



**ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО ЯК ІНСТРУМЕНТ
МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМУНІКАЦІЇ В УМОВАХ
ГЛОБАЛІЗАЦІЇ**

*ЗБІРКА МАТЕРІАЛІВ ЩОРІЧНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
КРИВОРІЗЬКОГО ДЕРЖАВНОГО ПЕДАГОГІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ*

24 лютого 2026 рік

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет мистецтв
Художньо-графічне відділення
Кафедра образотворчого мистецтва

**ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО ЯК ІНСТРУМЕНТ
МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМУНІКАЦІЇ В УМОВАХ
ГЛОБАЛІЗАЦІЇ**

Збірка матеріалів щорічної науково-практичної конференції

Кривий Ріг - 2026

**ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО ЯК ІНСТРУМЕНТ
МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМУНІКАЦІЇ В УМОВАХ ГЛОБАЛІЗАЦІЇ: збірка
матеріалів щорічної науково-практичної конференції від 24 лютого 2026 р.
Кривий Ріг, 2026. 140 с.**

Збірка підготовлено на основі доповідей учасників щорічної науково-практичної конференції що проходила 24 лютого 2026 р., на базі факультету мистецтв, художньо-графічного відділення кафедри образотворчого мистецтва Криворізького державного педагогічного університету. Збірка вміщує матеріали з історії, теорії та методики образотворчого мистецтва в контексті загальної теми

За ухвалою науково-методичної ради кафедри образотворчого мистецтва від 26 лютого 2026 р., протокол №7

Редакційна колегія:

Руслан ПИЛЬНИК, завідувач кафедри образотворчого мистецтва, кандидат педагогічних наук, доцент, голова редакційної комісії

Ірина УДРІС, кандидат мистецтвознавства, професорка кафедри образотворчого мистецтва

Упорядник збірки:

Ірина КРАСЮК, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри образотворчого мистецтва

Ірина КРАСЮК, Ірина УДРІС

ГОТОВНІСТЬ ДО МІЖКУЛЬТУРНОЇ КОМУНІКАЦІЇ – ВАЖЛИВА ОЗНАКА ПРОФЕСІОНАЛІЗМУ ФАХІВЦЯ ХУДОЖНЬОЇ ОСВІТИ..... 56

Алла ЛІСОГОР

FASHION-ІЛЮСТРАЦІЯ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ ІДЕНТИЧНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ДИЗАЙНЕРА 62

Олександр МУСІЄНКО

ІНКЛЮЗИВИЙ ДИЗАЙН ОСВІТИ ТА ЙОГО РОЛЬ У ФОРМУВАННІ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В ПРОЦЕСІ ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРІВ 67

Наталя ОЛІЙНИК

КИЛИМОВА ВИШИВКА В ПОЧАТКОВІЙ МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТІ ЯК ПОЄДНАННЯ УКРАЇНСЬКОЇ ТРАДИЦІЇ ТА СУЧАСНИХ МЕТОДИЧНИХ ПРИЙОМІВ..... 69

Іванна ПАВЕЛЬЧУК

АВТОРСЬКИЙ КУРС «НАЦІОНАЛЬНА КОЛОРИСТИКА» В ПЕДАГОГІЧНІЙ ПРАКТИЦІ І. ПАВЕЛЬЧУК 74

Ольга ПЕТРЕНКО

МІЖДИСЦИПЛІНАРНІСТЬ ЯК ЧИННИК АДАПТАЦІЇ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА ДО ЦИФРОВОГО ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА..... 79

Руслан ПИЛЬНІК

РОЗВИТОК КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ ЗАСОБАМИ ОБРАЗОТВОРЧОСТІ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОЇ ОСВІТИ..... 85

Марина ПОЛЯКОВА

АНТИВОЄННІ ПЕРФОРМАНСИ ПОЛІНИ КУЗНЄЦОВОЇ: СПРОБА МІЖКУЛЬТУРНОГО І МІЖСОБИСТІСНОГО ДІАЛОГУ 90

Лінда СТРАУТМАН, Олена МІРОШНІЧЕНКО

ІНТЕГРАЦІЯ МІЖКУЛЬТУРНОГО КОНТЕКСТУ В НАВЧАЛЬНІ ДИЗАЙН-ПРОЄКТИ В СИСТЕМІ ДИЗАЙНЕРСЬКОЇ ОСВІТИ..... 97

Яніна ТВЕРДОХЛІБОВА

ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬОЇ МЕНТАЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ МИСТЕЦЬКИХ ФАКУЛЬТЕТІВ..... 101

Валентин УСОВ

ІНТЕГРАЦІЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ДИЗАЙНЕРІВ: ВІД ТЕОРЕТИЧНИХ МОДЕЛЕЙ ДО ТВОРЧОГО ПРОЄКТУ 105

Валентин Усов,

доктор фізико-математичних наук, професор, завідувач кафедри професійної освіти та дизайну художньо-графічного факультету Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», м. Одеса, Україна

ІНТЕГРАЦІЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ДИЗАЙНЕРІВ: ВІД ТЕОРЕТИЧНИХ МОДЕЛЕЙ ДО ТВОРЧОГО ПРОЄКТУ

Галузь дизайну входить у переломний етап, масштаби якого співставні з революцією цифрових технологій кінця ХХ століття [1]. Алгоритми машинного навчання виходять за межі допоміжних функцій і дедалі частіше беруть участь у творчому процесі нарівні з людиною. Для системи вищої освіти це сигнал до перегляду підходів до підготовки дизайнерів, адже без оновлених програм випускники ризикують втратити актуальність на ринку праці. Штучний інтелект у сфері дизайну перестав сприйматися як перспективна технологія майбутнього і функціонує як повноцінний інструмент професійної діяльності. Його інтеграція в творчі процеси зумовлює трансформацію ролі дизайнера: від безпосереднього продукування візуальних рішень – до аналітично-кураторської діяльності, що полягає у відборі, інтерпретації та доопрацюванні результатів, згенерованих алгоритмічними системами. Сучасне професійне середовище формує запит на оволодіння дизайнерами методами формулювання та оптимізації запитів до генеративних систем, а також на усвідомлення етичних обмежень і відповідальності, пов'язаних із використанням алгоритмів штучного інтелекту. Актуальним стає питання, як інтегрувати ШІ у підготовку дизайнерів, щоб він підсилював креативність студента, а не замінював її.

Використання штучного інтелекту в освітній підготовці дизайнерів спирається на низку дидактичних підходів, модифікованих відповідно до специфіки візуальних дисциплін. У центрі цих підходів – не заміщення

творчого суб'єкта, а переосмислення взаємодії між людиною та алгоритмічними системами [1-3].

Одним із ключових напрямів є модель партнерської взаємодії людини й машини, у межах якої інтелектуальні системи виконують допоміжну або стимулюючу функцію. Студент при цьому зберігає провідну роль у прийнятті художніх і концептуальних рішень, здійснюючи функції керівника творчого процесу. Інший підхід ґрунтується на ідеї гібридного інтелекту, що передбачає синтез людської інтуїції та аналітичних можливостей алгоритмів. Така взаємодія розширює поле пошуку нетипових візуальних рішень і сприяє експериментальному мисленню.

Окрему групу становлять адаптивні освітні моделі, у яких ШІ використовується для індивідуалізації навчальної траєкторії. Алгоритмічний аналіз результатів роботи студента дозволяє виявляти проблемні аспекти – зокрема у сфері композиційної побудови або роботи з кольором – та коригувати темп і складність навчального матеріалу.

Формування актуальних професійних компетентностей передбачає опанування багаторівневої системи цифрових інструментів [1]. На базовому рівні використовуються генеративні візуальні системи (наприклад, Midjourney, DALL-E 3, Stable Diffusion). Вони використовуються для швидкого створення концептуальних ескізів і візуальних сценаріїв, слугують засобом первинного пошуку ідей та візуалізації задуму.

Наступний рівень охоплює середовища редагування й уточнення результатів, у яких поєднуються автоматизовані функції та традиційні дизайнерські інструменти (наприклад, Adobe Firefly (Generative Fill), Canva Magic Studio). На цьому етапі формується технічна коректність і стилістична цілісність проєкту.

Третій рівень пов'язаний із застосуванням інтелектуальних систем у сфері проєктування інтерфейсів та аналізу користувацької поведінки. Такі інструменти (наприклад, Uizard, Framer AI) дозволяють не лише створювати прототипи, а й оцінювати ефективність дизайнерських рішень на основі даних.

Залучення штучного інтелекту змінює послідовність і зміст етапів творчої роботи [3]. Початкову фазу становить аналітичне дослідження, у межах якого інтелектуальні системи використовуються для збору інформації про цільову аудиторію, контекст та історичні передумови.

Далі відбувається етап інтенсивної генерації ідей, що характеризується створенням великої кількості варіантів за короткий проміжок часу. Це знижує психологічний бар'єр початку роботи та стимулює варіативне мислення. Після цього настає фаза критичного відбору й доопрацювання, де домінує ручна робота та професійна експертиза студента. Саме тут перевіряється якість, оригінальність і відповідність проєкту поставленим завданням. Завершальним етапом є оцінювання результатів із позицій функціональності, відповідності технічному завданню та дотримання етичних і правових норм [4].

Попри значний потенціал, використання штучного інтелекту в дизайн-освіті супроводжується низкою ризиків [4, 5]:

- невизначеність авторських прав на результати алгоритмічної генерації,
- відтворення упереджених образів і культурних шаблонів,
- можливе зниження рівня базових художніх навичок у студентів.

У цьому контексті ключову роль відіграє викладач, який має формувати у студентів критичне ставлення до результатів роботи ШІ та усвідомлення меж його застосування. Нижче представлена таблиця порівняння традиційного та ШІ-інтегрованого дизайн-процесу, яка наочно демонструє зміну ролі дизайнера від «виконавця» до «директора та куратора».

Таблиця 1

Порівняння традиційного та ШІ-інтегрованого дизайн-процесу

Етап проєкту	Традиційний дизайн-процес	Дизайн-процес з використанням ШІ
Підготовка та аналіз	Ручний пошук прикладів подібних проєктів (Pinterest/Behance, аналіз конкурентів через запити в Google).	Швидкий аналіз великих масивів даних через ChatGPT/Perplexity, автоматична генерація списку трендів.
Ескізування	Створення 3–5 концепцій вручну (скетчі олівцем або базові вектори). Займає дні.	Генерація 50+ варіантів візуальних концепцій за хвилини через Midjourney/DALL-E для вибору напрямку.

Пошук ідей	Створюється обмежена кількість варіантів, зазвичай кілька, що потребує значних витрат часу	Генерація унікальних зображень через Adobe Firefly та створення змістовного копірайтингу через Claude/GPT.
Технічне опрацювання	Ручне видалення фону, ретуш, масштабування, побудова сіток з нуля.	Автоматизація рутини: Generative Fill для розширення фону, Upscaling для якості, нейромережі для побудови сіток.
Оцінка результату	Якість роботи визначається на основі особистого досвіду та відгуків колег.	Нейромережевий аналіз (Eye-tracking simulation) для прогнозування уваги користувача.
Роль дизайнера	Основна увага приділяється технічному виконанню та роботі з інструментами.	Дизайнер виконує координуючу роль: формує ідею, відбирає кращі рішення та відповідає за загальний результат.

Інтеграція ШІ в освіту дизайнерів – це не заміна традиційних методів, а їх розширення. Вища освіта має змістити акцент з «технічного виконання» на критичне мислення, кураторство та концептуальне проектування. Творчий проект майбутнього – це симбіоз людського сенсу та машинного виконання.

Література:

1. Luckin R. Machine Learning and Human Intelligence: The Future of Education in the 21st Century. London: UCL Press, 2018. 250 p. URL: <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10178695/1/Machine%20Learning%20and%20Human%20Intelligence.pdf>
2. Соменко Д. М, Михайлівна, Трифонова Е. М., Садовий Н. Використання штучного інтелекту та нейромереж в освітньому процесі з фахових дисциплін студентами спеціальності «професійна освіта (цифрові технології)». *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: педагогіка.* 2025. вип 1, №. С. 45–55. DOI: <https://doi.org/10.25128/2415-3605.23.1.6>
3. Mazzone, M., & Elgammal, A. Art, Creativity, and the Potential of Artificial Intelligence. *Arts.* 2019. Vol. 8, Issue 26. 26 p. URL: https://www.academia.edu/38407528/Art_Creativity_and_the_Potential_of_Artificial_Intelligence#title
4. Самсонюк О. В., Чехмestрук Р. Ю. Штучний інтелект в графічному дизайні: автоматизація і загроза професії. URL: <https://ir.lib.vntu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/48019/24815.pdf?sequence=3&isAllowed=y>