.
3. Gauntlett D. Making is Connecting: The Social Meaning of Creativity. Cambridge: Polity Press, 2011. 232 p.
4. Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: NYU Press, 2006. 336 p.
5. Manovich L. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001. 354 p.
6. Paul C. Digital Art. London: Thames & Hudson, 2008. 256 p.

Наукове видання

ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ ТА МИСТЕЦТВІ

Збірник матеріалів

II Всеукраїнської науково-практичної конференції
з міжнародною участю

м. Одеса, 24-25 квітня 2025 року

Організаційний комітет :

Усов Валентин Валентинович – доктор фізико-математичних наук, професор, в.о. завідувач кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Штайнер Тетяна Віталіївна – викладач кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

Лісогор Алла Вікторівна – викладач кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

Відповідальна за підготовку матеріалів друку:
Штайнер Тетяна Віталіївна

Технічний редактор:
Лісогор Алла Вікторівна

