

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: 378:[37+7]:001.895
Ш87

Рекомендовано до друку Вченою радою Державного закладу
«Південноукраїнський національний педагогічний університет
імені К. Д. Ушинського» (протокол № 16 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;

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 II Всеукраїнської
науково-практичної конференції з міжнародною участю, м. Одеса, 24-25 квітня
2025 року. Одеса: Університет Ушинського, 2025. 194 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

<i>Топал А. В., Богайчук Л. Р.</i> ІННОВАЦІЙНІ ТЕКСТУРИ У СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ	149
<i>Усов В. В., Шкатуляк Н. М.</i> STEAM – ІННОВАЦІЯ У ПІДГОТОВЦІ ДИЗАЙНЕРІВ	152

СЕКЦІЯ 3. ІННОВАЦІЇ В СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ ТА ДИЗАЙНІ

<i>Величко Д. О.</i> СИНТЕЗ ТРАДИЦІЙНИХ І ЦИФРОВИХ ТЕХНІК У СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ	155
<i>Григоренко В. А., Лісогор А. В.</i> ПРОЄКТУВАННЯ АРТ-ПРОСТОРУ ВИСТАВКОВОГО СТЕНДУ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ЕСТЕТИЧНОГО ІМІДЖУ	158
<i>Ду Дзіні</i> ПРОФЕСІОГЕНЕЗ СУЧАСНОГО ВЧИТЕЛЯ МИСТЕЦТВА: ІННОВАЦІЙНІ КООРДИНАТИ	162
<i>Куртока В. М., Штайнер Т. В.</i> URCYCLING ЯК ХУДОЖНІЙ МЕТОД У СТВОРЕННІ КОНЦЕПТУАЛЬНОЇ КОЛЕКЦІЇ ОДЯГУ	165
<i>Мірошніченко О. В., Величко Д. О.</i> КОЛОРИТ ЯК ОСНОВА ТВОРЧОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ: ЗНАЧЕННЯ ДЛЯ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ, МУЗЕЙНОЇ СПРАВИ ТА ІНТЕРНАЦІОНАЛЬНОГО КОНТЕКСТУ	169
<i>Спасскова О. П.</i> ОГАСТЕС П'ЮДЖИН – ПРОВІСНИК ДИЗАЙНУ, ЩО ВИПЕРЕДИВ СВІЙ ЧАС	173
<i>Страутман Л. Л.</i> ЦИФРОВА МОДА ЯК ІННОВАЦІЙНА ФОРМА ВІЗУАЛЬНОГО САМОВИРАЖЕННЯ: ВІД ВІРТУАЛЬНОГО ОДЯГУ ДО МЕТАВСЕСВІТІВ	177
<i>Телих Є. О., Лісогор А. В.</i> ФІРМОВИЙ СТИЛЬ ЯК ІНСТРУМЕНТ ЕМОЦІЙНОГО ВПЛИВУ В ДИЗАЙНІ РЕКЛАМНОГО ПОСТМАТЕРІАЛУ ДЛЯ АУДИТОРІЇ	181
<i>Телих О. О., Штайнер Т. В.</i> ДИЗАЙН-МАКЕТ ОБКЛАДИНКИ ЖУРНАЛУ ЯК ПРОДОВЖЕННЯ СЦЕНІЧНОГО ОБРАЗУ	185
<i>Shtainer T.</i> MEDIA ART AND DIGITAL DESIGN IN CREATING VARIETY POP PERFORMANCE	189

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>