

III ВСЕУКРАЇНСЬКА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ  
З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ

# «ІННОВАТИКА В ОСВІТІ, ДИЗАЙНІ ТА МИСТЕЦТВІ»



ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ  
ПЕДАГОГІЧНИЙ  
УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ К. Д. УШІНСЬКОГО

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



ХУДОЖНЬО-  
ГРАФІЧНИЙ  
ФАКУЛЬТЕТ

КАФЕДРА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ ТА ДИЗАЙНУ



23-24 КВІТНЯ 2026 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**

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

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

**23-24 квітня 2026 р.**

**Одеса, 2026**

УДК: 378:[37+7]:001.895

I-66

DOI: 10.5281/zenodo.21358452

Рекомендовано до друку Вченою радою Державного закладу  
«Південноукраїнський національний педагогічний університет  
імені К. Д. Ушинського» (протокол № 15 від 25.06.2026 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»

I-66 Інноватика в освіті, дизайні та мистецтві : матеріали III Всеукраїнської  
науково-практичної конференції з міжнародною участю, м. Одеса,  
23-24 квітня 2026 року. Одеса: Університет Ушинського, 2026. 301 с.

До збірника увійшли матеріали III Всеукраїнської науково-практичної  
конференції «Інноватика в освіті, дизайні та мистецтві», яка відбулася у  
Державному закладі «Південноукраїнський національний педагогічний  
університет імені К. Д. Ушинського» 23–24 квітня 2026 року. Матеріали  
конференції відображають науково-дослідницькі та методично орієнтовані  
підходи, а також сучасні тенденції використання інновацій і висвітлюють  
актуальні проблеми освіти, дизайну та мистецтва в контексті сьогодення.

Збірник призначений для науковців (докторантів, аспірантів),  
здобувачів вищої освіти вітчизняних і зарубіжних закладів, педагогічних  
працівників різних типів освітніх установ, а також художників, дизайнерів і  
представників творчих індустрій.

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

© Державний заклад «Південноукраїнський  
національний педагогічний університет  
імені К.Д. Ушинського», 2026

© Колектив авторів, 2026

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

23-24 квітня 2026 р.

**ОРГКОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ**

**Голова:**

**Штайнер Тетяна Віталіївна** – викладачка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

**Заступник голови:**

**Лісогор Алла Вікторівна** – викладачка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

**Відповідальний секретар конференції:**

**Шедіна Світлана Віталіївна** – викладачка-стажистка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

**Члени оргкомітету:**

**Твердохлібова Яніна Миколаївна** – виконувачка обов'язків деканки художньо-графічного факультету Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

**Усов Валентин Валентинович** – завідувач кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського», доктор фізико-математичних наук, професор;

**Колесова Олена Анатоліївна** – кандидатка філософських наук, старша викладачка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

**Кібіч Денис Олександрович** – доктор філософії, викладач кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»;

**Страутман Лінда Леонідівна** – асистентка кафедри професійної освіти та дизайну Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського».

## ЗМІСТ

|                                                                                                                                                                                         |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>ПЕРЕДМОВА</b>                                                                                                                                                                        | <b>10</b> |
| <b>СЕКЦІЯ 1. ІННОВАЦІЇ В ОСВІТІ:<br/>РЕАЛІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ</b>                                                                                                                 |           |
| <i>Artemieva I.</i><br>DEVELOPING PSYCHOLOGICAL RESILIENCE IN FUTURE<br>TEACHERS AS THE FOUNDATION OF THEIR PROFESSIONAL<br>IMAGE                                                       | 11        |
| <i>Брижата І. Г.</i><br>ІНТЕГРАЦІЯ ІННОВАЦІЙНИХ МЕТОДІВ ВИКЛАДАННЯ У<br>ПРОЦЕС ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ НА<br>ЗАНЯТТЯХ З КОМПОЗИЦІЇ                                              | 16        |
| <i>Галіцян О. А.</i><br>SOFT SKILLS ЯК ЧИННИК ПРОФЕСІЙНОГО СТАНОВЛЕННЯ<br>МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ В УМОВАХ ОСВІТНИХ І<br>МИСТЕЦЬКИХ ІННОВАЦІЙ                                               | 21        |
| <i>Жежер Д. А., Красюк І. О.</i><br>РОЗВИТОК ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ УЧНІВ ЗАСОБАМИ<br>ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА                                                                               | 25        |
| <i>Засєч У. В., Красюк І. О.</i><br>ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЧИННИК ТРАНСФОРМАЦІЇ<br>ХУДОЖНЬО-ТВОРЧОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ, ХУДОЖНЬОГО<br>СПРИЙНЯТТЯ ТА ЕСТЕТИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ЗДОБУВАЧІВ<br>ОСВІТИ | 30        |
| <i>Клевець В. О., Штайнер Т. В.</i><br>ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЦИФРОВИХ ОСВІТНИХ ПЛАТФОРМ ЯК<br>ІННОВАЦІЙНИЙ ІНСТРУМЕНТ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ<br>ДИЗАЙНЕРІВ                                         | 35        |
| <i>Ковальчук Т. П.</i><br>ТРАДИЦІЇ ТА ТРЕНДИ В ХУДОЖНІЙ ОБРОБЦІ ПАПЕРУ: ДОСВІД<br>ПРАКТИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ ХУДОЖНЬО-<br>ГРАФІЧНИХ ФАКУЛЬТЕТІВ                                     | 41        |
| <i>Койчева Т. І., Ду Цзіні</i><br>ПЕДАГОГ-ХУДОЖНИК У ВЕКТОРІ ОСВІТНИХ І МИСТЕЦЬКИХ<br>ІННОВАЦІЙ                                                                                         | 44        |
| <i>Колесова О. А.</i><br>ФОРМУВАННЯ ПРОЄКТНО-ГРАФІЧНИХ НАВИЧОК ЗАСОБАМИ<br>3D-МОДЕЛЮВАННЯ (НА ПРИКЛАДІ ВИКОРИСТАННЯ<br>TINKERCAD У ЛАНДШАФТНОМУ ДИЗАЙНІ)                                | 49        |

## **ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЦИФРОВИХ ОСВІТНІХ ПЛАТФОРМ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ІНСТРУМЕНТ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ДИЗАЙНЕРІВ**

**Клевець Вікторія Олегівна**

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

**Ключові слова:** *гейміфікація, цифрові освітні платформи,  
дизайн-освіта, професійна підготовка майбутніх дизайнерів, цифрові  
технології, креативність, компетентнісний підхід.*

Сучасний розвиток освіти відбувається в умовах інтенсивної цифрової трансформації, яка суттєво змінює не лише інструменти навчання, але й саму педагогічну парадигму, що відповідає сучасним процесам цифровізації освіти та зміни освітнього середовища, що відповідає концепції цифрової освітньої екосистеми [2].

У сучасній науковій парадигмі цифрова трансформація освіти розглядається як системна зміна освітніх моделей, що передбачає інтеграцію технологічного, організаційного та педагогічного вимірів.

У цьому контексті особливої актуальності набуває переорієнтація професійної підготовки майбутніх фахівців на компетентнісний підхід, що передбачає формування здатності застосовувати знання у практичних і професійно значущих ситуаціях. Особливо це стосується дизайн-освіти, де поєднання творчості, технологій та проектної діяльності є ключовою умовою професійного становлення. У цьому контексті оцінювання ефективності гейміфікації

передбачає використання індикаторів сформованості навчальних результатів у когнітивній, діяльнісній та мотиваційній площинах.

Оцінювання результатів навчання доцільно здійснювати з урахуванням таксономії освітніх цілей Блума та Європейської рамки кваліфікацій (EQF), що забезпечує стандартизацію вимірювання компетентностей. Таким чином, гейміфікація може розглядатися як один із ключових механізмів цифрової дидактики, що забезпечує трансформацію традиційної моделі навчання у практико-орієнтовану та інтерактивну освітню систему.

З позицій instructional design та learning analytics гейміфікація розглядається як інструмент проєктування навчального середовища, орієнтованого на підвищення ефективності засвоєння навчального контенту.

У цьому зв'язку необхідно підкреслити, що одним із найбільш ефективних інноваційних підходів сучасної педагогіки є гейміфікація. У науковій літературі вона розглядається як системне використання ігрових механік, елементів змагання, досягнень та зворотного зв'язку в неігровому освітньому середовищі з метою підвищення мотивації та залученості здобувачів освіти [1; 7]. Таким чином, гейміфікація виступає не як окремий метод, а як цілісна педагогічна технологія, що змінює характер навчальної взаємодії та робить освітній процес більш динамічним і студентоцентричним. У цьому контексті гейміфікація корелює з принципами студентоцентрованого навчання та адаптивної педагогіки.

З методологічної точки зору гейміфікація може бути інтерпретована як інструмент реалізації конструктивістської парадигми навчання, відповідно до якої освітній процес ґрунтується на активному конструюванні знань через діяльність, взаємодію та рефлексію здобувача освіти.

Водночас слід зазначити, що ефективна реалізація гейміфікації неможлива без використання цифрових освітніх платформ, які виступають технологічною основою сучасного навчального середовища. Такі платформи забезпечують інтерактивність,

візуалізацію навчального матеріалу, оперативний зворотний зв'язок та можливість індивідуалізації освітніх траєкторій, що узгоджується з концепцією Learning Management Systems (LMS) як компонентів цифрових освітніх платформ. До них належать Kahoot!, Quizizz, Canva, Figma, Miro, Unreal Engine, які активно використовуються у підготовці дизайнерів і сприяють формуванню практичних професійних навичок [6].

З методологічної точки зору ефективність гейміфікації доцільно оцінювати в межах компетентнісного підходу, який передбачає вимірювання не лише знань, але й здатності їх практичного застосування у професійних ситуаціях, включаючи результати навчання у термінах знань, умінь, навичок та професійних компетентностей відповідно до європейських освітніх стандартів.

У цьому контексті цифрові освітні платформи доцільно розглядати як інтегровані навчальні екосистеми, що поєднують інструменти створення, взаємодії та оцінювання навчальної діяльності в єдиному цифровому середовищі.

Більш того, у сучасних дослідженнях підкреслюється, що цифрова трансформація освіти є системним процесом, який охоплює не лише впровадження технологій, але й зміну педагогічних підходів, ролей викладача та здобувача освіти, а також логіки організації освітнього процесу [2]. У цьому контексті гейміфікація виступає як один із ключових механізмів модернізації освіти, що забезпечує перехід від пасивного засвоєння знань до активного конструювання навчального досвіду.

Переходячи до специфіки дизайн-освіти, варто наголосити, що підготовка майбутніх дизайнерів вимагає формування інтегрованих компетентностей: креативних, цифрових, аналітичних та проєктних. Саме тому використання цифрових освітніх платформ із гейміфікованими елементами дозволяє поєднати теоретичне навчання з практичною діяльністю, забезпечуючи розвиток візуального мислення, просторової уяви та здатності до проєктування реальних об'єктів і рішень [4; 5].

Водночас у науковому дискурсі простежується протиріччя між високим потенціалом гейміфікованих технологій та недостатнім рівнем їх системного впровадження у професійну підготовку дизайнерів, що актуалізує необхідність подальшого методичного та дидактичного обґрунтування їх застосування.

Крім того, важливо підкреслити, що гейміфіковане освітнє середовище суттєво впливає на мотиваційну сферу здобувачів освіти. Використання ігрових механік, системи балів, рівнів, досягнень і миттєвого зворотного зв'язку створює умови для підвищення внутрішньої мотивації до навчання. У результаті освітній процес стає більш залучаючим, а здобувачі освіти закладів професійно-технічної освіти переходять із пасивної ролі в активну, що сприяє глибшому засвоєнню навчального матеріалу.

Додатково слід звернути увагу на те, що сучасні наукові дослідження підтверджують багатовимірний вплив гейміфікації. Вона сприяє не лише підвищенню мотивації, але й розвитку когнітивних, соціальних і професійних компетентностей. Зокрема, йдеться про формування критичного мислення, здатності до командної взаємодії, креативності, самостійності у прийнятті рішень та адаптивності до змін [1; 6; 8].

Важливо також зазначити, що цифрові освітні платформи виконують функцію середовища професійної соціалізації майбутніх дизайнерів. Завдяки гейміфікованим елементам вони дозволяють моделювати реальні професійні ситуації, що підвищує практичну спрямованість навчання та сприяє формуванню професійної ідентичності здобувачів освіти.

Узагальнюючи позиції українських та зарубіжних дослідників, можна стверджувати, що гейміфікація розглядається як багатовимірне педагогічне явище, яке поєднує мотиваційний, когнітивний, діяльнісний та технологічний компоненти освітнього процесу. Зарубіжні дослідження додатково акцентують увагу на інтеграції гейміфікації з VR/AR технологіями та її впливі на розвиток цифрових компетентностей і computational thinking [6; 8].

Узагальнення наукових підходів дозволяє виділити три ключові напрями досліджень гейміфікації: мотиваційний (підвищення навчальної залученості), когнітивний (розвиток мислення та пізнавальної активності) та технологічний (інтеграція цифрових інструментів у навчання).

Таким чином, дослідження гейміфікації у контексті цифрової педагогіки відображає перехід до інноваційної моделі освіти, що базується на інтеграції технологічного, когнітивного та діяльнісного підходів.

У цьому контексті гейміфікація може бути розглянута як елемент цифрової педагогіки інноваційного типу, що забезпечує інтеграцію когнітивних, мотиваційних та діяльнісних механізмів навчання.

Отже, інтеграція гейміфікації та цифрових освітніх платформ у процес професійної підготовки майбутніх дизайнерів є ефективним інноваційним рішенням, яке забезпечує модернізацію дизайн-освіти, підвищення її якості та відповідність вимогам сучасного ринку праці. Подальші дослідження доцільно спрямувати на розроблення методичних моделей впровадження гейміфікації та критеріїв оцінювання її ефективності в різних освітніх контекстах.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Арістова Н. О., Махович І. А. Розуміння змісту і сутності поняття «гейміфікація» у науковому педагогічному просторі України. *Наукові інновації та передові технології. Серія «Педагогіка»*. 2024. № 8(36). С. 1058–1070.

DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-8\(36\)-1058-1070](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2024-8(36)-1058-1070)

2. Биков В. Ю. Цифрова трансформація суспільства і розвиток комп'ютерно-технологічної платформи освіти і науки України // Матеріали методологічного семінару НАПН України «Інформаційно-цифровий освітній простір України: трансформаційні процеси і перспективи розвитку». 4 квітня 2019 р. / За ред. В.Г. Кременя, О.І. Лященко. К, 2019. С.20-26. URL: <https://surl.li/pobned>

3. Рожкова, А. Ю., Опанасенко, В. П., Чубенко, В. А. Цифрова трансформація викладання професійно орієнтованих дисциплін у системі професійної освіти. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. №19. С. 1-23.

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15686789>

4. Штайнер Т. В. Інтеграція інноваційних підходів у зміст дисциплін дизайнерського профілю як засіб формування професійної компетентності майбутніх фахівців // *Управління та інновації в освіті: досвід, проблеми та перспективи: збірник матеріалів міжнар. наук.-практ. конференції (м. Одеса 21 листоп. 2025 р.)*. Одеса: ПНПУ імені К. Д. Ушинського, 2025. С. 91-94.

DOI: <https://doi.org/10.24195/MIE2025>

5. Штайнер Т., Лісогор А., Силенко Ю. Професійно-практична підготовка дизайнерів: формування креативного мислення та візуальної грамотності засобами мультимедійних технологій. *Молодь і ринок*. 2025. №1 (233). С. 163–167.

DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2025.322714>

6. Barragán-Pulido, S., Barragán-Pulido, M. L., Alonso-Hernández, J. B., Castro-Sánchez, J. J., & Rabazo-Méndez, M. J. Development of students' skills through gamification and serious games: An exploratory study. *Applied Sciences*. 2023. №13(9), Article 5495. Pp.1-16.

DOI: <https://doi.org/10.3390/app13095495>

7. Hamari J., Koivisto J., Sarsa H. Does gamification work? A literature review of empirical studies // *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*. 2014. Pp. 3025–3034.

DOI: <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

8. Titova L., Korniienko S., Zahorodko P., Moiseienko M., Donchev I. Gamification as a tool for developing digital competence in higher education: Theory, practice, and implementation guidelines. *CTE Workshop Proceedings*. 2025, Vol.12. P. 78–107.

DOI: <https://doi.org/10.55056/cte.927>