

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;

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

До збірника ввійшли матеріали I 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

<i>Красножон Р. О., Яновський А. О.</i> ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ РОЗДІЛ 3D ГРАФІКА	40
<i>Крутова А. О., Черних В. В.</i> ІНФОРМАТИКА ЧЕРЕЗ МИСТЕЦТВО: ІНТЕГРАЦІЯ ХУДОЖНІХ МЕТОДІВ У ВИКЛАДАННІ ІНФОРМАТИКИ ЗА ДОПОМОГОЮ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ	43
<i>Курманенко Ю. В., Савчук О. П.</i> ПРОФЕСІЙНА ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ІНФОРМАТИКИ В АСПЕКТІ ОСОБИСТІСНО-ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ	45
<i>Лісовська О. М.</i> СУТНІСТЬ І СТРУКТУРА ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ ПРОФЕСІЙ СФЕР ПОСЛУГ	49
<i>Любкевич О. В., Савчук О. П.</i> ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ВИМОГИ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ ПЕДАГОГІЧНОГО СПІЛКУВАННЯ У МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ ТА ТЕХНОЛОГІЙ	53
<i>Любкевич С. Б., Савчук О. П.</i> ІНТЕРАКТИВНІСТЬ У ГРАФІЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ 10-11 КЛАСІВ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЙ	57
<i>Мавроді М. І., Усов В. В.</i> РОЗВИТОК ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ 10-11 КЛАСІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ТЕХНІКИ «КІНУСАЙГА» В ПРОЄКТНО- ТЕХНОЛОГІЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ	61
<i>Масліч А. В.</i> ВИРІЗНЕННЯ ТЕРМІНІВ ДРОН ТА БПЛА У ВІЙСЬКОВО- ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ	64
<i>Підлубна І. Л.</i> СУТНІСТЬ ПРОЄКТНО-КОНСТРУКТОРСЬКОЇ КОМПЕТЕНОСТІ ВЧИТЕЛІВ ТЕХНОЛОГІЙ В ТВОРЧІЙ ДІЯЛЬНОСТІ	67
<i>П'янківська-Краген Т. А., Усов В. В.</i> ОРГАНІЗАЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ 10-11 КЛАСІВ НА ЗАНЯТТЯХ З ТЕХНОЛОГІЙ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ ПО ВИГОТОВЛЕННЮ ВИРОБІВ ВИШИТИХ БІСЕРОМ	71

осмислити суспільну мету професійної діяльності, сприйняти професію вчителя як життєву цінність, тобто в сукупності передбачає сформованість суб'єктної активності майбутнього професіонала. Цілеспрямованість і якість процесу становлення майбутнього учителя трудового навчання та технологій як суб'єкта культури забезпечується розвитком цілісної його особистості на основі єдності спеціальних знань, умінь і навичок та розвиненої культурної самосвідомості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Зязюн І.А. Формування особистості радянського вчителя. Київ : Знання, 1989. 47 с.

ІНТЕРАКТИВНІСТЬ У ГРАФІЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ УЧНІВ 10-11 КЛАСІВ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЙ

Любкевич Сергій Богданович

*здобувач другого (магістерського) 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 технологічної та професійної освіти*

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

Ключові слова: інтерактивність, графічна діяльність, учні старшої школи, майбутні учителя технологій.

Освіта є змінною за своєю структурою, змістом, формами і методами, враховуючи тенденції, перспективи розвитку людства, суспільні реалії, постійне вдосконалення самої системи освіти. Сучасний зміст освіти орієнтується на використанні інформаційних технологій, поширення інтерактивного, електронного навчання з доступом до цифрових ресурсів. Піднімаючи питання викладання предмету технологій в умовах воєнного стану та досліджуючи саме графічну діяльність учнів старшої школи нами було встановлено, що для уроків з технологій необхідним є переосмислення підходів,

пошук методів, прийомів та засобів на засадах впровадження інновацій, що покликані забезпечити індивідуалізацію навчання, мобільність та відкривають нові можливості для учнів в сучасному інформаційному просторі. Серед основних питань, пов'язаних із впровадженням сучасних технологій навчання, є пошук можливостей поєднання та доповнення традиційних методів реалізації навчального процесу новими методами, які забезпечать покращення вивчення даного предмету та вплинуть на продуктивність процесу навчання.

Інновації в навчанні пов'язані з активним процесом створення, поширення нових методів і засобів (нововведень) для вирішення дидактичних завдань підготовки фахівців у гармонічному поєднанні класичних традиційних методик та результатів творчого пошуку, застосування нестандартних, прогресивних технологій, оригінальних дидактичних ідей і форм забезпечення освітнього процесу [3].

Ситуація, яка виникла в Україні в останні роки та поява дистанційної форми навчання як необхідність забезпечення освітнього процесу свідчить про важливість запровадження нових педагогічних технологій, орієнтованих на розвиток особистості. Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, що має цілком конкретні і прогнозовані цілі. Одна з таких цілей – створення комфортних умов навчання, тобто умов, за яких учень відчуває свою успішність й інтелектуальну спроможність, що робить продуктивним процес навчання.

Важливим у графічній діяльності на уроках технологій для учнів старшої школи є те, що під час інтеракцій відбувається сприймання учнями навчального матеріалу кількома органами чуттів одночасно, за рахунок чого досягається інтеграція (узагальнення, систематизація, взаємопроникнення) інформації; візуалізація абстрактної інформації за рахунок динамічного подання процесів; з'являються можливості імітації складних реальних експериментів та розвитку когнітивних структур та інтерпретації учнів.

Ученими-педагогами визначено види інтерактивності в освітньому процесі [1]:

– інтерактивність зворотного зв'язку забезпечує можливість поставити питання, що цікавить, і одержати відповідь або проконтролювати процес засвоєння матеріалу;

- тимчасова інтерактивність дозволяє самостійно визначати початок, тривалість процесу навчання і швидкість просування за навчальним матеріалом;

- порядкова інтерактивність дозволяє учню вільно визначати черговість використання елементів, фрагментів, множин, полігонів інформації;

- змістова інтерактивність дає можливість учню змінювати, доповнювати або ж зменшувати обсяг змістової інформації;

- творча інтерактивність проявляється у створенні учнями власного продукту креативної діяльності: Веб-проект, власний Веб-сайт, електронні тести, вправи тощо.

Інтерактивність у графічній діяльності на уроках технологій для учнів старшої школи на засадах комп'ютерних технологій ми розуміємо, як характер та способи спільної діяльності учителя й учнів у поєднанні з традиційними для системного та свідомого засвоєння змісту навчання, створення умов для самостійного його опанування.

Графічна діяльність на уроках технологій спрямована на оперування технічними й геометричними об'єктами, на правила виконання зображень, проєкціювання на 1, 2, 3 площини проєкцій, моделювання геометричних тіл і об'єктів тощо та торкається просторового й технічного мислення як процесу самостійної роботи учня. Просторові уявлення учнів складають основу просторового мислення, без якого неможливим є операції сприймання, усвідомлення, оперування геометричними просторовими об'єктами, уміння читати і виконувати побудови в комплексних проєкціях, уміння й навички складання ескізів геометричних об'єктів (зображення форми й проставлення розмірів та ін. Під час проєктування змісту навчання у графічній діяльності важливим завданням є спрямування на усебічний розвиток учня, визначення способів та засобів збудження інтересу учня до навчання, здійснення позитивних впливів у відношенні до предмету, взаємний розвиток інтелекту і графічних здібностей, умінь і навичок, що складають основу графічних компетентностей учня, збудження інтересу до самонавчання і самоосвіти.

Графічна діяльність на уроках технологій у програмах Компас, AutoCAD пов'язана з формуванням низки практичних навичок, тобто доведення дій учнів до рівня, коли орієнтовна частина процесу застосування знань скорочується, відпрацьовуються правила побудови

проекцій геометричних об'єктів за координатами, побудова аксонометричних проекцій геометричних об'єктів. Графічне відображення системи понять базується на певних правилах нарисної геометрії і здійснюється певними командами програми. Тому багаторазове відпрацювання певних дій сприяє багатогранному засвоєнню навчального матеріалу з креслення та комп'ютерних графічних програм і, як наслідок, полегшує процес виконання конструкторської документації, спонукає мотивацію й інтерес до навчання. Графічна робота учнів систематизується та алгоритмізується. Наприклад, відмінність у кількості виконуваних завдань пояснюється тим, що практично кожне наступне завдання виконується на основі попередньо виконаного завдання, і тому учням немає необхідності виконувати повторні побудови рамки креслення з основним написом, осей координат, вихідних умов для поточного завдання. На другому етапі з упровадженням у навчання автоматизованого контролю графічних компетентностей, є можливість проведення контрольних-тренувальних вправ в режимах «самоконтролю» й «контролю» з оцінкою практичних навичок. Це сприятиме зменшенню навантаження щодо кількості виконуваних завдань. Графічна діяльність включає виконання запланованих графічних робіт. За наявності комп'ютерних контрольних-тренувальних вправ, особливо в режимі самоконтролю, потреба у значній кількості графічних завдань відпадає. Програмні комплекси автоматизованого контролю знань і практичних навичок на уроках технологій призначені для здійснення самоконтролю учнів в процесі засвоєння теоретичного матеріалу і придбання практичних навичок для виконання завдань, а також, для здійснення періодичного контролю рівня освоєння теорії і придбаних навичок розв'язання завдань [2].

Отже, підсумовуючи вищезазначене можна зазначити важливість впровадження інтерактивних методів і форм навчання на уроках технологій для учнів старшої школи під час графічної діяльності на основі інформаційних і комунікаційних технологій, що дозволяють інтенсифікувати освітній процес, збільшити швидкість сприйняття, розуміння та глибину засвоєння величезних масивів з графічних знань.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гаркушевський В. С., Гуревич Р. С., Цвілик С. Д. Алгоритмізація пізнавальної діяльності студентів під час навчання нарисної геометрії і креслення у ВНЗ. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія 5 : Педагогічні науки : реалії та перспективи*. Київ : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2017. Вип. 55. 353 с.
2. Кадемія М. Ю., Сисоєва О. А. Інтерактивні засоби навчання : навчально-методичний посібник. Вінниця : ТОВ «Планер», 2010. 217 с.
3. Саух П. Ю. Інновації у вищій освіті: проблеми, досвід, перспективи: монографія. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. Івана Франка, 2011. 444 с.

РОЗВИТОК ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ 10-11 КЛАСІВ ЗА ДОПОМОГОЮ ТЕХНІКИ «КІНУСАЙГА» В ПРОЄКТНО-ТЕХНОЛОГІЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Мавроді Марина Іванівна

*здобувачка другого (магістерського) 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
завідувач кафедри технологічної та професійної освіти*

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

Ключові слова: творчі здібності, техніка «Кінусайга», проектно-технологічна діяльність, інновації, перспективи.

Сучасна освіта нарощує свою увагу до розвитку творчих здібностей учнів, визнаючи їх як ключовий компонент успішної самореалізації в майбутньому. Використання інноваційних методів, таких як впровадження техніки «Кінусайга» у проектно-технологічній діяльності на уроках технології, спрямовано на стимулювання творчості, уяви та креативного мислення учнів старших класів. Розвиток творчих здібностей є важливим аспектом виховання та

рослинній основі і з відходів, а також використання цифрових технологій для форми і кінцевої обробки.

Таким чином, в сучасному світі дизайн, що є глобальним феноменом, охоплює практично всі сфери життєдіяльності людини, розвиваючись на основі конвергентних технологій на базі нових наукових знань (технології на стику біонано-інформаційних технологій), є одночасно універсальним комунікативним та експресивним засобом. У цьому дуалізмі дизайну є його сутність як феномена антропологічного, феноменологічного, що визначає багато в чому моральний вектор розвитку людства.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гахова А. Ю. Дизайн екологічного одягу: генеза, концепції, новації: автореф. дис. за спеціальністю 022 «Дизайн». ХДАДМ. Харків, 2021. 17 с.

2. Adidas та інші бренди використовуватимуть шкіру з грибів для виробництва одягу. Platforma.ua: веб-сайт. URL: <https://platfor.ma/adidas-tainshi-brendy-vykorystovuvatymut-shkiru-z-grybiv-dlya-vyrobnystva-odyagu> (дата звернення 15.05.2024).

3. Максюк Н. В'єтнамський дизайнер розробила екошкіру з відходів морепродуктів і кавової гущі. Life.ua: веб-сайт. URL: <https://bzh.life/ua/mesta-iveshi/vetnamskij-dizajner-razrabotala-biorazlagaemuyu-iskusstvennyuyu-kozhu> (дата звернення 15.05.2024).

4. Варивончик А., Пенчук О., Пальцун О. Інноваційні технології в дизайні одягу XXI ст. Деміург: ідеї, технології, перспективи дизайну. Том 5 №1, 2022. С. 113-115.

5. Мелая Т. Г. Інноваційні технології у сучасному дизайні костюма. *Фундаментальні дослідження*. 2015. № 2-18. С. 3935-3939. URL: <https://fundamental-research.ua/ua/article/view?id=37883> (дата звернення: 15.05.2024).