Міністерство освіти і науки України

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

МАТЕРІАЛИ

І ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ

«ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ ТА МИСТЕЦТВІ»

23-24 травня 2024 р.

м. Одеса

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 27.06.2024 р.)*

Рецензенти:

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

Бартєнєва 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 І Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю, м. Одеса, 23-24 травня 2024 року. Одеса: Університет Ушинського, 2024. 121 с.

До збірника ввійшли матеріали І Всеукраїнської науково-практичної конференції «Інноватика і освіті, дизайні та мистецтві», яка відбувалася у Державному закладі «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» 23-24 травня 2024 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», 2024

© Колектив авторів, 2024

ЗМІСТ

СЕКЦІЯ 1. ІННОВАЦІЇ В ОСВІТІ: РЕАЛІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ

Артемьєва І. С., Богданов О. Д.
АКАДЕМІЧНА МОБІЛЬНІСТЬ ЯК ЗАСІБ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ 7
Бартєнєва І. О., Краснобаєва А. Ф.
ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СУЧАСНОГО ВЧИТЕЛЯ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЙ 11
Berezovska K. V., Shkatulyak N. M.
INFORMATION TECHNOLOGIES IN PEDAGOGICAL RESEARCH 15
Гончаренко Н. Л.
РОЗДІЛ «ПЕДАГОГІКА» У ФОНДІ ЦІННОЇ ТА РІДКІСНОЇ ЛІТЕРАТУРИ БІБЛІОТЕКИ УНІВЕРСИТЕТУ УШИНСЬКОГО ТА ЙОГО ВИКОРИСТАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ 19
Дворядкіна Т. О., Козак В. І.
ЕТИЧНІ ПРИНЦИПИ ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ОСВІТІ 25
Дишель Г. В.
ДИДАКТИКО-МЕТОДИЧНІ ПРИНЦИПИ НАВЧАННЯ ДРУГОЇ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ СТУДЕНТІВ-ДИЗАЙНЕРІВ 28
Калініченко І. І., Усов В. В.
АБСТРАКТНОГО МИСЛЕННЯ УЧНІВ 10-11 КЛАСІВ В ПРОЦЕСІ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ 33
Квасикова Г. С.
ВПРОВАДЖЕННЯ ДИЗАЙН-МЕНЕДЖМЕНТУ НА ДЕННОМУ ВІДДІЛЕННІ «ЕЛЕКТРОЕНЕРГЕТИКИ, ЕЛЕКТРОТЕХНІКИ ТА ЕЛЕКТРОМЕХАНІКИ, ГОТЕЛЬНО-РЕСТОРАННОЇ СПРАВИ» ВСП «ФАХОВОГО КОЛЕДЖУ ВИМІРЮВАНЬ ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ І ЗВ'ЯЗКУ» ДЛЯ ПОКРАЩЕННЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ, ЗАСТОСУВАННЯ ІННОВАЦІЙ МАРКЕТИНГОВОГО УПРАВЛІННЯ ТА ПРОГНОЗУВАННЯ ПОПИТУ ДЛЯ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТНІХ ПОСЛУГ 36

3. Шевчук В. Що таке Абстрактне мислення. URL: https://xn----8sbptrz0c.xn--j1amh/a/%D0%B0%D0%B1%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BA%D1%82%D0%BD%D0%B5-%D0%BC%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F.html (дата звернення: 25.03.2024).

ВПРОВАДЖЕННЯ ДИЗАЙН – МЕНЕДЖМЕНТУ НА ДЕННОМУ ВІДДІЛЕННІ «ЕЛЕКТРОЕНЕРГЕТИКИ, ЕЛЕКТРОТЕХНІКИ ТА ЕЛЕКТРОМЕХАНІКИ, ГОТЕЛЬНО-РЕСТОРАННОЇ СПРАВИ» ВСП «ФАХОВОГО КОЛЕДЖУ ВИМІРЮВАНЬ ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ І ЗВ'ЯЗКУ» ДЛЯ ПОКРАЩЕННЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ, ЗАСТОСУВАННЯ ІННОВАЦІЙ МАРКЕТИНГОВОГО УПРАВЛІННЯ ТА ПРОГНОЗУВАННЯ ПОПИТУ ДЛЯ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТНІХ ПОСЛУГ

Квасикова Ганна Сергіївна
кандидат фізико-математичних наук, спеціаліст вищої категорії фізики та математики, завідувач денного відділення «Електроенергетики, електротехніки та електромеханіки, готельно-ресторанної справи», м.Одеса, Україна

Ключові слова: дизайн-менеджмент, дизайн проєктування, інноваційні технології, дизайн-мислення, аналітичне мислення.

Нові реалії освітнього процесу, обумовлені пандемією COVID-19, війною ще більше загострили проблему активізації інноваційної діяльності українських закладів освіти. Сьогодні вже просто неможливо працювати «по-старому», використовуючи накопичений арсенал підходів та інструментів до здійснення управлінської діяльності. Традиційні продукти , послуги та більш традиційні моделі навчання вже не цікавлять споживача, «світ» якого змінився, оскільки не відповідають його потребам, інтересам, обмеженням, не приносять йому цінності (корисності). Отже, без інновацій в освіті ми не в змозі забезпечити ані поточної конкурентоспроможності та клієнтської привабливості, ані довготривалої життєздатності.

Термін «дизайн-менеджмент» практично не поширений в Україні. Але історія цього менеджменту вперше починається у

1965 р., коли цей термін вперше був представлений на засіданні Королівського Товариства Мистецтв в Лондоні.

Періодизація історії розбудови дизайн-менеджменту дозволяє виокремити 4 етапи його розвитку, які принципово різняться проблематикою та спрямованістю:

1. Управління естетикою продукту та корпоративним дизайном.
2. Управління проектуванням.
3. Управління дизайном як стратегічним активом.
4. Управління дизайном як основою для інновацій.

Назви етапів дають наочне уявлення про головний напрям зосередження зусиль та дозволяють говорити про поступову зміну парадигми дизайн-менеджменту: за допомогою якої розроблювався чи удосконалювався зовнішній вигляд освітніх закладів, формувався корпоративний дизайн і стиль, що стала теоретичним підґрунтям розбудови стратегічного управління та управління проєктуванням (проєктами), проєктування будь-яких інших освітніх об'єктів, які потребують свого удосконалення (розвитку) з орієнтацію на здобувача освіти.

Сучасна парадигма дизайн-менеджменту визначає опанування і впровадження інновацій на підставі оволодіння видами дизайнерського мислення.

На основі синтезу визначення поняття «дизайн-менеджмент» провідними світовими інституціями [1–3] у даній сфері, а також практикуючими фахівцями [4] можна переконливо констатувати, що дизайн-менеджмент – це новий підхід до управління розробкою нових продуктів і послуг, а також стратегії, організаційної та бізнес-моделі, що, базуючись на дизайн-мисленні, забезпечує врахування вподобань споживача (користувача) та передбачає його активну участь у процесах пошуку та впровадження інновацій.

Впровадження дизайн-менеджменту дозволяє не тільки збільшити обсяги продажу продукту/послуги, а й забезпечити зростання кількості здобувачів освіти, підвищити довіру батьків до закладу освіти, сприятиме випровдовуванню очікуваних результатів. Поєднання клієнтоорієнтованого підходу дизайн-мислення з стратегічним управлінням та концепцією «відкритих інновацій» формує синергетичний ефект, що забезпечує не тільки задоволеність споживачів (користувачів) освітніх продуктів та послуг, а й задо-

волення інтересів усіх груп стейкхолдерів та успіх організації в цілому.

Дизайн-менеджмент виконує роль інтерфейсу між дизайн-процесом, організацією та ринком на основі синергії 3 функцій:

1) узгоджує дизайн-стратегію зі стратегією закладу освіти;

2) забезпечує якість та відповідність дизайну потребам споживачів освітніх послуг;

3) покращує споживацькі властивості та відповідає за зростання конкурентоспроможності освітніх послуг [4].

Таким чином, дизайн-менеджмент, використовуючи термінологію з крилатого вислову Пітера Друкера, забезпечує управління дизайном з точки зору його структури та процесу («робити речі правильно») – науково обґрунтований процес проєктування будь-чого, а також з точки зору отриманого результату та ефективності («робити правильні речі») – орієнтація на кінцевого користувача (споживача). Для цього потрібно вміти застосовувати дизайн-мислення.

Дизайн-мислення (англ. design thinking) – методологія вирішення інженерних, ділових та інших завдань, що ґрунтується на творчому, а не аналітичному підході. Головною особливістю дизайн-мислення, на відміну від аналітичного мислення, є не критичний аналіз, а творчий процес, в якому найнесподіваніші ідеї ведуть до кращого вирішення проблеми.

Дизайн-мислення - це спосіб вирішення завдань, орієнтованих насамперед на інтереси здобувача освіти. Формула «користь для для потенційного споживача + можливості технологій + облік інтересів закладу освіти» дає в результаті стійкий продукт.

Процес дизайн - мислення складається з 6 етапів (Рис.1):

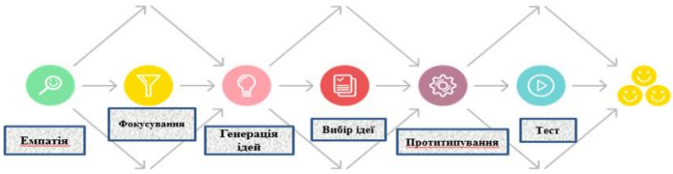

Рис.1. Етапи процесу дизайн-мислення

Їх умовно можна поділити на дві фази:

• дивергентну (коли збирають інформацію та відкривають різні варіанти рішень);

• конвергентну (коли аналізують безліч ідей і визначають рішення).

Існує відмінність між дизайн-підходом та традиційним бізнес-підходом. Бізнес-мислення будується на аналітичному підході, що потребує "доказів" правильності рішень. У той час як в дизайні, експериментальний підхід оцінюється вище за ретельне планування. Дизайнери вважають, що ітерації приведуть до покращення рішення і тому створюють прототипи із різних матеріалів.

У бізнесі ми часто знаходимося в абстрактному або дуже конкретному середовищі, але в дизайні постійно відбуваються ітерації між рівнями абстракції та конкретними елементами, і дизайнери шукають комфорту в речах, що відчуються. Дизайнери виготовляють моделі та прототипи, які роблять ідеї реальнішими, на відміну від таблиць та місій з абстрактної сфери. Порівняння між аналітичним мисленням і дизайн-мисленням наведено в таблиці 1.

Таблиця 1

Порівняння між аналітичним мисленням і дизайн-мисленням

	Бізнес (Освіта)	Дизайн
Базові педумови	Раціональність, об'єктивність; реальність зафіксована та кількісно вимірна	Суб'єктивний досвід; реальність конструюється соціально
Метод	Аналіз для пошуків однієї, «кращої» відповіді	Експериментування – ітераційний процес у напрямку «кращої» відповіді
Процес	Планування	Дії
Основа для прийняття рішень	Логіка, числові моделі	Емоційний інсайт; моделі різних видів вражень
Цінності	Прагнення до комфорту та стабільності; дискомфорт від невизначеності	Прагнення до нового
Рівні фокусу	Абстрактні або конкретні	Ітераційний рух між абстрактним та конкретним

Отже, дизайн-мислення завжди командна робота. Уся команда має бачити цілісну картину від початку до кінця. набагато простіше

отримати нову ідею від команди, ніж від однієї людини. Командна робота у дизайн-мисленні базується на горизонтальній структурі.

Для подальшої популяризації в українській заклади освіти можливостей та наслідків впровадження даного виду менеджменту для досягнення завдань активізації інноваційної діяльності та забезпечення інноваційного розвитку освітніх послуг.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. What is Design Management? URL : http://www. dmi.org/?

2. BLANK design management magazine. URL : http://www.lookatme.ru/users/311043

3. Design management systems. Part 10: Vocabulary of terms used in design management. *Системы дизайн-менеджмента.* Лондон, Великобрітанія. 2008. Ч. 10.

4. Удріс Н. С. Дизайн-мислення та дизайн-менеджмент (нові парадигми інноваційного ведення бізнесу). Упаковка. 2012. №6. С. 57–60. URL : http://nbuv.gov.ua/ UJRN/Upakovka_2012_6_20

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ РОЗДІЛУ 3D ГРАФІКА

Красножон Роман Олександрович
здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти
Навчально-наукового інституту природничо-математичних наук, інформатики та менеджменту
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» м. Одеса, Україна;

Яновський Анатолій Олександрович
кандидат педагогічних наук, доцент
кафедри прикладної математики та інформатики
Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

Ключові слова: інноваційні технології, тривимірна графіка, штучний інтелект, 3D моделювання.

Для вивчення розділу 3D графіка, на нашу думку є актуальним використання тривимірного редактору Blender. Оскільки це потужний