

e-ISSN-2709-1805
p-ISSN-2709-1791

Scientific Journal

PROFESSIONAL ART EDUCATION

Volume 4 (2) 2023



**Харківський національний педагогічний університет
імені Г.С. Сковороди**

H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University

e-ISSN-2709-1805

p-ISSN-2709-1791

Scientific Journal

PROFESSIONAL ART EDUCATION

Volume 4 (2)



2023



Professional Art Education Scientific Journal №4 (2) 2023

EDITOR IN CHIEF

Volodymyr Fomin, Doctor of Pedagogical Sciences, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University (*Ukraine*)

EXECUTIVE SECRETARY

Ganna Burma, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University (*Ukraine*)

EDITORIAL BOARD:

Eva Zhatan, Doctor of Science, Professor, Faculty of Social Sciences, Institute of Pedagogy, University of Gdansk (*Poland*)

Luydma Peretyaga, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, rhythm teacher in kindergarten «Forest animals» (*Poland*)

Nataliya Bugaets, Candidate of Pedagogical Sciences, Professor, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University (*Ukraine*)

Iryna Poluboyaryna, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Kharkiv National University of Arts named after I.P. Kotlyarevsky (*Ukraine*)

Alla Rastrigina, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State Pedagogical University (*Ukraine*)

Tetyana Smirnova, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Kharkiv National University of Arts named after I.P. Kotlyarevsky (*Ukraine*)

Alla Sokolova, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University (*Ukraine*)

Mariya Kalashnik, Doctor of Arts, Professor, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University (*Ukraine*)

Tetyana Panyok, Candidate of Art History, PhD of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Head of the Fine Arts Department, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University (*Ukraine*)

Viktoriya Tusheva, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University (*Ukraine*)

Olha Matvieieva, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University (*Ukraine*)

Kareryna Yuryeva, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University (*Ukraine*)

Natalia Zhytienova, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University (*Ukraine*)

Founders: H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University
Department of Musical Art

Publisher: H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University
street Alchevskykh 29, Kharkiv, Ukraine

Editorial office address:

lane Faninsky, 3, room 409, Kharkiv, Ukraine, 61166

Contact Information:

phone: +38 (098) 200-81-91;

+38 (066) 200-81-91

email: admin@arteducation.pro

site: <https://arteducation.pro>

Media identifier R30-02130, according to the decision of the National Council of Ukraine on Television and Radio Broadcasting dated 12.28.2023 No. 1984

Certified by order of the Ministry of Education and Science of Ukraine

Approved by Academic Council

H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University
[protocol №9 from 03.11.2023](#)

Signed for publication on

November 03, 2023

Format 60x84/8. Price is negotiable.
Circulation 300 copies

International representation and indexing of the journal:



Professional Art Education

Науковий журнал

№4 (2) 2023

Головний редактор: *Фомін В.В.*, доктор педагогічних наук, декан факультету мистецтв Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди (Україна)

Відповідальний секретар: *Бурма Г.В.*, кандидат педагогічних наук, доцент Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди (Україна)

Редакційна колегія:

Жатан Єва, доктор наук, професор факультету соціальних наук Інституту педагогіки Гданського університету (Польща)

Перетяга Л.Є., доктор педагогічних наук, професор, вихователь державного дошкільного закладу «Лесні зверята» (Польща)

Бугаєць Н.А., кандидат педагогічних наук, професор, завідувач кафедри хореографії Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди (Україна)

Полубоярина І.І., доктор педагогічних наук, професор кафедри загального та спеціалізованого фортепіано Харківського національного університету мистецтв імені І.П. Котляревського (Україна)

Растрігіна А.М., доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри вокально-хорових дисциплін та методики музичного виховання Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка (Україна)

Смирнова Т.А., доктор педагогічних наук, професор кафедри хорового диригування Харківського національного університету мистецтв імені І.П. Котляревського (Україна)

Соколова А.В., доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри музичного мистецтва Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди (Україна)

Калашник М.П., доктор мистецтвознавства, професор кафедри музичного мистецтва Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди (Україна)

Паньок Т.В., доктор педагогічних наук, кандидат мистецтвознавства, професор, завідувач кафедри образотворчого мистецтва Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди (Україна)

Тушева В.В., доктор педагогічних наук, професор кафедри музичного мистецтва Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди (Україна)

Матвеева О.О., доктор педагогічних наук, професор кафедри музичного мистецтва Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди (Україна)

Юр'єва К.А., доктор педагогічних наук, професор кафедри музичного мистецтва Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди (Україна)

Житеньова Н.В., доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри дизайну Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди (Україна)

Засновники: Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди

Видавець: Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди;
вул. Алчевських 29, м. Харків, Україна

Адреса редакції:
пров. Фанінський, 3, к.409,
м. Харків, Україна, 61166

Контактна інформація:
тел. +38 (098) 200-81-91;
+38 (066) 200-81-91
email admin@arteducation.pro
сайт <https://arteducation.pro>

Ідентифікатор медіа R30-02130, згідно з рішенням Національної ради України з питань телебачення і радіомовлення від 28.12.2023 № 1984

Атестовано наказом Міністерства освіти і науки України

Затверджено та рекомендовано Вченою Радою ХНПУ імені Г.С. Сковороди
[протокол № 9 від 03.11.2023 року](#)

Підписано до друку редакційно-видавничою радою ХНПУ імені Г.С.Сковороди
03 листопада 2023 року

Формат 60x84/8. Ум.-друк. арк. 5,4. Обл.-вид.арк.6,21.
Наклад 300 прим. Ціна договірна

Міжнародна представленість та індексація журналу:



ЗМІСТ

Григорій Бондар

Наталя Житеньова

РЕКОНСТРУКЦІЯ ПАМ'ЯТНИКІВ АРХІТЕКТУРИ ХАРКІВЩИНИ ЗАСОБАМИ
ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ6

Hryhorii Bondar

Natalia Zhytienova

RECONSTRUCTION OF ARCHITECTURAL MONUMENTS OF KHARKIV REGION USING AUGMENTED
REALITY 12

Софія Бондаренко

Володимир Фомін

ОСНОВНІ АСПЕКТИ РОЗРОБКИ ЯКІСНОГО ДИЗАЙНУ НАВЧАЛЬНИХ
МАТЕРІАЛІВ13

Sofia Bondarenko

Volodymyr Fomin

MAIN ASPECTS OF THE DEVELOPMENT OF QUALITY DESIGN OF EDUCATIONAL MATERIALS.... 20

Олександр Кім

РЕАЛІЗАЦІЯ МІЖПРЕДМЕТНИХ ЗРАЗКІВ НА УРОКАХ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА

(НА ПРИКЛАДІ КОМБІНОВАНОГО УРОКУ В 6-МУ КЛАСІ З ПЛАНОВОЇ ТЕМИ «РОНДО»)21

Oleksandr Kim

IMPLEMENTATION OF INTERSUBJECTIVE SAMPLES IN MUSICAL ART LESSONS

(ON THE EXAMPLE OF A COMBINED LESSON IN 6TH GRADE ON THE PLANNED TOPIC «RONDO»)29

Вікторія Катруха

Анастасія Тининика

СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИРІШЕННІ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ІДЕЙ30

Viktoriia Katruha

Anastasiia Tynynyka

MODERN TECHNOLOGIES IN SOLVING DESIGN IDEAS38

Ольга Омельченко

ОСОБЛИВОСТІ ТРАДИЦІЙНОГО НАРОДНОГО УКРАЇНСЬКОГО ДЕКОРАТИВНОГО РОЗПИСУ
ТА ЙОГО ВІЗУАЛІЗАЦІЯ В СУЧАСНИХ УМОВАХ.....39

Olga Omelchenko

FEATURES OF TRADITIONAL FOLK UKRAINIAN DECORATIVE PAINTING AND ITS VISUALIZATION IN
MODERN CONDITIONS52



УДК 069:004

DOI <https://doi.org/10.34142/27091805.2023.4.02.01>

© **Григорій Бондар**

здобувач вищої освіти другого (магістерського) рівня, спеціальності 022 Дизайн, факультету мистецтв ХНПУ імені Г.С. Сковороди Харків, Україна

email: artvell.project@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-8323-978X>

© **Наталія Житеньова**

доктор педагогічних наук, професор кафедри дизайну ХНПУ імені Г.С. Сковороди Харків, Україна

email: melennaznv@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-3083-1070>

РЕКОНСТРУКЦІЯ ПАМ'ЯТНИКІВ АРХІТЕКТУРИ ХАРКІВЩИНИ ЗАСОБАМИ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

У статті розглядається можливість використання технологій доповненої реальності (AR) для реконструкції зруйнованих та пошкоджених пам'яток архітектури Харківщини. AR-технології дозволяють створювати віртуальні тривимірні об'єкти в реальному просторі, що може бути використано для відтворення історичного вигляду пам'яток. Висвітлено переваги, які надають технології доповненої реальності у архітектурному напрямку. Наведено практичні приклади використання технології доповненої реальності в туристичній та музейній сферах України. Схарактеризовано способи використання AR-технологій, до яких віднесено створення AR-моделі архітектурної будівлі чи іншого об'єкту культурної спадщини: з повним відтворенням історичного вигляду пам'ятки; з відтворенням вигляду пам'ятки на певному етапі своєї історії; з відтворенням інтерактивної інформації у туристичній сфері. Виокремлено специфічні особливості використання технологій доповненої реальності, а саме: об'єктивність, відповідність оригіналу, доступність. До окреслених особливостей схарактеризовано рекомендації, дотримання яких дозволить ефективно розробляти AR-моделі. На основі статті надані висновки стосовно використання технологій доповненої реальності для реконструкції архітектурних пам'яток Харківщини.

Ключові слова: AR-технології; доповнена реальність; реконструкція пам'яток архітектури; Харківщина.

Постановка проблеми та її зв'язок з важливими науковими та практичними завданнями.

Харківщина є одним із найбагатших культурно-історичних регіонів України. На території області розташовано безліч пам'яток архітектури, які є цінним культурним спадком (Вечерський, 2008). Однак внаслідок російської агресії, що розпочалася 24 лютого 2022 року, багато пам'яток архітектури Харківщини були зруйновані або пошкоджені. Відновлення зруйнованих та пошкоджених пам'яток архітектури є складним і тривалим процесом, який потребує значних фінансових та людських ресурсів. Одним із перспективних методів реконструкції пам'яток архітектури є використання технологій доповненої реальності (AR). Зазначені технології дозволяють створювати віртуальні об'єкти в реальному просторі, що

можна ефективно використовувати для відтворення історичного вигляду пам'яток архітектури, які були зруйновані або пошкоджені. У статті розглядається можливість використання AR-технологій для реконструкції пам'яток архітектури Харківщини, а також для збереження її культурної спадщини.

Аналіз основних досліджень і публікацій.

Використанню технології AR присвячено багато праць. Так Маркін Фракієвич (2023) у своїй статті про роль доповненої реальності в архітектурі та дизайні розглядає переваги використання таких технологій у сучасному світі, де акцентує увагу на тому, що використання доповненої реальності має потенціал, для масштабного трансформування процесів архітектурного проектування як фасадних так і інтер'єрних

завдань. Водночас автор зазначає, що ця технологія дозволяє охопити великі частини роботи, починаючи з проектування і планування, та закінчуючи презентацією та будівництвом (Фракиєвич, 2023).

Слід зазначити, що Т. Крамар також розглядає світовий досвід запровадження технологій доповненої реальності для збереження культурної спадщини, де аналізує тему доповненої реальності (AR), та мобільні застосунки для її впровадження і використання, сценарії супроводу користувачів цифрових музейних та виставкових експозицій, а також технології, які використовуються на всьому шляху створення цифрової моделі об'єкта – від роботи з першоджерелами до презентації застосунку з AR моделлю обраного об'єкту (Крамар, 2023).

Водночас тема реконструювання пам'ятників архітектури Харківщини засобами доповненої реальності потребує особливої уваги та висвітлення.

Формулювання цілей та завдань статті. Мета статті полягає у висвітленні можливостей використання технологій доповненої реальності (AR) для реконструкції зруйнованих та пошкоджених пам'яток архітектури Харківщини. Відповідно до цього було сформульовано наступні завдання:

1. Розглянути основні способи використання AR-технологій в архітектурному напрямку.

2. Схарактеризувати специфічні особливості використання AR-технологій для реконструкції архітектурних об'єктів.

3. Висвітлити рекомендації щодо використання AR-технологій у контексті реконструкції архітектурних пам'яток Харківщини.

Виклад основного матеріалу. Сьогодні AR-технології використовуються в усьому світі і Україна не є виключенням. Так компанія SKEIRON створює AR моделі, які використовуються у форматі сувенірних листівок (Рудий, 2019). Такі листівки є у Львові і Чорткові, Харкові та Києві, і їх географія продовжує розширюватись. Використання технології у такому ключі допомагає не тільки місцевій владі, але і брендам та організаціям привернути увагу до нових або давно відомих туристичних дестинацій. Таким чином люди можуть оглянути будівлі та пам'ятники з усіх сторін, навіть якщо частина об'єкту зруйнована або закрита для відвідувача.

Ще одним прикладом використання технології AR є додавання елементів доповненої реальності до програми музеїв, а також у якості доповнення до експозицій, або окремих експонатів, що стає все більше поширеною практикою в усьому світі. Україна має цікавий досвід Національного художнього музею

України та Музею історії України, які використовували їх для відтворення подій Другої світової війни та виставках Pinchuk Art Centre та Ermilov Centre та в інших місцях (Липак, 2020).

Використання AR-технологій в архітектурі надають ряд переваг, на це акцентує увагу Д. Шемідко (2019) і до головних відносить здатність таких технологій до візуалізації запропонованих проектних рішень у форматі 3D. Автор зазначає, що проєкція і накладення 3D моделі на реальний світ дає краще уявлення не тільки про зовнішній вигляд будівлі, а також про її взаємодію з навколишнім середовищем. Окрім цього, ще однією перевагою використання доповненої реальності в архітектурі Д. Шемідко вважає можливість створення інтерактивних презентацій з додатковим ефектом занурення, що забезпечує набагато більше залучення досвіду та взаємодії з проектом ніж використання звичайних 2D презентацій. І останньою перевагою, дослідник вважає використання AR-технологій для зменшення ризиків, пов'язаних з будівництвом та реконструкцією, ще на підготовчому етапі. Таке застосування надає можливість виявлення проблем на цьому етапі і допомагає заощаджувати час та гроші, завчасно виявляючи потенційні проблеми.

Розглянемо більш детально способи використання AR-технологій в архітектурному напрямку. **Перший спосіб** – це створення AR-моделі, яка повністю відтворює історичний вигляд пам'ятки. Ця модель може бути використана для того, щоб побачити, як пам'ятка виглядала до руйнування. Відтворення зовнішнього вигляду тієї чи іншої будівлі може бути виконано з різним ступенем деталізації, починаючи від контурних форм основного об'єму будівлі чи об'єкту без використання будь-яких текстур, або ж носити детальний характер, і максимально точно відображати зовнішній вид об'єкту, що може досягатись за рахунок моделювання невеликих деталей, малих форм, або ж за допомогою застосування текстур високої роздільної здатності на основі використання раніше зроблених фотографій. Незважаючи на рівень деталізації, головне це максимальне наближення пізнаваності розробленої моделі до першоджерела, для того щоб людина, яка використовує цю модель, могла без особливих зусиль зрозуміти що саме вона відображає.

Другий спосіб – це створення AR-моделі архітектурної будівлі чи іншого об'єкту культурної спадщини, яка показує, як пам'ятка виглядала на певному етапі своєї історії. Ця модель може бути використана для того, щоб продемонструвати, як пам'ятка змінювалася з часом. У цьому випадку користувач зможе

розширити власні знання не тільки стосовно архітектури, але і історії, бо він зможе спостерігати за тим, як будівля чи об'єкт змінювалися протягом часу свого існування, яких змін зазнавала його форма. Для більш детального занурення можна використовувати інтерактивні джерела інформації, які будуть розповідати про певні події, які відбувалися у той чи інший проміжок часу, та який вигляд у цей час мав цей об'єкт, або ж які функції він виконував, та у чому полягає його історична та культурна цінність (Кузьменко, А. 2021). В такому контексті AR-моделі являють собою інтерактивні навчальні об'єкти, і можуть використовуватись як додатковий digital контент, для привернення уваги школярів і студентів, а також для гейміфікації навчального процесу.

Третій спосіб – це створення AR-моделі архітектурної будівлі чи іншого об'єкту для туристичної сфери. Привертання уваги туристів до історичних, культурних та архітектурних пам'яток за допомогою додаткової інтерактивної інформації може розширити туристичний потік регіону. У такому форматі доповнена реальність створює контент для туристів у ігровій формі, що збільшує охоплення і привертає увагу (Рудий, 2019).

Окремо треба розглянути специфічні особливості використання AR-технологій для реконструкції пам'яток архітектури Харківщини. Використання AR-технологій для реконструкції пам'яток архітектури Харківщини має ряд специфічних особливостей, які обумовлені історичним, культурним і технічним контекстом регіону (Трач, 2020).

Схарактеризуємо такі специфічні особливості:

1. **Об'єктивність.** При створенні AR-моделей пам'яток архітектури Харківщини важливо дотримуватися об'єктивності, оскільки важливим є відтворення моделлю історичного вигляду пам'яток макси-

мально точно, без прикрас або вигадок. Це особливо важливо для пам'яток, які мають важливе історичне значення (Проніна, 2023). Для того, щоб забезпечити об'єктивність AR-моделей можна дотримуватись наступних рекомендацій:

- використовувати дані про зовнішній вигляд пам'яток з різних джерел, щоб забезпечити максимально точне відтворення історичного вигляду;
- консультиватися з експертами з історії та архітектури, щоб отримати додаткову інформацію про пам'ятки;
- використовувати прозорі методи відновлення даних, щоб користувачі могли зрозуміти, як створювалася AR-модель.

У контексті розробки AR моделей культурної спадщини Харківщини об'єктивність є особливо важливим аспектом, оскільки регіон має багато пам'яток, які є об'єктами культурної спадщини світового значення. Наприклад, будівля ХНАТОБ (Харківський національний академічний театр опери та балету) є одним з найважливіших символів харківської культури і є домом для Харківського академічного театру опери та балету, а також для інших культурних заходів (учасники проектів Вікімедіа, 2005). Вона була побудована в 1950-х роках у стилі сталінського ампіру і має форму куба з вісьмома колонами по периметру. Фасад будівлі прикрашений скульптурами, які зображують муз і танцівниць. При створенні AR-моделі цієї будівлі важливо відтворити її історичний вигляд максимально точно, щоб користувачі могли побачити її такою, якою вона була в 1950-х роках (див. рис. 1).

2. **Відповідність оригіналу.** AR-моделі повинні бути максимально схожими на оригінали, що вимагає необхідності використовувати якісні дані про зовнішній вигляд пам'яток.



Рис. 1. Будівля Харківського національного академічного театру опери та балету імені М.В. Лисенка

Ці дані можуть бути отримані з різних джерел, таких як фотографії, історичні документи, архітектурні креслення тощо.

Для того, щоб забезпечити відповідність оригіналу AR-моделей, можна дотримуватись наступних рекомендацій:

- застосовувати високоякісні дані про зовнішній вигляд пам'яток;
- використовувати сучасні методи обробки даних, щоб забезпечити максимальну точність відтворення;
- залучати методи рендерингу, які дозволяють створювати реалістичні AR-моделі.

У контексті Харківщини доступність якісних даних про зовнішній вигляд пам'яток може бути обмеженою. Наприклад, багато пам'яток, які були зруйно-

вані або пошкоджені внаслідок російської агресії, не мають фотографій або інших даних про їх зовнішній вигляд. У таких випадках може бути необхідно використовувати додаткові методи для відновлення даних, наприклад, фотограмметрію.

Прикладом історичної пам'ятки, пошкодженої під час війни може бути Палац праці в Харкові. Це будівля у стилях модерн та неокласицизм, авторства Іполіта Претро була побудована у 1916 році. Будівля налічує шість поверхів, які за задумом автора проекту розподілялись так, що перший поверх був комерційним, а інші п'ять були житловими із 6-8 кімнатними квартирами (учасники проектів Вікімедіа, 2022). Будинок має трапецеподібну форму із заокругленими кутами та налічує три внутрішні двори усередині (див. рис. 2).



Рис. 2. Будівля страхової компанії (1916). Сьогодні – Палац праці в Харкові.

3. **Доступність.** AR-моделі повинні бути доступними для широкого кола користувачів, що вимагає використання недорогих і доступних пристроїв для відтворення AR-моделей (Iatsyshyn, 2020).

Для того, щоб забезпечити доступність AR-моделей, розробники мають дотримуватись наступних рекомендацій:

- використовувати недорогі пристрої для відтворення AR-моделей;
- застосовувати простий і зрозумілий інтерфейс для використання AR-моделей.

У контексті Харківщини доступність AR-моделей може бути обмежена. Для того, щоб AR-моделі були доступними для широкого кола користувачів, необхідно використовувати недорогі пристрої для відтворення AR-моделей, такі як смартфони або планшети.

Використання схарактеризованих рекомендацій допоможе розробникам створювати AR-моделі, які будуть відповідати специфічним особливостям використання AR-технологій для реконструкції пам'яток архітектури Харківщини.

Висновки. AR-технології мають ряд переваг для реконструкції пам'яток архітектури Харківщини, оскільки вони дозволяють відтворювати історичний вигляд пам'яток, створювати інтерактивні тури та підвищувати доступність культурної спадщини регіону. Однак, використання AR-технологій для реконструкції пам'яток архітектури Харківщини має ряд обмежень, до яких відносяться висока вартість створення AR-моделей та необхідність наявності спеціального обладнання, для їх використання. Проте, незважаючи на такі обмеження, AR-технології мають потенціал стати цінним інструментом для збереження та популяризації культурної спадщини Харківщини.

Перспективи подальших досліджень. Реальний стан використання AR-технологій в різних напрямках архітектурного дизайну свідчить про важливість їх застосування, а також вимагає розгляду можливостей щодо реалізації таких технологій у різних напрямках дизайну (дизайн інтер'єру, графічний дизайн тощо), що є перспективним напрямом подальших досліджень.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

- Вечерський, В. (2008). Регіональні особливості архітектури бароко на Слобожанщині. *Сучасні проблеми дослідження, реставрації та збереження культурної спадщини*, 5, 36–52. <http://surl.li/nuvow>
- Фракиєвич, М. (2023). Роль доповненої реальності в архітектурі та дизайні. TS2 SPACE. <https://ts2.space/uk/роль-доповненої-реальності-в-архітек/>
- Шемідько, Д. (2019). AR & VR в індустріалізації. DOU.UA. <https://dou.ua/forums/topic/29203/>
- Рудий, В. (2019). Як AR-технології роблять культурну спадщину ближчою до людей. *ReHERIT.ORG.UA*. <https://reherit.org.ua/yak-ar-tehnologiyi-roblyat-kulturnu-spadshhynu-blyzhchoyu-do-lyudej/>
- Липак, О. (2020). Застосування VR та AR технологій в музеях. *Фундаментальні та прикладні проблеми сучасних технологій*, 2, 159-160. ISBN 978-966-305-093-5 <http://surl.li/nuvsg>
- Кузьменко, А. (2021). Перспективи використання технології доповненої реальності на базі об'єктів Національного історико-етнографічного заповідника «Переяслав». *Архіви України*, 28, 48-76. <https://doi.org/10.47315/archives2021.329.048>
- Трач, Ю. (2020). Український досвід VR-реконструкції об'єктів історико-культурної спадщини. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*, 12, 148-160. <https://doi.org/10.31866/2617-796x.3.2.2020.220588>
- Проніна, О. (2023). Використання доповненої реальності для навчання дітей ранньої грамотності. *Комп'ютерно-інтегровані технології: освіта, наука, виробництво*, 7, 100-107. <https://doi.org/10.36910/6775-2524-0560-2023-50-15>
- Учасники проєктів Вікімедіа. (2005). Харківський національний академічний театр опери та балету імені Миколи Лисенка. *Вікіпедія* <http://surl.li/nuvpz>
- Учасники проєктів Вікімедіа. (2022). Палац праці. *Вікіпедія*. <http://surl.li/nuvrc>
- Iatsyshyn, A. (2020). Application of augmented reality technologies for education projects preparation. *CTE Workshop Proceedings*, 26, 134-160. <https://doi.org/10.55056/cte.318>
- Крамар, Т. (2023). Дослідження світового досвіду запровадження технологій доповненої реальності для збереження культурної спадщини. *Кваліфікаційна робота магістра за спеціальністю «122 – комп'ютерні науки»*, 81. <https://elartu.tntu.edu.ua/handle/lib/41160>

- Бондар, Г., & Житеньова, Н. (2023). Застосування доповненої реальності для стилізації пам'ятників архітектури Харківщини. *Grail of Science*, (28), 463–468. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.09.06.2023.78>
- Яценко, В., & Кравчук, О. (2022). Особливості вітчизняного та зарубіжного досвіду вирішення проблеми пам'яток архітектури, що знаходяться в стадії «руїна». *Сучасні проблеми Архітектури та Містобудування*, (64), 158–168. <https://doi.org/10.32347/2077-3455.2022.64.158-168>

REFERENCES

- Vecherskij, V. (2008). Regionalni osoblivosti arhitekturi baroko na Slobozhanshini [Regional features of Baroque architecture in Slobozhanshchyna]. *Suchasni problemi doslidzhennya, restavratsiyi ta zberezheniya kulturnoyi spadshini*, 5, 36–52. [in Ukrainian]
- Frakievich, M. (2023). Rol dopovnenoyi realnosti v arhitekturi ta dizajni [The role of augmented reality in architecture and design]. *TS2 SPACE*. <https://ts2.space/uk/роль-доповненої-реальності-в-архітек/> [in Ukrainian]
- Shemidko, D. (2019). AR & VR v industrializatsiyi [AR & VR in industrialization]. *DOU.UA*. <https://dou.ua/forums/topic/29203/> [in Ukrainian]
- Rudij, V. (2019). Yak AR-tehnologiyi roblyat kulturnu spadshinu blizhchoyu do lyudej [How AR technologies bring cultural heritage closer to people]. *ReHERIT.ORG.UA*. <https://reherit.org.ua/yak-ar-tehnologiyi-roblyat-kulturnu-spadshynu-blyzhchoyu-do-lyudej/> [in Ukrainian]
- Lipak, O. (2020). Zastosuvannya VR ta AR tehnologij v muzeyah [Application of VR and AR technologies in museums]. *Fundamentalni ta prikladni problemi suchasni tehnologij*, 2, 159-160. ISBN 978-966-305-093-5 [in Ukrainian]
- Kuzmenko, A. (2021). Perspektivi vikoristannya tehnologiyi dopovnenoyi realnosti na bazi ob'ektiv Nacionalnogo istoriko-etnografichnogo zapovidnika «Pereyaslav» [Prospects for the use of augmented reality technology based on the objects of the National Historical and Ethnographic Reserve «Pereyaslav»]. *Arhivi Ukrayini*, 28, 48-76. <https://doi.org/10.47315/archives2021.329.048> [in Ukrainian]
- Trach, Yu. (2020). Ukrayinskij dosvid VR-rekonstruktsiyi ob'ektiv istoriko-kulturnoyi spadshini [Ukrainian experience of VR-reconstruction of objects of historical and cultural heritage]. *Cifrova platforma: informatsijni tehnologiyi v sociokulturnij sferi*, 12, 148-160. <https://doi.org/10.31866/2617-796x.3.2.2020.220588> [in Ukrainian]
- Pronina, O. (2023). Viktoristannya dopovnenoyi realnosti dlya navchannya ditej rannoyi gramotnosti [Using augmented reality to teach early literacy to children]. *Komp'yuterno-integrovani tehnologiyi: osvita, nauka, virobnictvo*, 7, 100-107. <https://doi.org/10.36910/6775-2524-0560-2023-50-15> [in Ukrainian]
- Uchasniki proektiv Wikimedia. (2005) [Wikimedia project participants]. *Harkivskij nacionalnij akademichnij teatr operi ta baletu imeni Mikoli Lisenka Vikipediya*. <http://surl.li/nuvpz> [in Ukrainian]
- Uchasniki proektiv Wikimedia. (2022) [Wikimedia project participants]. *Palac praci. Vikipediya*. <http://surl.li/nuvrc> [in Ukrainian]
- Iatsyshyn, A. (2020). Application of augmented reality technologies for education projects preparation. *CTE Workshop Proceedings*, 26, 134-160. <https://doi.org/10.55056/cte.318> [in English]
- Kramar, T. (2023). Doslidzhennya svitovogo dosvidu zaprovadzhennya tehnologij dopovnenoyi realnosti dlya zberezheniya kulturnoyi spadshini [Study of the world experience of implementing augmented reality technologies for the preservation of cultural heritage]. *Kvalifikacijna robota magistra za specialnistyu „122 – komp'yuterni nauki“*, 81. <https://elartu.tntu.edu.ua/handle/lib/41160> [in Ukrainian]
- Bondar, H., & Zhytyen'ova, N. (2023). Zastosuvannya dopovnenoyi real'nosti dlya stylizatsiyi pam'yatnykiv arkhitektury Kharkivshchyny [Application of augmented reality for stylization of architectural monuments of Kharkiv region]. *Grail of Science*, (28), 463–468. <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.09.06.2023.78> [in Ukrainian]
- Yatsenko, V., & Kravchuk, O. (2022). Osoblyvosti vitchyznyanoho ta zarubizhnoho dosvidu vyrishennya problemy pam'yatok arkhitektury, shcho znakhodyat'sya v stadii «ruiyna» [Peculiarities of domestic and foreign experience in solving the problem of architectural monuments in the «ruin» stage]. *Suchasni problemy Arkhitektury ta Mistobuduvannya*, (64), 158–168. <https://doi.org/10.32347/2077-3455.2022.64.158-168> [in Ukrainian]

DOI <https://doi.org/10.34142/27091805.2023.4.02.01>© **Hryhorii Bondar**

Student of the second (master's) level of higher education of the Faculty of Arts, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University
Kharkiv, Ukraine

email: artvell.project@gmail.com<https://orcid.org/0009-0006-8323-978X>© **Natalya Zhytienova**

Doctor of Pedagogical Sciences, professor of Design Department H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University
Kharkiv, Ukraine

email: melennaznv@gmail.com<https://orcid.org/0000-0002-3083-1070>**RECONSTRUCTION OF ARCHITECTURAL MONUMENTS OF KHARKIV REGION USING AUGMENTED REALITY**

The article examines the possibility of using augmented reality (AR) technologies for the reconstruction of ruined and damaged architectural monuments of Kharkiv region. AR technologies make it possible to create virtual trivial objects in real space, which can be used to create a historical look for monuments. The advantages that augmented reality technologies bring to architecture are highlighted. Practical applications of the use of augmented reality technologies have been introduced in the tourism and museum spheres of Ukraine.

Methods and methodology. The methods of using AR-technologies to which the creation of an AR-model of an architectural object or another object of cultural destruction have been introduced are characterized: with new creations of the historical appearance of the monument; from the created appearance of the monument at the last stage of its history; with the creation of interactive information in the tourism sector. The specific features of augmented reality technologies are reinforced, such as: objectivity, similarity to the original, accessibility. Before identifying these features, recommendations are outlined to enable the effective deployment of AR models.

The scientific novelty. Based on the article, the development of one hundred percent use of augmented reality technologies for the reconstruction of architectural monuments of the Kharkiv region.

Material. The research material includes methodological literature, scientific publications, works of authors, evidence from foreign and scientific studies.

Results. The main ways of using AR technologies in architecture are examined. Characterize the specific features of using AR technology for the reconstruction of architectural objects. Provide recommendations for the use of AR technologies in the context of the reconstruction of architectural monuments of the Kharkiv region.

Conclusions. AR technologies offer a number of benefits for the reconstruction of architectural monuments of Kharkiv region, fragments of stench allow creating a historical look for monuments, creating interactive tours and increasing the accessibility of the cultural decline of the region onu. However, the use of AR technologies for the reconstruction of architectural monuments of Kharkiv region has a number of limitations, which reflect the high quality of the creation of AR models and the need for special equipment for their use. However, regardless of such limitations, AR technologies have the potential to become a valuable tool for preserving and popularizing the cultural decline of the Kharkiv region.

Keywords: AR technologies, augmented reality, reconstruction of architectural monuments, technologies of augmented reality, Kharkiv region.

УДК 371.64/69+74

DOI <https://doi.org/10.34142/27091805.2023.4.02.02>© **Софія Бондаренко**

здобувач вищої освіти другого (магістерського) рівня, спеціальності 022 Дизайн, факультету мистецтв ХНПУ імені Г.С. Сковороди Харків, Україна

email: sofiabondarenko204@gmail.com<https://orcid.org/0009-0002-4122-4046>© **Володимир Фомін**

доктор педагогічних наук, професор, декан факультету мистецтв ХНПУ імені Г.С. Сковороди Харків, Україна

email: v.v.fomin@hnpu.edu.ua<https://orcid.org/0000-0002-8652-2023>

ОСНОВНІ АСПЕКТИ РОЗРОБКИ ЯКІСНОГО ДИЗАЙНУ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ

У статті проаналізовано наявний теоретичний та практичний досвід в області педагогічного дизайну. Досліджено основні аспекти розробки якісного дизайну навчальних матеріалів, а саме відповідність дизайну віковим особливостям цільової аудиторії з урахуванням потреб та очікуванням, рівню знань і сучасних технологій. Розглянуто важливість логічного та послідовного викладення нової інформації, а також необхідність оптимізації та актуалізації навчальних матеріалів. Наголошено на важливості типографіки в навчальному дизайні, оскільки вдалий вибір шрифту може покращити читабельність тексту, виділити важливу інформацію і сприяти інтересу до навчання та колірної гами, використання фото та відео матеріалів. Охарактеризовано відмінності проектування дизайну для різних вікових категорій з урахуванням рівня знань та мотивації цільової аудиторії. Висвітлено важливість вибору кольорів у навчальному дизайні, враховуючи їх вплив на настрій і поведінку користувачів. Наведено прийоми для вдалого підбору колірної гами. Виявлено шляхи використання кольору, типографіки та мультимедійних матеріалів задля покращення рівня сприйняття та засвоєння учнями нової інформації. У подальшій роботі планується проаналізувати та конкретизувати різноманітні матеріально-технічні засоби для проектування навчальних матеріалів та розробити серію навчальних шкільних плакатів за допомогою сучасних графічних редакторів.

Ключові слова: педагогічний дизайн, навчальні матеріали, цільова аудиторія, типографіка, колірна гама, мультимедіа.

Постановка проблеми та її зв'язок з важливими науковими та практичними завданнями.

У сучасному освітньому середовищі, особливо з появою онлайн-навчання, виховні матеріали грають ключову роль у забезпеченні ефективного освітнього процесу, оскільки ці матеріали стали сполучною ланкою між вчителем та учнем, надаючи необхідну інформацію та ресурси для роботи на уроках та у позакласний час. Навчальними матеріалами можна вважати будь-які джерела, що слугують помічниками для кращого викладу інформації та її легшого засвоєння учнями. Це можуть бути традиційні фізичні ресурси, такі як підручники, плакати, таблиці, або візуальні доповнення у вигляді презентацій, інфографіки та ілю-

страцій.

За умови правильного використання ці матеріали можуть стати дуже ефективною складовою будь-якого заняття. Але для того, щоб бути корисними, вони потребують детального планування та розробки. Не кожен вчитель має ступінь за спеціальністю графічного дизайну, але кожен у своїй педагогічній діяльності зіштовхується з необхідністю розробки дизайну навчальних матеріалів.

Саме тому складові та методи розробки якісного дизайну, розглянуті в цій роботі, зможуть слугувати допоміжною базою для вчителів, які мають бажання підвищити рівень мотивації та зацікавленості учнів.

Аналіз основних досліджень і публікацій по-

казав, що обрана тема є надзвичайно актуальною та своєчасною. Серед значної кількості українських та західних науковців, мистецтвознавців слід виділити Е. Мейєра та Д. Роуза, які в своїй роботі висвітлили теоретичні та практичні принципи створення навчальних матеріалів та середовища, що є доступними та корисними для всіх учнів, незалежно від їхніх потреб та можливостей, а також акцентували увагу на особливі фактори, що ефективно впливають на розуміння навчального матеріалу (Meyer, A., Rose, D.H., & Gordon, D., 2014).

З іншого боку, в роботах Г. Брянцевої (2016), (2018) було розглянуто особливості підготовки педагогічної презентації та основні підходи, які використовують у процесі формування візуального ряду навчальних матеріалів в електронних педагогічних презентаціях. Вплив якості мультимедійних навчальних матеріалів на засвоєння знань було висвітлено в науковій роботі М. Маркович «The Effects of Multimedia Learning Materials Quality on Knowledge Acquisition» (2014). До того ж, роботи французького науковця А. Аргуель (2009) є значимими з точки зору розуміння значимості засвоєння інформації через статичні зображення або у формі відео. Поряд із цим, питання щодо розробки якісного дизайну навчальних матеріалів не знайшли повного відображення в їхніх працях. Водночас, на нашу думку, замало уваги було приділено особливостям проектування освітніх матеріалів для різних вікових категорій дітей. Це й обумовило вибір теми нашого дослідження.

Формулювання цілей та завдань статті. Метою статті є теоретичне обґрунтування й практич-

не висвітлення основних аспектів розробки якісного дизайну навчальних матеріалів.

Виклад основного матеріалу. На основі аналізу загальних принципів розробки дизайну та наукової роботи Е. Мейєра та Д. Роуза (2014) «Universal Design for Learning: Theory and Practice», можна виділити п'ять основних аспектів проектування якісних навчальних матеріалів.

Перший і один з найважливіших аспектів – відповідність цільовій аудиторії, розуміння потреб та очікувань учнів, на яких розрахований матеріал. Передусім, на нашу думку, розпочинати потрібно з визначення віку, рівня знань та досвіду аудиторії, оскільки дизайн для школярів буде суттєво відрізнятися від дизайну для дорослих студентів.

Створення дизайну для дітей шкільного віку передбачає використання яскравих, насичених кольорів, необхідних для привернення уваги та створення позитивного враження від навчання. Макет продукту повинен бути простим, інтуїтивно зрозумілим та легким для сприйняття. Пропонуємо використовувати чітку структуру, прості та великі піктограми та допоміжні елементи. Текст краще набирати простим та великим шрифтом, з достатнім інтервалом між буквами та рядками, уникаючи великої кількості тексту, складних термінів та фраз. Інтерактивні елементи можуть краще привернути увагу молодших школярів, тому додаткова анімація, завдання та ігри сприятимуть їхній активній участі у навчальному процесі (див. рис.1).

Дизайн для студентів, як правило, передбачає більш складний і поглиблений контент, який від-



Рис. 1
Приклад дизайну для молодших школярів з урахуванням наведених критеріїв

повідляє їхньому рівню освіти. Він може включати в себе складні графіки, діаграми, таблиці та більшу кількість тексту. Дизайн для студентів дійсно може бути більш формальним зовнішньо, але наявність інтерактивних елементів, тестів, вікторин також здатні забезпечити більш активну участь студентів. Молоде покоління зазвичай активно використовують технології в навчальних цілях (Житеньова, 2021), тому дизайн може включати в себе веб-ресурси та мультимедійні матеріали (див.рис.2).

Матриця, у якої число рядків дорівнює числу стовпців називається **квадратною**.

Квадратну матрицю розміру $n \times n$ називають **матрицею n -го порядку**.

$$A = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & \dots & a_{1n} \\ a_{21} & a_{22} & \dots & a_{2n} \\ \dots & \dots & \dots & \dots \\ a_{m1} & a_{m2} & \dots & a_{mn} \end{pmatrix}$$

Матриця розміром $1 \times n$, тобто та, що складається з одного рядка, називається **матрицею-рядком**.

Наприклад:

$$\begin{pmatrix} 54 & 2 & -7 & 0 & 4 \end{pmatrix}$$

Рис. 2

Приклад дизайну для студентів з урахуванням наведених критеріїв

Також, позитивні наслідки матиме вивчення інтересів та мотивації учнів, їх національних, культурних та мовних особливостей. Крім того, слід зауважити, що деякі учні легше сприймають інформацію візуально, а деякі – аудіально, тому розробка матеріалів має включати різні стилі навчання (Paas, F., & Ayres, P., 2007), (Омельченко, 2021). При цьому необхідно враховувати особливості конкретного навчального предмета.

Дизайн математичних плакатів передбачає наявність чіткої структури та зв'язку між блоками інформації, невелику кількість або взагалі відсутність декоративних елементів, акцидентних шрифтів. Тоді як матеріали для уроків літератури можуть включати багато допоміжних ілюстрацій, репродукцій, відео. В обох випадках матеріали повинні відображати актуальні наукові дані та методики виховання, відповідати поточним навчальним стандартам та вимогам, встановленим виховним закладом, а також регулярно оновлюватись.

Другий обов'язковий аспект, який ми розглянемо, – логічність або послідовність викладення матеріалу (див. рис.3-4)

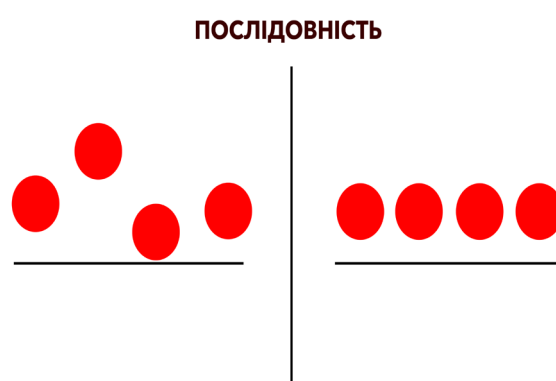
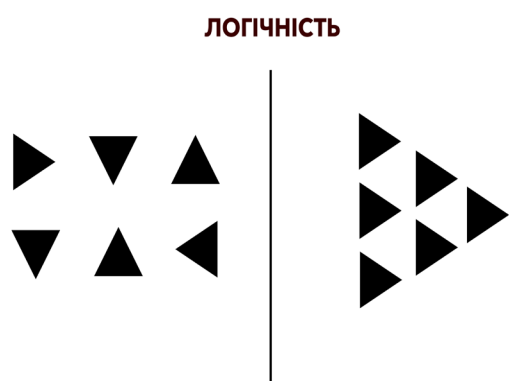


Рис. 3

Принцип побудови логічного дизайну

Рис. 4

Принцип побудови послідовного дизайну

сіб для забезпечення швидкого пошуку та доступу

[illegible]

фото

ого матеріалу Виклад
ріалу Виклад основного
ад основного матеріалу
ого матеріалу Виклад
ріалу Виклад основного
ад основного матеріалу

2Виклад основного матеріалу Виклад основного матеріалу
Виклад основного матеріалу Виклад основного матеріалу
Виклад основного матеріалу Виклад основного матеріалу
Виклад основного матеріалу Виклад основного матеріалу

фото

Виклад основного матеріалу Виклад
основного матеріалу Виклад основного
матеріалу Виклад основного матеріалу
Виклад основного матеріалу Виклад
основного матеріалу Виклад основного

Приклад покращення невдалого дизайну за допомогою інтуїтивної навігації

Навчальні матеріали

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

Навчальні матеріали

Навчальні матеріали

Навчальні матеріали

НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

НАВУЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

НАВЧАЛЬНИЙ МАТЕРІАЛ

Приклад доречних та недоречних шрифтів для
дизайну навчальних матеріалів

На нашу думку, слід, по-можливості, уникати щільних блоків тексту, зберігати мову простою та зрозумілою, видаляти непотрібну інформацію. Використання списків та маркерів допоможе розбити текст та збільшити вільний простір. За потреби необхідно використовувати графіку замість тексту. Отже, виділяйте заголовки та підзаголовки, адже це один з найважливіших орієнтирів для читача, що надає короткий виклад теми та її основних моментів. Якщо вам потрібно виділити або підкреслити текст усередині блоку, можна використовувати жирний шрифт або підкреслення, оскільки курсив може бути важчим для прочитання з відстані. Колоровий текст також проблематичний, використовуючи світлі відтінки шрифту, варто контролювати контрастність між текстом та фоном.

Тому далі ми розглянемо четвертий аспект –

колір.

Науково доведено, що кольори мають великий вплив на наш настрій і поведінку, а успіх продукту багато в чому залежить від кольорів, вибраних для оформлення. Дослідження показали, що людям потрібно всього 90 секунд, щоб скласти підсвідоме судження про продукт, і від 62% до 90% цієї оцінки ґрунтується лише на кольорі.

Таким чином, правильно підібрані кольори можуть бути корисними для привернення уваги учнів та їх позитивного враження від поданої інформації (Особливості сприйняття візуальної інформації, 2023). Поряд із цим, навіть вдало підібраний колір повинен використовуватися в міру та з урахуванням психологічних аспектів. Він може виділяти важливі елементи, але не повинен бути надто яскравим або відволікаючим.

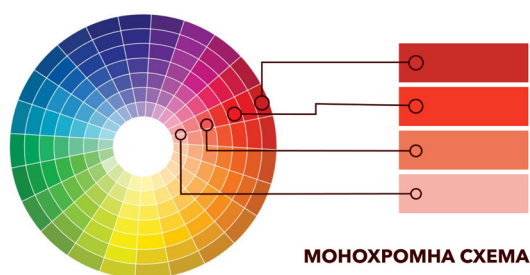


Рис. 7

Приклад монохромної кольорової схеми

Аналогова схема – це схема, що поєднує у собі кольори, розташовані поруч один з одним (див.рис.8).

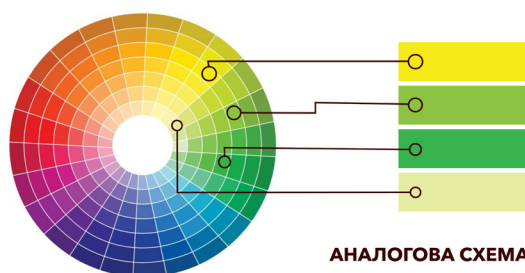


Рис. 8

Приклад аналогової кольорової схеми

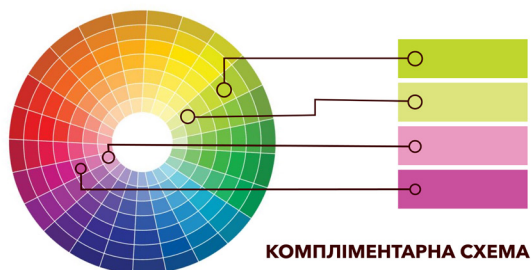


Рис. 9

Приклад компліментарної кольорової схеми

Та компліментарна схема, коли два протилежні кольори поєднуються, створюючи контрастний образ. Наприклад, жовтий та фіолетовий (див.рис.9).

Мультимедійні дані – п'ятий і останній аспект, що ми розглянемо (Marković, 2014). Ілюстрації та відео слугують допоміжним інструментом для візуалізації наведених концепцій та роблять матеріал більш цікавим, але також мають відповідати певним критеріям (Arguel & Jamet, 2009). Як й інші наочні матеріали, зображення та фотографії мають бути чіткими, яскравими та достатнього розміру. В разі потреби бажано обрізати великі зображення, щоб залишити лише важливі частини, але тут необхідно розуміти, що зміна розміру фотографій може вплинути на їхню якість.

Відео мають бути чіткими, доступними та цікавими. Якщо матеріал містить звук, переконайтесь в тому, що він чистий та не зіпсований дефектами. Гучність повинна бути виставлена на комфортному рівні для прослуховування. Вчителі повинні бути ознайомлені з обладнанням та програмним забезпеченням, необхідним для відтворення фото та відео матеріалів на уроці, щоб уникнути можливих проблем (Ayres & Paas, 2007).

Висновки.

У дослідженні проаналізовано основні аспекти розробки якісних навчальних матеріалів. Розглянуто важливість логічного та послідовного викладу нової інформації, а також необхідність оптимізації та оновлення навчальних матеріалів. Висвітлено відмінності проектування дизайну для різних вікових категорій, з урахуванням рівня знань та мотивації цільової аудиторії. Розглянуто необхідність консистентного викладення навчального матеріалу на основі досліджень когнітивних розумових процесів. Виявлено шляхи використання кольору, типографіки та мультимедійних матеріалів задля покращення рівня сприйняття та засвоєння учнями нової інформації.

Перспективи подальших досліджень. У подальшій роботі планується проаналізувати та конкретизувати різноманітні матеріально-технічні засоби для проектування навчальних матеріалів та розробити серію навчальних шкільних плакатів за допомогою сучасних графічних редакторів.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

- Alina Arhipova (2023) Color Theory: Brief Guide For Designers. *Tubik blog*. <https://blog.tubikstudio.com/color-theory-brief-guide-for-designers/>
- Alty, J.L., Al-Sharrah, a., Beacham, N. (2006). When humans form media and media form humans: An experimental study examining the effects different digital media have on the learning outcomes of students who have different learning styles. *Interact. Comput.* 18 (5), 891–909. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2006.04.002>
- Andrew Herkert (2020). How Visuals Help You Remember Information. *Published in scribology, visual storytelling*. January 30. <https://truescribe.com/how-visuals-help-you-remember-information/>
- Arguel, A., & Jamet, E. (2009). Using video and static pictures to improve learning of procedural contents. *Computers in Human Behavior*, 25(2), 354–359. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.12.014>
- Beacham, N.A., & Alty, J.L. (2006). An investigation into the effects that digital media can have on the learning outcomes of individuals who have dyslexia. *Comput. Educ.*, 47, 74–93. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2004.10.006>
- Marković, M. G. (2014). The Effects of Multimedia Learning Materials Quality on Knowledge Acquisition. *Conference: 23rd International Conference on Information Systems Development*. Croatia, P. 140–149. <http://dx.doi.org/10.13140/2.1.4276.0648>
- Meyer, A., Rose, D.H., & Gordon, D. (2014). Universal design for learning: Theory and Practice. *Wakefield, MA: CAST Professional Publishing*, 234 p. <https://www.cast.org/products-services/resources/2014/universal-design-learning-theory-practice-udl-meyer>
- Paas, F., & Ayres, P. (2007). Making instructional animations more effective: A cognitive load approach. *Applied Cognitive Psychology*. 21: 695–700. <http://dx.doi.org/10.1002/acp.1351>
- Брянцева Г.В. (2016). Візуальний підхід до педагогічної комунікації. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*. Т.4, №2 С. 1-9. <http://surl.li/noqua>
- Брянцева Г.В. (2018). Особливості підготовки педагогічних презентацій. *Збірник наукових праць: Інформаційні технології в освіті та науці*. №10, С. 58-62. <http://surl.li/noqtk>
- Житеньова, Н. (2021). Розробка UX/UI дизайну сайту факультету мистецтв ХНПУ імені Г.С. Сковороди. *Professional Art Education*, 2(2), 42–49. <https://doi.org/10.34142/27091805.2021.2.02.05>
- Омельченко, О. (2021). Використання евристичних методів у виконанні практичних завдань з дизайнерсь-

ких дисциплін. *Professional Art Education*, 2 (2), 31–41. <https://doi.org/10.34142/27091805.2021.2.02.04>

Особливості сприйняття візуальної інформації (2023). *Поради з психології. Що таке сприйняття інформації*. <https://pyrogiv.kiev.ua/shho-take-spriinyattya-informaci%D1%97/>

REFERENCES

Alina Arhipova (2023) Color Theory: Brief Guide for Designers. Tubik blog. <https://blog.tubikstudio.com/color-theory-brief-guide-for-designers/> [in English]

Alty, J.L., Al-Sharrah, a., Beacham, N. (2006). When humans form media and media form humans: An experimental study examining the effects different digital media have on the learning outcomes of students who have different learning styles. *Interact. Comput.* 18 (5), 891–909. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2006.04.002> [in English]

Andrew Herkert (2020). How Visuals Help You Remember Information. Published in scribology, visual storytelling. January 30. <https://truscribe.com/how-visuals-help-you-remember-information/> [in English]

Arguel, A., & Jamet, E. (2009). Using video and static pictures to improve learning of procedural contents. *Computers in Human Behavior*, 25(2), 354–359. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.12.014> [in English]

Beacham, N.A., & Alty, J.L. (2006). An investigation into the effects that digital media can have on the learning outcomes of individuals who have dyslexia. *Comput. Educ.*, 47, 74–93. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2004.10.006> [in English]

Bryantseva H.V. (2016). Vizual'nyy pidkhid do pedahohichnoyi komunikatsiyi. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology* [A visual approach to pedagogical communication]. T.4, №2 S. 1–9. <http://surl.li/noqua> [in Ukrainian]

Bryantseva H.V. (2018). Osoblyvosti pidhotovky pedahohichnykh prezentatsiy. *Zbirnyk naukovykh prats': Informatsiyi tekhnolohiyi v osviti ta nautsi* [Peculiarities of preparation of pedagogical presentations. Collection of scientific works: Information technologies in education and science]. №10, S. 58–62. <http://surl.li/noqtk> [in Ukrainian]

Marković, M. G. (2014). The Effects of Multimedia Learning Materials Quality on Knowledge Acquisition. Conference: 23rd International Conference on Information Systems Development. Croatia, P. 140–149. <http://dx.doi.org/10.13140/2.1.4276.0648> [in English]

Meyer, A., Rose, D.H., & Gordon, D. (2014). *Universal design for learning: Theory and Practice*. Wakefield, MA: CAST Professional Publishing, 234 p. <https://www.cast.org/products-services/resources/2014/universal-design-learning-theory-practice-udl-meyer> [in English]

Omel'chenko, O. (2021). Vykorystannya evrystychnykh metodiv u vykonanni praktychnykh zavdan' z dyzayners'kykh dystsyplin [Use of heuristic methods in performing practical tasks in design disciplines]. *Professional Art Education*, 2(2), 31–41. <https://doi.org/10.34142/27091805.2021.2.02.04> [in Ukrainian]

Osoblyvosti spriynyattya vizual'noyi informatsiyi (2023). *Porady z psykholohiyi. Shcho take spriynyattya informatsiyi* [Peculiarities of perception of visual information]. <https://pyrogiv.kiev.ua/shho-take-spriinyattya-informaci%D1%97/> [in Ukrainian]

Paas, F., & Ayres, P. (2007). Making instructional animations more effective: A cognitive load approach. *Applied Cognitive Psychology*. 21: 695–700. <http://dx.doi.org/10.1002/acp.1351> [in English]

Zhytyen'ova, N. (2021). Rozrobka UX/UI dyzaynu saytu fakul'tetu mystetstv KHNPU imeni H.S. Skovorody [UX/UI Development of the website design of the faculty of arts of the H.S. Skovoroda Kharkiv national pedagogical university]. *Professional Art Education*, 2(2), 42–49. <https://doi.org/10.34142/27091805.2021.2.02.05> [in Ukrainian]

DOI <https://doi.org/10.34142/27091805.2023.4.02.02>© **Sofia Bondarenko**

Graduate of higher education of the second (master's) level, specialty 022 Design
H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University

Kharkiv, Ukraine

email: sofiabondarenko204@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-4122-4046>

© **Volodymyr Fomin**

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Dean
of the Faculty of Arts in H.S. Skovoroda Kharkiv
National Pedagogical University

Kharkiv, Ukraine

email: v.v.fomin@hnpu.edu.ua

<https://orcid.org/0000-0002-8652-2023>

**MAIN ASPECTS OF THE DEVELOPMENT
OF QUALITY DESIGN OF EDUCATIONAL
MATERIALS**

The article analyzes the available theoretical and practical experience in the field of pedagogical design, in particular, the main aspects of the development of high-quality design of educational materials for various target children's audiences.

Methods & methodology. The article uses theoretical methods: comparison, systematization and generalization of scientific sources. The practical principles of creating educational materials and environment, based on the psychological and physiological characteristics of perception by children of different age categories, are highlighted. Among them, the use of a visual series of educational materials in electronic pedagogical presentations is special.

The scientific novelty of the article lies in the coverage and practical implementation of modern design technologies for the creation of educational and pedagogical materials for effective perception by children of different age categories due to the influence of the quality of multimedia educational materials on the assimilation of knowledge.

Results. The importance of logical and consistent presentation of new information, as well as the need to optimize and update educational materials, is considered. The importance of typography in educational design is emphasized, as a good choice of font can improve the readability of the text, highlight important information and promote interest in learning, and color gamut, use of photos and video materials. The differences in design for different age categories are characterized, considering the level of knowledge and motivation of the target audience. The importance of the choice of colors in educational design is highlighted, considering their influence on the mood and behavior of users, and techniques for the successful selection of a color range are given. Ways of using color, typography and multimedia materials to improve students' perception and assimilation of new information have been identified.

In further work, it is planned to analyze and specify various material and technical means for designing educational materials and to develop a series of educational school posters with the help of modern graphic editors.

Keywords: pedagogical design, educational materials, target audience, typography, color scheme, multimedia.

УДК 371.782

DOI <https://doi.org/10.34142/27091805.2023.4.02.03>© **Олександр Кім**

доктор філософії, заступник директора
Харківського ліцею № 181 «Дьонсурі»,
Харків, Україна

email: kim.sungdai@yahoo.com<https://orcid.org/0000-0002-9570-5243>

РЕАЛІЗАЦІЯ МІЖПРЕДМЕТНИХ ЗРАЗКІВ НА УРОКАХ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА

(НА ПРИКЛАДІ КОМБІНОВАНОГО УРОКУ В 6-МУ КЛАСІ

З ПЛАНОВОЇ ТЕМИ «Рондо»)

У статті висвітлено сутність інтегративних процесів у сучасній загальноосвітній школі, зокрема через огляд досліджень вітчизняних та зарубіжних спеціалістів у галузі міжпредметних зв'язків на уроках музичного мистецтва.

Значимість статті полягає в узагальненні сутнісних категорій інтегративного та міжпредметного процесів в умовах сучасної загальноосвітньої школи (на прикладі комбінованого уроку у 6 класі за плановою темою «Рондо»). Розкрито перелік основних напрямів реалізації засобів інтеграції в українській загальноосвітній школі та в країнах Сходу. Встановлено, що питання інтеграції із широким залученням матеріалів предметів гуманітарного циклу є об'єктом уваги педагогів-науковців України та світу. Розглянуто різні форми, методи та рівні інтеграції міжпредметних зв'язків на прикладі комбінованого уроку із запланованої теми «Рондо» програми з предмету «Музичне мистецтво» для 6 класу загальноосвітнього навчального закладу (зв'язки між предметами: музика, література, історія, кіно, театр, фізика). Під час уроку у формі презентації було продемонстровано фрагменти фільмів «Амадей», «Моцарт і Сальєрі» (три екранізації різних років), «Одруження Фігаро». Наводяться факти з біографії Моцарта, Сальєрі, Бомарше, Бенджаміна Франкліна; відомості про події війни за незалежність Сполучених Штатів Америки, діяльність Бомарше як винахідника і підприємця, діяльність Франкліна як політика, дипломата, бізнесмена, океанографа і фізика. Репрезентовано урок у формі рольової «суддівської гри», де між учнями були розподілені ролі обвинувача, захисника, свідка. Результат уроку показав, що можна створити цілісну картину явищ. Висвітлено питання формалізації співпраці викладачів різних дисциплін і спеціалістів вищих навчальних закладів для вдосконалення інтеграційних процесів у загальноосвітніх навчальних закладах на рівні творчих груп чи навіть методичних об'єднань.

Ключові слова: Лакримоза, Серенада, Реквієм, Моцарт, Бомарше, геній, злочин, міжпредметні зразки, музичне мистецтво

Постановка проблеми та її зв'язок з важливими науковими чи практичними завданнями.

Концепція Нової української школи передбачає виховання особистості, яка увібрала в себе весь історичний досвід світу, здатна працювати в одному колективі, вміє поєднувати набуті знання, навички та вміння за спільними ознаками, знаходити подібність у різних проявів життя, вивчати всі сфери діяльності людини.

На сучасному етапі розвитку освіти в Україні інтеграція, яка з використанням міжпредметних і міждисциплінарних зв'язків забезпечує формування цілісного і водночас багатоаспектного образу світу та поєднує різноманітні форми відображення дійсності, є

головним чинником у системі виховання і навчання, який забезпечує виконання цього завдання. Однак питання реалізації міжпредметного і міждисциплінарного підходу на практиці залишаються значною мірою недостатньо визначеними. Яким конкретно має бути міждисциплінарне навчання, які особливості навчального середовища можуть підтримувати такий тип навчання, і як визначити, чи досягнуто його мету? Для реалізації цілей міждисциплінарної наукової освіти важливим чинником є систематизація, яку ми описуємо та оцінюємо в змісті міждисциплінарного навчання.

Аналіз основних досліджень і публікацій.

Інтеграційні процеси в освіті наразі є предметом

спільної уваги багатьох вітчизняних і зарубіжних дослідників з галузі освіти і виховання. Задля цього актуальною визначено проблему побудови освітнього процесу, із залученням вітчизняних та світових культурних надбань, різних видів мистецтв, що потребує перебудову змісту, організації, оцінювання якості освітнього процесу тощо, (Савчин, Ясеницька, 2019).

Значне місце у дослідженнях при цьому займають питання:

- інтеграції між предметами гуманітарно-естетичного циклу одна з іншою;
- міждисциплінарної інтеграції з предметами природничо-наукового циклу (Яцина, 2021).

На уроках музичного мистецтва (або уроках мистецтва) перший підхід може бути реалізований через систему творчих завдань інтегративного типу: графічного відображення мелосу; використання елементів кольоромузики; створення ілюстрацій до вивчених пісень (Боднарук, 2021).

Естетичний розвиток учнів, їх духовне збагачення також реалізуються шляхом міждисциплінарних зв'язків і при вивченні української літератури (Головченко, 2020).

Міждисциплінарна змістовна лінія «Культурна самосвідомість» у навчальних програмах з історії так само спрямована на розвиток школяра як особистості, яка розуміє роль культури у формуванні мислення, усвідомлює зміни різних культур упродовж історії, має уявлення про різноманітність культур та їх особливості, цінує свою культуру і культурну багатоманітність світу (Журба, 2020).

Міждисциплінарні зв'язки, об'єднання різних предметів в єдиний курс вважаються при цьому дієвим засобом розвантаження учнів (Утіна, 2018). При цьому розширити можливості навчального середовища задля задоволення й розвитку пізнавальних інтересів учнів молодшого віку дозволяє використання інноваційно-інформаційних технологій (Потапчук, 2019).

Загалом, підвищення узгодженості на вступному рівні потенційно може допомогти учням побачити зв'язки між науковими ідеями, з якими вони зазвичай стикаються на окремих курсах, і побудувати більш надійні концептуальні рамки для міркувань про ряд явищ (Gouvea, 2013).

Корисним у вирішенні питань інтеграції в освіті і вихованні є вивчення досвіду у педагогічних системах країн Сходу. Так, наприклад, до системи естетичного виховання школярів у Китайській Народній Республіці широко залучено такі предмети, як еко-

номіка, історія, природознавство, географія, політологія, математика, мова та література (Іонова, Лупаренко, Лахмотова, 2020).

У Республіці Корея в останні десятиліття інтегративні процеси в освіті набули значно більшого масштабу. Завданням інтеграції вважається не просто використання міждисциплінарних зв'язків у плануванні поточного уроку з окремої дисципліни, а розробка цілісної програми, де у межах одного інтегрованого курсу розглядаються питання з різних галузей знань. Названа тенденція в оригінальному звучанні визначається як 융합교육 (юн-хаб-кьо-юк) і включає два слова: 융합 (юн-хаб: злиття, синтез) і 교육 (кьо-юк: навчання/виховання), але у публікаціях європейськими мовами використовується термін «конвергенція» (신동희, 2012).

Вітчизняні і зарубіжні дослідники, однак, зазначають, що найбільш сприятливі умови для вирішення завдань інтеграції мають саме учителі музики, оскільки саме вона поєднує різноманітні види мистецтва. Але при цьому констатується брак кваліфікованих спеціалістів в галузі мистецтва у переважній більшості навчальних закладів (Янься, 2022) і недостатність годин з предметів мистецької галузі для реалізації навчального змісту мистецької освіти (Савчин, Ясеницька, 2019).

Формулювання цілей та завдань статті. Навести приклад інтегрованого уроку на планову тему «Рондо» у програмі предмету «Музичне мистецтво» для 6-го класу загальноосвітньої школи, розробленого з використанням результатів дослідження вітчизняних і зарубіжних публікацій. З урахуванням названої вище проблеми щодо кваліфікації спеціалістів з окремих дисциплін до розробки уроку було залучено декілька вчителів з різних предметів у співпраці з викладачами вишів.

Виклад основного матеріалу. Комбінований урок з музичного мистецтва для 6 класу «Доля генія» було проведено у 6-му класі Харківської спеціалізованої школи I-III ступенів № 181 «Дьонсурі» відповідно до теми «Рондо» у програмі предмету «Музичне мистецтво» для 6-го класу загальноосвітньої школи. Згідно з планом на уроці було передбачене знайомство з «Лакримозою» з «Реквієму» і «Маленькою нічною серенадою» В. А. Моцарта.

Міждисциплінарні зв'язки: музика, література, історія, кінематограф, театр, фізика.

Устаткування:

- портрети В. Моцарта, А. Сальєрі, К. Бомарше;
- комп'ютер;
- план-конспект уроку;

- ТСО: аудіо-записи, відео-записи, презентація уроку.

Зважаючи на значну кількість міжпредметних зв'язків, урок було проведено протягом двох академічних годин у поєднанні з уроком з зарубіжної літератури.

Формою проведення уроку була демонстрація презентації.

На першому слайді презентації як епіграф було наведено текст з маленької трагедії «Моцарт і Сальєрі» в українському перекладі (Грязнов):

«Надзвичайна глибина!

Яка сміливість, сила, досконалість!

Ти, друже, бог і сам того не знаєш... »

Перед оголошенням теми уроку задля мотивації навчальної діяльності учнів, вчитель запропонував їм зіграти у гру «Що, де, коли?», поставивши таке запитання:

Зіграв когось, хто вже зіграв колись їм зіграну вже роль.

І двічі був отруєн тим, що влив комусь він вже по тім.

Життя – це гра. У грі митець – себе зіграв він під кінець.

Аж ось ім'я його кричить: Не винуватий він! Мовчить!!!

Аби навести учнів на відповідь вчитель запропонував згадати, як англійською мовою буде «не винуватий»? І коли хтось з учнів назвав «innocent», вчитель запитав: а чи є схоже ім'я? Зважаючи на значне неспівпадіння фонетики і граматики в англійській мові (innocent – інна́сент), вчитель назвав оригінальне латинське слово «innocens» (іннокенс) (Трофимук, 2021) запустив коротку збірку фрагментів з фільму-опери «Моцарт і Сальєрі» (Ризької кіностудії, 1957 року).

Після оголошення теми, мети уроку і понять «рондо», «реквієм» вчитель оголосив про форму проведення уроку: «Урок-суд».

На закріплення матеріалу попереднього уроку «Веснянка» було продемонстровано відповідний фрагмент українського мультфільму, після чого вчитель охарактеризував музику геніального австрійського композитора Вольфганга Амадея Моцарта як легку і світлу, як «Веснянки».

Назвавши тему уроку «Доля генія», вчитель запитав: Кого ж або що ми називаємо «генієм»?

На відповідних слайдах було продемонстровано значення терміну слів «геній», «творчий»:

- У давньогрецькій міфології геній: дух – покровитель людини, пізніше – взагалі уособлення добрих і злих сил (добрий геній, злий геній);

- У сучасній мові – вища творча здатність; людина, здатна створювати нові, унікальні творіння, пізніше визнані «шедеврами»;

- Слово «творчий» означає здатність створювати щось нове, оригінальне, а не просто повторювати кимось уже вчинене.

Далі, за словами вчителя:

Одним з визнаних геніїв в музиці є Вольфганг Амадей Моцарт. Він народився 27 січня 1756 року у Зальцбурзі. Музичні здібності Моцарта проявилися в дуже ранньому віці, коли йому було близько трьох років. Його батько Леопольд був одним з провідних європейських музичних педагогів. Батько навчив Вольфганга основам гри на клавесині, скрипці і органі. Більшість творів Моцарта – світлі, легкі, оптимістичні. Наприклад, «Маленька нічна серенада», написана в 1787 році.

Сьогодні ми прослухаємо частину, яка називається «Рондо».

Рондо (від фр. Rondeau – «коло», «рух по колу») – музична форма, в якій неодноразові (не менше 3-х) проведення головної теми (рефрену) чергуються з відмінними один від одного епізодами. Є найбільш поширеною музичною формою з рефреном (див. схему №1).

Отже, Вольфганг Амадей Моцарт, «рондо» з «Маленької нічної серенади» (прослуховування).

Далі, за словами вчителя.

Але найбільш відомий твір Моцарта, мабуть, – «Реквієм». «Реквієм» – заупокійна католицька меса (обідня). І доля розсудила так, що це – останній, недописаний твір. Тільки половина його повністю написана самим композитором. Друга половина по залишених їм начерках дописана вже його учнем Зюсмайром. Настрій «Реквієму» дуже не схожий на інші твори Моцарта. Це, а також обставини смерті і таємного похорону композитора багатьох наштотували на думку, що насправді Моцарт був отруєний іншим відомим композитором того часу Антоніо Сальєрі.

Хто з вас дивився вже фільм відомого американського режисера Мілоша Формана «Амадей», який був знятий за мотивами однойменної п'єси Пітера Шеффера?

Перегляд заключного фрагменту фільму «Амадей», у якому звучить «Лакримоза».

В історії музики є традиційним, коли музичний твір народжується або по слідах історичних подій, або на основі літературних творів: опери, балети, ораторії. «Реквієм» Моцарта, якщо не єдине, то принаймні – перше порушення цього правила. Тут музичний твір

В узагальненому вигляді схема форми така:

A - B - A - C - A - ... - A

Рондо, як і пісня, складається з куплетів і рефренів (приспівів): розрізняють:

Мале рондо, яке в свою чергу ділять на:

однотемне

A	—	хід	—	A
T		→		T

двотемне

A	—	хід	—	B	—	хід	—	A
T		→		не T		→		T

Велике рондо, яке в свою чергу ділять на регулярне:

A → B → A → C → A → ... A

регулярне з повторенням побічних тем:

A	→	B	→	A	→	C	→	A	→	B	→	A
T		D		T		S		T		T		T

нерегулярне:

AB → C → A → BC → BA

сонатна форма з епізодом замість розробки:

A	→	B	→	C	→	A	→	B
(ГП)		(ПП)		(епізод)		(ГП)		(ПП)

надихнув істориків, психологів, криміналістів, письменників і кінематографістів.

Перегляд сцени з отруєнням Моцарта в одному з названих вище фільмів.

Отже, у нас на очах було задумано і здійснено лиходійство. І зараз я хочу представити вам суддю, обвинувача і захисника (називає учнів). Слово звинуваченням.

Обвинувач: Звичайно, те, що ми зараз побачили – це тільки екранізація літературного твору. Хтось міг би сказати, що Пушкін вигадав свою історію, спираючись тільки на визнання Сальєрі, зроблене ним в хворобливому стані.

Але сучасні дослідження показали що Моцарт дійсно був отруєний, і визнання Сальєрі – не плід хвороби.

Суддя: Слово захисту.

Захисник: Звичайно, захист не може заперечувати самого факту злочину. Але ми маємо неспростовні докази того, що у обвинуваченого Антоніо Сальєрі є пом'якшувальні обставини. Прошу зачитати показання обвинуваченого.

Сальєрі: Немає, кажуть, правди на землі,

Проте немає й вище. Це для мене

Беззаперечно, як звичайна гама...

Де ж правота, коли священний дар,

Коли безсмертний геній ти послало

Не в нагороду за труди і муки,

За старанність і віддану любов,

А увінчало голову безумця,

Завзятого гульвіси?..

Навіщо він? Неначе херувим,

Він декілька пісень заніс із раю,

Щоб породить безкрилі поривання

В нас, дітях праху, й знову відлетіть!

Так відлітай же! чим скоріш, тим краще.

(Грязнов)

Захисник: Ми бачимо, що обвинувачений боровся за справедливість, за те, щоб визнання і слава належали трудівникам, а не ледарям.

Обвинувач: Але Моцарт зовсім і не був ледарем. Якби не його працьовитість, якби не заняття музикою з дитинства, його талант ніколи не розкрився б.

Захисник: Але Сальєрі міг і не знати про це.

Сальєрі: ...Сльози

Я вперше ллю: і боляче, й приємно,

Немов тяжкий обов'язок відбув...

(Грязнов)

Ми бачимо, що особистої заздрості до Моцарта у нього не було. Що їм рухав тільки обов'язок.

Обвинувач:

Моцарт: ...Чи правда то, Сальєрі,

Що Бомарше когось-там отруїв?

Сальєрі: Не думаю: він надто був смішним

Для ремесла такого.

Моцарт: Він же геній,

Як ти та я. А геній і злочинство –

То речі несумісні. Чи не правда?

(Грязнов)

Тут ми бачимо зовсім інший настрій обвинуваченого. Він вважає себе великим – і йому можна те, чого не можна «смішному» Бомарше.

Суддя: Суд вислухав обидві сторони і виходить для наради.

Учитель: Поки суд приймає рішення, скажіть: хто знає, ким був Бомарше?

П'єр Огюстен Карон де Бомарше – видатний французький драматург, а також винахідник деталі, яка зробила роботу годинників більш точною і яку досі використовують у механічних годинниках.

І ще, Бомарше був власником компанії, яка за дорученням французького короля постачала зброю американським повстанцям у Війні за незалежність. Ця частина життя Бомарше дуже детально представлена у романі видатного німецького письменника Ліона Фейхтвангера «Лисиці у винограднику», назва якої у першому виданні була з приписом «Зброя для Америки» (Die Füchse im Weinberg (in der Erstauflage 1946 auch unter dem Titel Waffen für Amerika erschienen).

Перемовини з американської сторони вів Бенджамін Франклін – єдиний з трьох батьків-засновників США, який підписав усі три вирішальних документи: Декларацію незалежності, Конституцію США і Версальський мирний договір, у якому Велика Британія визнавала незалежність США. Але, так саме, як і Бомарше, Франклін був людиною з досить широким колом інтересів, і є відомий своїми дослідженнями океанських течій і атмосферної електричності.

Як вже було сказано, Сальєрі написав оперу за п'єсою Бомарше «Тарар». Моцарт написав оперу за «Весіллям Фігаро» Бомарше. І як поєднання багатьох зі сказаного сьогодні подивіться частину з фільму-спектаклю «Весіллям Фігаро», у якому заключний фрагмент-мораль за текстом Бомарше виконується під музику з «Маленької нічної серенади» Моцарта. На етапі закріплення навчального матеріалу уроку вчитель проводить аналіз твору В.А. Моцарта «Лакримоза» за схемою:

Який тип хору виконує «Лакримоза»?

- Змішаний;
- Жіночий;

- Чоловічий;
- Дитячий

Який тип оркестру виконує «Маленьку нічну серенаду»?

- Симфонічний;
- Камерний;
- Народний;

В якому місті народився Вольфганг Амадей Моцарт?

- Відень;
- Дрезден;
- Зальцбург;
- Бонн.

Підсумки уроку:

- особливості музичного стилю;
- які назви інструментів запам'ятали;
- назвіть імена діячів музичного мистецтва.

Наприкінці уроку вчитель може розповісти учням, що «Весілля Фігаро» є другий твір Бомарше з трилогії, де першим був «Севільський цирульник», за мотивами якого також було написано оперу Джоаккіно Россіні, а третій твір «Злочинна мати, або другий Тартюф», дія якого відбувається вже у революційній Франції, є мало відомим, може саме тому, що не знайшов відображення у музичному творі.

Висновки. Проаналізовано основні дослідження і публікації з проблеми міжпредметної інтеграції у загальноосвітній школі. Розкрито сутність базових категорій щодо інтегративних процесів в умовах су-

часної загальноосвітньої школи.

Обґрунтовано необхідність співпраці вчителів з різних предметів і освітніх циклів задля створення в учнів цілісного розуміння цивілізаційних цінностей у сучасному світі. Доведено, що віддзеркалення багатьох подій і явищ природи і суспільства засобами музичного мистецтва ефективно сприяють досягненню цілей освіти і виховання, сформульованих у Концепції Нової української школи.

Перспективи подальших досліджень.

З огляду на досвід розробки представленого уроку можна зазначити як доцільне обговорення у наукових виданнях питання формалізації кооперації викладачів різних дисциплін і фахівців з вишів задля вдосконалення інтегративних процесів у загальноосвітній школі на рівні творчих груп, або, навіть, методичних об'єднань.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

- Kominarets, T., Fomin, V., Bieloliptseva, O., Tkachenko, M., Malykhin, A., & Pryshliak, O. (2022). Strategic Tasks of Contemporary Education: Formal, Nonformal, Informal. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 14(4), 394-407. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.4/647>
- Gouvea, J. S., Sawtelle, V., Geller, B. D., Turpen, C. A. (2013) Framework for analyzing interdisciplinary tasks: implications for student learning and curricular design. *CBE Life Sci Educ.*, 1;12(2):187-205. <https://doi.org/10.1187/cbe.12-08-0135>
- Беземчук, Л., & Фомін, В. (2021). Формування інтеграційно-педагогічних умінь майбутніх учителів музичного мистецтва в умовах магістратури. *Professional Art Education*, 2(1), 12-19. <https://doi.org/10.34142/27091805.2021.2.01.02>
- Беземчук, Л., & Фомін, В. (2022). Методика підготовки майбутніх вчителів музичного мистецтва (на прикладі матеріалів віртуальної екскурсії «Григорій Сковорода – митець, філософ, просвітитель»). *Новий Колегіум*, 4(109), 59–66. <https://doi.org/10.30837/nc.2022.4.59>
- Боднарук, І. М. (2021). Організація художньо-творчої діяльності учнів на уроках музичного мистецтва. *Духовність особистості: методологія, теорія і практика*, 2(101) 2.-2021. 6-13. https://doi.org/10.33216/2220-6310-2021-101-2_2-6-13
- Головченко, Н. (2020) Зміст, проблеми та перспективи вивчення теорії літератури в системі міжпредметних

зв'язків в 11-му класі ліцею. *Український педагогічний журнал*, 4, 169-179. <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2020-4-169-179>

Грязнов, О. Моцарт і Сальєрі (переклад українською). *Бібліотека зарубіжної літератури*. <https://www.ukrlib.com.ua/world/printit.php?tid=8861>

Журба, О. В. (2020) Умови реалізації міжпредметної змістової лінії «культурна самосвідомість» у процесі навчання історії. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*, 71, 1, 204-208. <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2020.71-1-37>

Іонова, О., Лупаренко, С., Лахмотова, Ю. (2020) Інтегрований підхід до естетичного виховання школярів у КНР. *Освітологічний дискурс*, 1(28), 143-154. <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2020.1.12>

Лощков, Ю. (2021). Соціокультурні процеси трансформації сучасної музичної освіти України. *Professional Art Education*, 2(2), 22-30. <https://doi.org/10.34142/27091805.2021.2.02.03>

Потапчук, Т. (2019) Використання інноваційно-інформаційних технологій на уроках музичного мистецтва. *Інноватика у вихованні*, 9, 17-25. <https://doi.org/10.35619/iiu.v0i9.129>

Савчин Г. В., Ясеницька, Ж.В. (2019) Сучасні тенденції мистецької освіти у початковій школі. *Молодий вчений*, 7 (71), 58-61. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-7-71-13>

Трофимук, М., Трофимук, О. (2021) Латинсько-український словник. Львівська Богословська Академія, 702

Утіна, А. М. (2018) Інтегративні зв'язки між сольфеджіо і англійською мовою. *Музичне мистецтво і культура*, 27-1. 310-322. <https://doi.org/10.31723/2524-0447-2018-27-1-310-323>

Фомін, В., Юаньвень, Л., & Фейфань, Т. (2022). Естетичний смак як складова творчого самовираження майбутніх фахівців мистецької галузі в закладах вищої освіти КНР. *Теорія та методика навчання та виховання*, 0(53), 113-128. <https://doi.org/10.34142/23128046.2022.53.10>

Янєся, Ван. (2022). Витоки ідеї інтеграції та міжпредметних зв'язків в музичній освіті школярів. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 54, 1, *Педагогіка*. 256-261. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/54-1-38>

Яцина, С. М. (2021) Реалізація інтегрованих міжпредметних зв'язків на уроках рідної мови в новій українській школі. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького*. Серія «Педагогічні науки», 155-160. <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2021-2-155-160>

신동희, 김정우, 김래영, 이종원, 이현주, 이정민. 융합형 교사 교육 프로그램 개발 연구. *교과교육학연구*, 16(1), 371-398. [Розробка конвергентної програми виховання для вчителів (2012). Сін Донг-хе та ін. *Навчальні програми*, 16, 1, 371-398]

REFERENCES

Kominarets, T., Fomin, V., Bieloliptseva, O., Tkachenko, M., Malykhin, A., & Pryshliak, O. (2022). Strategic Tasks of Contemporary Education: Formal, Nonformal, Informal. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 14(4), 394-407. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.4/647> [in English]

Gouvea, J. S., Sawtelle, V., Geller, B. D., Turpen, C. A. (2013) Framework for analyzing interdisciplinary tasks: implications for student learning and curricular design. *CBE Life Sci Educ.*, 1;12(2):187-205. <https://doi.org/10.1187/cbe.12-08-0135> [in English]

Bezemchuk, L., & Fomin, V. (2021). Formuvannya intehratsiyno-pedahohichnykh umin' maybutnikh uchyteliv muzychnoho mystetstva v umovakh mahistratury [Formation of integration-pedagogical skills of future music teachers in the conditions of the master's degree]. *Professional Art Education*, 2(1), 12-19. <https://doi.org/10.34142/27091805.2021.2.01.02> [in Ukrainian]

Bezemchuk, L., & Fomin, V. (2022). Metodyka pidhotovky maybutnikh vchyteliv muzychnoho mystetstva (na prykladi materialiv virtual'noyi ekskursiyi «Hryhoriy Skovoroda – mytets', filosof, prosvitytel») [Methods of training future teachers of musical art (on the example of the materials of the virtual excursion «Gryhoriy Skovoroda - artist, philosopher, educator»)]. *Novyy Kolehium*, 4(109), 59–66. <https://doi.org/10.30837/nc.2022.4.59> [in Ukrainian]

Bodnaruk, I. M. (2021). Orhanizatsiia khudozhno-tvorechoi diialnosti uchniv na urokakh muzychnoho mystetstva [Organization of artistic and creative activities of students in music lessons]. *Dukhovnist osobystosti: metodolohiia, teoriia i praktyka*, 2(101) 2.-2021. 6-13. https://doi.org/10.33216/2220-6310-2021-101-2_2-6-13 [in Ukrainian]

Holovchenko, N. (2020) Zmist, problemy ta perspektyvy vyvchennia teorii literatury v systemi mizhpredmetnykh zviazkiv v 11-mu klasi litseiu [Content, problems and prospects of studying the theory of literature in the system of interdisciplinary connections in the 11th grade of the lyceum]. *Ukrainskyi pedahohichnyi zhurnal*, 4, 169-179. <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2020-4-169-179>

org/10.32405/2411-1317-2020-4-169-179 [in Ukrainian]

Hriaznov, O. Motsart i Salieri (pereklad ukrainskoiu) [Mozart and Salieri (translation into Ukrainian)]. Biblioteka zarubizhnoi literatury. <https://www.ukrlib.com.ua/world/printit.php?tid=8861> [in Ukrainian]

Ionova, O., Luparenko, S., Lakhmotova, Yu. (2020) Intehrovanyi pidkhid do estetychnoho vykhovannia shkoliariv u KNR [An integrated approach to the aesthetic education of schoolchildren in the People's Republic of China]. *Osvitohichnyi dyskurs*, 1(28), 143-154. <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2020.1.12> [in Ukrainian]

Loshkov, Yu. (2021). Sotsiokul'turni protsesy transformatsiyi suchasnoyi muzychnoyi osvity Ukrayiny [Sociocultural processes of transformation of modern music education in Ukraine]. *Professional Art Education*, 2(2), 22-30. <https://doi.org/10.34142/27091805.2021.2.02.03> [in Ukrainian]

Potapchuk, T. (2019) Vykorystannia innovatsiino-informatsiinykh tekhnolohii na urokakh muzychnoho mystetstva [Use of innovative information technologies in music lessons]. *Innovatyka u vykhovanni*, 9, 17-25. <https://doi.org/10.35619/iu.v0i9.129> [in Ukrainian]

Savchyn H. V., Yasenyska, Zh.V. (2019) Suchasni tendentsii mystetskoi osvity u pochatkovii shkoli [Modern trends in art education in primary school]. *Molodyi vchenyi*, 7 (71), 58-61. <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2019-7-71-13> [in Ukrainian]

Sin Dong-hui, Gim Jeong-u, Gim Rae-yeong, I Jong-won, J Hyeon-ju, I Jeong-min. Yung-hap-hyeong gyo-sa gyo-yuk peuro-geu-raem gae-bal yeon-gu. *Gyo-gwa-gyo-yuk-hak-yeon-gu*, 16(1), 371-398. 2012 [in Korean]

Trofymuk, M., Trofymuk, O. (2021) Latynsko-ukrainskyi slovnyk [Latin-Ukrainian dictionary]. *Lvivska Bohoslovska Akademiia*, 702 [in Ukrainian]

Utina, A. M. (2018) Intehratyvni zviazky mizh solfedzhio i anhliiskoiu movoiu [Integrative relations between solfeggio and the English language]. *Muzychne mystetstvo i kultura*, 27-1. 310-322. <https://doi.org/10.31723/2524-0447-2018-27-1-310-323> [in Ukrainian]

Fomin, V., Yuan'ven', L., & Feyfan', T. (2022). Estetychnyy smak yak skladova tvorchoho samovyrazhennya maybutnikh fakhivtsiv mystets'koyi haluzi v zakladakh vyshchoyi osvity KNR [Aesthetic taste as a component of creative self-expression of future art specialists in higher education institutions of the People's Republic of China]. *Teoriya ta metodyka navchannya ta vykhovannya*, 0(53), 113-128. doi: <https://doi.org/10.34142/23128046.2022.53.10> [in Ukrainian]

Yansia, Van. (2022). Vytoky idei intehratsii ta mizhpredmetnykh zviazkiv v muzychnii osviti shkoliariv [Origins of the idea of integration and interdisciplinary connections in music education of schoolchildren]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 54, 1, *Pedahohika*. 256-261. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/54-1-38> [in Ukrainian]

Yatsyna, S. M. (2021) Realizatsiia intehrovanykh mizhpredmetnykh zviazkiv na urokakh ridnoi movy v novii ukrainskii shkoli [Implementation of integrated interdisciplinary connections in native language lessons in a new Ukrainian school]. *Visnyk Cherkaskoho natsionalnoho universytetu imeni Bohdana Khmelnytskoho. Seriia «Pedahohichni nauky»*, 155-160. <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2021-2-155-160> [in Ukrainian]

Zhurba, O. V. (2020) Umovy realizatsii mizhpredmetnoi zmistovoi linii «kulturna samosvidomist» u protsesi navchannya istorii [Conditions for implementing the interdisciplinary content line «cultural self-awareness» in the process of learning history]. *Pedahohika formuvannia tvorchoi osobystosti u vyshchii i zahalnoosvitnii shkolakh*, 71, 1, 204-208. <https://doi.org/10.32840/1992-5786.2020.71-1.37> [in Ukrainian]

Надійшла до редакції / Received: 18.10.2023
Рекомендовано до друку / Accepted: 03.11.2023

DOI <https://doi.org/10.34142/27091805.2023.4.02.03>

© **Oleksandr Kim**

Doctor of philosophy, head's assistant, music teacher Kharkiv Lyceum No. 181 «Dyonsuri», Kharkiv, Ukraine

email: kim.sungdai@yahoo.com

<https://orcid.org/0000-0002-9570-5243>

IMPLEMENTATION OF INTERSUBJECTIVE SAMPLES IN MUSICAL ART LESSONS

(ON THE EXAMPLE OF A COMBINED LESSON IN 6TH GRADE ON THE PLANNED TOPIC «RONDO»)

The article highlights the essence of integrative processes in a modern secondary school, examines the research of domestic and foreign specialists in the field of interdisciplinary connections in music art lessons.

Methods and methodology. Traditional pedagogical methods were used in the research, including analytical, comparative, retrospective, logical-systemic, chronological-structural and comparative analysis of scientific-pedagogical and art literature, educational materials, works and contributions of outstanding scholars. At the same time, the research is based on a combination of different methodological approaches, including system-activity, phenomenological, terminological and cognitive.

The scientific novelty of the article lies in the generalization of essential categories of integrative and interdisciplinary processes in the conditions of a modern comprehensive school (on the example of a combined lesson in the 6th grade on the planned topic «Rondo»).

Results. The list of the main directions of implementation of means of integration in the Ukrainian secondary school and in the countries of the East has been revealed. It has been established that the issue of integration with the wide involvement of materials of humanitarian cycle subjects is the object of attention of pedagogues-scientists of Ukraine and the world. Different forms, methods and levels integration of the inter-subject connections are considered on the example of a combined lesson on the planned topic «Rondo» of the program on the subject «Musical Art» for the 6th grade of a comprehensive educational institution (connections between the subjects: music, literature, history, cinematography, theater, physics). During the lesson, fragments of the films «Amadeus», «Mozart and Salieri» (three screen adaptations from different years), «The Marriage of Figaro» were shown in the form of a presentation. Facts from the biography of Mozart, Salieri, Beaumarchais, Benjamin Franklin are given; information about the events of the war for the independence of the United States of America, the activities of Beaumarchais as an inventor and entrepreneur, the activities of Franklin as a politician, diplomat, businessman, oceanographer and physicist. The lesson was conducted in the form of a role-playing «court game», where the roles of the accuser, the defender, and the witness were distributed among the students. The planned result of the lesson, in addition to the coverage of the planned topic, involves the creation of a complete picture of phenomena in the world at the turn of the XVIII-XIX centuries. The issue of formalizing the cooperation of teachers of various disciplines and specialists of higher educational institutions for the improvement of integration processes in general educational institutions at the level of creative groups or even methodical associations is highlighted.

Conclusions. The main studies and publications on the problem of interdisciplinary integration in secondary schools are analyzed. The essence of basic categories regarding integrative processes in the conditions of a modern comprehensive school is revealed. The need for cooperation of teachers from various subjects and educational cycles to create a holistic understanding of civilizational values in the modern world in students is substantiated. It has been proven that the reflection of many events and phenomena of nature and society by means of musical art effectively contributes to the achievement of the goals of education and upbringing formulated in the Concept of the New Ukrainian School.

Keywords: Lacrimosa, Serenade, Requiem, Mozart, Beaumarchais, genius, crime, interdisciplinary samples, musical art

УДК 7.004:001.891

DOI <https://doi.org/10.34142/27091805.2023.4.02.04>

© **Вікторія Катруха**

здобувач вищої освіти другого (магістерського) рівня, спеціальності 022 Дизайн, факультету мистецтв ХНПУ імені Г.С. Сковороди Харків, Україна

email: vikakatruha9@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-7821-6694>

© **Анастасія Тининика**

старший викладач кафедри дизайну ХНПУ імені Г.С. Сковороди Харків, Україна

email: a.tynynyka@hnpu.edu.ua

<https://orcid.org/0000-0002-0704-8379>

СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ВИРІШЕННІ ДИЗАЙНЕРСЬКИХ ІДЕЙ

У статті розглянуто роль сучасних технологій за допомогою яких можна ефективніше реалізовувати дизайнерські ідеї. Проведено аналіз наукових статей та вклад учених, практиків стосовно визначеної проблеми дослідження. Висвітлено програми та прийоми створення комфортного процесу в роботі задля максимально швидкого та якісного результату. В якості допоміжних засобів розглядаються штучний інтелект, плагіни, нейромережі. Визначено, що штучний інтелект допомагає значно автоматизувати та оптимізувати процеси роботи з графікою, створюючи персоналізований контент. Зроблено припущення, що віртуальна реальність може значно розширити можливості візуалізації графічних об'єктів. Водночас 3D-моделювання та 3D-друк дозволяють створювати реалістичні прототипи та вироби. Доведено, що плагіни розширюють функціональність графічних програм і спрощують рутинні завдання. Проте, використання цих технологій також вимагає від дизайнерів удосконалення своїх професійних навичок. Підкреслено, що важливо зберігати баланс між використанням технологій та креативністю самого дизайнера. У роботі представлено опис таких програм та обґрунтовано принципи їх використання з метою створення дизайнерського проекту, рекламування власних авторських ідей. Зроблено спробу проаналізувати перспективи використання штучного інтелекту у порівнянні з людськими можливостями в межах створення і покращення реалізації дизайнерських проектів. Зроблено висновок з урахуванням усіх нюансів та привілеїв щодо створеного продукту та застосування його в дизайні.

Ключові слова: дизайнерські ідеї, технології, штучний інтелект, програми, 3D-моделювання, 3D-друк, плагіни.

Постановка проблеми та її зв'язок з важливими науковими та практичними завданнями.

Швидкі зміни в сучасному світі характеризуються в різних аспектах життя, включаючи дизайн та креативність. Дизайн – це найрізноманітніші напрямки та завдання, від створення ілюстрацій, інноваційних продуктів до розробки рекламних кампаній і веб-дизайну. Справжній виклик для дизайнерів полягає в тому, як забезпечити поєднання творчості з функціональністю та сприяти інноваціям у цій галузі.

Слід зазначити, що сьогодні споживачі стали більш вимогливими до інновацій, тим самим ставлять більш високий рівень потреб та забаганок перед

дизайнером. Це створює тиск для пошуку нових рішень та якісного втілення проекту. Сучасні продукти та системи стають все складнішими, вимагаючи від дизайнерів розуміння технологій, їх впливу на користувачів і можливостей інтеграції нових функцій. Дизайнерам потрібні ефективні інструменти для швидкої розробки та аналізу дизайну, щоб зменшити час і зусилля для створення нових ідей. Робота в команді і спільний обмін ідеями стають все більш важливішими в сучасному дизайні. Дизайнерам потрібні інструменти і технології, які дозволяють легко співпрацювати з іншими фахівцями, такими як розробники, інженери та маркетологи.

Аналіз основних досліджень і публікацій свідчить, що сьогодні сучасним технологіям відводиться значне місце. Багато людей різних спеціальностей в межах своєї професійної діяльності, так чи інакше, стискаються з комп'ютерними технологіями. Водночас, багато уваги сконцентровано на використанні штучного інтелекту (ШІ). Це достатньо новий помічник сучасності. Особливо це можна спостерігати в роботі дизайнера, оскільки штучний інтелект значно сприяє покращенню та прискоренню будь якої моделі проектування.

Проблемам розвитку, розробки, впровадження та використання технологій штучного інтелекту присвячені праці зарубіжних вчених. Серед них слід виділити праці Алана Тьюрінга (1936), англійського математика та логістика, який вважається одним із засновників використання комп'ютерної науки та теорії штучного інтелекту. Так, у своїй науковій праці «Обчислювані числа...» (Turing, 1936, с.230–265) автор звертав увагу на розвиток концепції універсальних машин, які могли б самостійно моделювати будь-які обчислення. Водночас його внесок у появу штучного інтелекту полягав у тому, що дослідник розробив теоретичний підхід і запропонував поняття, яке стало відомим як «Тест Тьюрінга» або «Тест на машину Тьюрінга». Так само і Джон Маккарті (1956), американський учений, який вперше використав термін «штучний інтелект», звертав особливу увагу на його (ШІ) впровадження в академічні дисципліни.

Слід зазначити, що Марвін Мінські (Marvin Minsky, dateless) та Джон Маккарті (John McCarthy, 2000) також зробили важливий внесок у розвиток штучного інтелекту. Свідченням цього є відкриття спеціальної лабораторії в Массачусетському технологічному інституті (MIT), де досліджувалися різні аспекти використання штучного інтелекту. Поряд із цим, Аллен Ньюелл (Allen Newell, 1970) і Герберт Саймон (Herbert A. Simon, 1997) значно розширили уявлення про штучний інтелект, розробивши програму Logic Theorist, яка позиціонувалася як перша «розумна машина», що використовувалася для вирішення математичних завдань.

Безумовно, сьогодні штучному інтелекту надається особлива увага, зокрема у реалізації різних підходів щодо його використання. Серед найбільш актуальних можна вважати робототехніку. Так, Стюарт Рассел і Пітер Норвіг (1995) у своїй книзі «Штучний інтелект. Сучасний підхід» розглядають найбільш складні та сучасні області використання штучного інтелекту: обробка природної мови, комп'ютерний зір та робототехніка тощо. Інші науковці (Buchanan,

B. G., Davis, R., Smith, R. G., & Feigenbaum, E. A., 2018) у своїх працях розкривають роль штучного інтелекту в розвитку експертних систем, мов комп'ютерного програмування та ін.

Що стосується особливостей використання штучного інтелекту в дизайнерській практиці, то треба звернути увагу на інструмент MidJourney, який використовується для генерації графічного контенту й демонструє вражаючу ефективність та швидкість порівняно з ручним дизайном у програмі Adobe Photoshop. Можливість генерації високоякісних зображень за декілька хвилин робить MidJourney потужним інструментом для дизайнерів. У порівнянні з іншими технологіями, MidJourney видає менше артефактів та демонструє високу якість результатів. Це підкреслює значущий внесок сучасних технологій у графічний дизайн, водночас залишається місце для креативності та індивідуального підходу, які визначаються ключовими елементами мистецтва дизайну.

Розробка й дизайн на основі штучного інтелекту відіграє значну роль в укріпленні репутації бізнесу, який використовує сайт як інструмент продажу і дозволяє вирішувати низку задач. Штучний інтелект допомагає дизайнеру виконати замовлення вчасно зважаючи на енергетичні складнощі пов'язані з триванням воєнного стану в Україні (Глінська, 2022). Поряд із цим, на думку С. Прищенко (2018), штучний інтелект сьогодні не може повністю замінити професіоналізм дизайнера. Необхідна якісна підготовка майбутніх дизайнерів з різних спеціалізованих напрямів, будь то дизайнер-графік, дизайнер середовища чи дизайнер одягу. Таким чином, сучасні технології хоч і допомагають значно поліпшити процес створення дизайнерського продукту, проте не можуть повністю замінити людський фактор, оскільки розробити оригінальну та ефективну в подальшому дизайнерську ідею достатньо складно навіть для професіоналів (Прищенко, 2018).

Формулювання цілей та завдань статті. Метою даної наукової роботи є вивчення впливу сучасних технологій на процеси створення та розвитку дизайнерських ідей. Дослідження спрямоване на аналіз та оцінку використання штучного інтелекту, віртуальної реальності, 3D-моделювання, плагінів та інших передових технологій у дизайні, а також на визначення їхнього впливу на творчість, ефективність та сталість дизайнерських рішень. Робота має на меті висвітлити нові можливості, виклики і перспективи, що виникають у сучасній галузі дизайну завдяки застосуванню передових технологій, і сприяти подальшому розвитку цього важливого напрямку у мистецтві та промис-

ловості.

Виклад основного матеріалу та його результатів. Використання нових технологій дуже спрощує та покращує роботу дизайнера. Найактуальнішим методом є штучний інтелект. Штучний інтелект (ШІ) розуміється, як галузь комп'ютерних наук, що вивчає розробку та застосування програмних систем, здатних виконувати завдання, які зазвичай вимагають інтелектуального ступеня розуміння та рішення людиною. Штучний інтелект орієнтується на створення комп'ютерних систем (Макс Самко, 2023). Ця технологія застосовується в різних аспектах дизайну та включає в себе різноманітні можливості (Подлевський С., Тарко А., 2023).

Генерація графічних елементів. Штучний інтелект може бути використаний для автоматичної генерації графічних елементів, таких як логотипи, іконки, абстрактні малюнки тощо. Спеціалізовані алгоритми штучного інтелекту можуть створювати унікальний та креативний дизайн на основі заданих параметрів та вимог.

Автоматизація рутинних завдань. Штучний інтелект може використовуватися для автоматизації рутинних завдань в графічному дизайні, таких як обрізка зображень, видалення фону, редагування кольорів та конвертація форматів файлів. Це дозволяє дизайнерам витрачати менше часу на технічні аспекти роботи і більше часу на творчість.

Розпізнавання образів та обробка зображень. Штучний інтелект може розпізнавати об'єкти на зображеннях і застосовувати до них різні фільтри та ефекти. Наприклад, він може автоматично визначати контури об'єктів або виявляти певні образи на фотোগрафіях.

Персоналізація зображень. Штучний інтелект може використовуватися для створення індивідуальних зображень в дизайні, відповідно до вподобань користувачів. Наприклад, в онлайн-рекламі він може генерувати рекламні банери, які відповідають інтересам конкретного користувача.

Аналіз та прогнозування стилів. Штучний інтелект може використовувати аналіз даних для визначення графічних трендів і прогнозування майбутніх стилів в дизайні. Це допомагає дизайнерам бути впевненими, що їхні проекти відповідають актуальним тенденціям.

Автоматизована обробка масивів даних. У випадку, коли потрібно обробити велику кількість графічних даних, наприклад, при роботі з медіа-архівами, штучний інтелект може бути використаний для швидкої і ефективної обробки, катего-

ризації та аналізу зображень чи відео. Штучний інтелект допомагає дизайнеру не тільки в творчій роботі, а й в просуванні себе. Соціальні мережі, маркетинг, смм дуже важливі в роботі дизайнера. Зараз ці всі процеси можна зробити за допомогою ШІ, а не наймати людей.

Персоналізація контенту. Штучний інтелект може аналізувати дані про поведінку користувачів у соціальних медіа та створювати персоналізований контент для кожного користувача. Він аналізує вподобання, інтереси та історію взаємодії, що дозволяє створювати більш ефективні кампанії.

Аналіз трендів і споживчого попиту. Штучний інтелект вміє аналізувати великі обсяги даних і виявляти тренди у споживчому попиті. Це допомагає самим прогнозувати зміни в ринковій ситуації та адаптувати свої стратегії, і не наймати для цього спеціаліста.

Автоматичне розміщення реклами: можливість оптимізувати розміщення реклами в соціальних медіа на основі даних про цільову аудиторію та ефективність рекламних кампаній.

Незважаючи на потужний потенціал штучного інтелекту в соціальному медіа маркетингу, важливо відзначити, що він не може повністю замінити роль маркетологів. Ось кілька причин:

Стратегічне мислення. Маркетологи мають стратегічний підхід до розвитку бренду та планування маркетингових кампаній. Вони розуміють цільову аудиторію, конкурентну обстановку та інші аспекти, які важко автоматизувати.

Творчість та інновації. Маркетологи придумують креативні ідеї та концепції для рекламних кампаній, які важко передати штучному інтелекту. Людський креативний підхід залишається невід'ємною частиною маркетингу.

Взаємодія з клієнтами. Маркетологи мають здатність встановлювати взаємодію з клієнтами на емоційному рівні, що допомагає створювати вірність та сприяє побудові довгострокових відносин.

Тож, штучний інтелект може стати потужним помічником в роботі, але повністю не замінить маркетологів.

Не менш актуальними є плагіни, які розширюють функціональність графічних та дизайнерських програм. Плагіни є сторонніми розширеннями, які додають нові можливості та інструменти до програм дизайну. Наприклад, плагіни для Adobe Illustrator або Adobe Photoshop можуть додавати нові фільтри, ефекти, інструменти для обробки зображень та створення спеціальних ефектів (див. рис. 1, 2).

ПЛАГІНИ ДЛЯ ADOBE ILLUSTRATOR

Astute Graphics Plugins	Включає різні корисні плагіни для полегшення роботи з векторною графікою, такі як VectorScribe, Phantasm, та SubScribe.
InkScribe	Додаткові інструменти для створення та редагування шляхів і об'єктів.
DynamicSketch	Дозволяє малювати більш природні мазки з пером.
MirrorMe	Допомагає створювати симетричні об'єкти.
Fontself	Дозволяє створювати шрифти безпосередньо у програмі Illustrator.

Рис. 1

ПЛАГІНИ ДЛЯ ADOBE PHOTOSHOP

Nik Collection	Включає набір інструментів для фільтрації та редагування фотографій.
Portraiture	Допомагає автоматично покращувати портрети, ретушувати шкіру і виправляти дефекти.
Topaz Labs Plugins	Великий вибір плагінів для обробки та зміни фотографій.
Luminar	Має багато інструментів для кольорової та тонової корекції фотографій.
Imagenomic Portraiture	Плагін для ретушування портретів та поліпшення шкіри.

Рис. 2

Це спрощує процес обробки графіки та дозволяє дизайнерам створювати більш складні інтерфейси та візуальні рішення. У веб-дизайні плагіни можуть додавати функціональність до програм для створення веб-сайтів, таких як WordPress або Adobe Dreamweaver. Вони допомагають впроваджувати інтерактивні елементи, анімацію, соціальні медіа і інші функції, які покращують користувацький досвід (див. рис. 3, 4).

ПЛАГІНИ ДЛЯ WORDPRESS

SEO і оптимізація сайту:	• Yoast SEO: Допомагає оптимізувати ваш контент для пошукових систем та поліпшувати SEO. • WP Super Cache або W3 Total Cache: Збільшують швидкість сайту за рахунок кешування.
Безпека:	• Wordfence Security: Захищає ваш сайт від шкідливих атак і вразливостей. • Sucuri Security: Надає захист від вторгнень та моніторинг безпеки.
Аналітика і відстеження:	• Google Analytics for WordPress by MonsterInsights: Допомагає підключити Google Analytics та відстежувати аналітику на вашому сайті. • Jetpack by WordPress.com: Включає в себе різні інструменти для аналізу відвідуваності та безпеки.
Соціальні медіа та ділитися:	• Social Icons: Додає іконки соціальних мереж на ваш сайт. • Shared Counts: Надає кнопки для ділення контенту у соціальних мережах.
Візуальний редактор сторінок:	• Elementor або Beaver Builder: Дозволяють створювати сторінки за допомогою перетягування елементів.
Плагіни для електронної комерції:	• WooCommerce: Надає можливість створювати і управляти інтернет-магазином. • Easy Digital Downloads: Для продажу цифрового контенту та товарів.

Рис. 3

ПЛАГІНИ ДЛЯ ADOBE DREAMWEAVER

Emmet (раніше відомий як Zen Coding): Дозволяє швидко писати HTML і CSS код за допомогою спрощених синтаксисів та скорочень.

Bootstrap Toolkit: Надає доступ до готових компонентів та стилів з бібліотеки Bootstrap, спрощуючи роботу з цим фреймворком.

jQuery UI Widgets: Дозволяє легко додавати та налаштовувати jQuery UI елементи, такі як діалогові вікна та календарі.

jHTML5 Pack for Dreamweaver: Надає підтримку HTML5, включаючи нові теги та атрибути, для більш сучасного розробки веб-сайтів.

Snippets (підказки коду): Ви можете створити власні набори коду або використовувати готові, щоб швидко вставляти часто вживані елементи коду.

Syntax Highlighting for PHP, JavaScript, і т.д.: Додайте підсвічування синтаксису для різних мов програмування, щоб полегшити редагування коду.

Database Connectivity: Додайте підтримку для роботи з базами даних, такими як MySQL, через інтерфейс Dreamweaver.

Рис. 4

У тривимірному дизайні, такому як дизайн інтер'єру або створення 3D-моделей, плагіни дозволяють додавати нові елементи, текстури та освітлення до проектів. Вони роблять процес моделювання більш точним і ефективним (див. рис. 5).

ПЛАГІНИ ДЛЯ ДИЗАЙН ІНТЕР'ЄРУ ТА СТВОРЕННЯ 3D МОДЕЛЕЙ

SketchUp Extensions: допомагає створювати більше складні та деталізовані 3D моделі, включаючи плагіни для архітектурного проектування, освітлення та візуалізації.

Blender Add-ons: безкоштовна програма для 3D моделювання та анімації. Вона має багато безкоштовних аддонів, які розширюють функціональність програми, включаючи плагіни для створення реалістичних матеріалів та візуалізації.

AutoCAD Plugins: має багато плагінів для архітектурного та інженерного проектування, які допомагають в створенні та редагуванні 2D та 3D моделей.

3ds Max Scripts: використовує скрипти для розширення функціональності. Деякі скрипти дозволяють створювати складніші 3D моделі та реалістичну візуалізацію.

Revit Add-ins: програма для інформаційного моделювання будівель, і вона має різноманітні додатки, які допомагають в процесі проектування та аналізу.

Rhinoceros Plug-ins: популярна програма для створення 3D моделей. Вона має безліч плагінів для різних галузей, включаючи архітектуру та дизайн.

Рис. 5

У сучасному інфографічному дизайні плагіни дозволяють дизайнерам створювати складні візуалізації даних, інтерактивні графіки та діаграми. Це сприяє кращому розумінню інформації та дозволяє відображати її у більш доступній формі. Також є віртуальна реальність (VR) і розширена реальність (AR) як спосіб покращення роботи. Віртуальна реальність відкриває нові можливості для дизайнерів. З їх допомогою можна створювати інтерактивні прототипи, візуалізації та відтворювати дизайн в реальному часі. Це спрощує процес взаємодії з клієнтами і забезпечує більшу точність при оцінці дизайну.

Новий етап в дизайні є також 3D-моделювання і 3D-друк. Вони відкривають перед дизайнерами можливості створення реалістичних прототипів та виробів з великою точністю і ефективністю. Це дозволяє зберігати час та витрати при розробці нових дизайнерських продуктів і робить процес більш доступним для молодих талановитих дизайнерів.

Висновки. Отже, сучасні технології, включаючи штучний інтелект, віртуальну реальність, 3D-моделювання, плагіни та інші інноваційні інструменти, мають значний вплив на графічний дизайн і відкривають перед ним безмежні можливості. Штучний інтелект допомагає автоматизувати та оптимізувати процеси роботи з графікою, створюючи персоналізований контент і аналізуючи графічні тренди. Віртуальна реальність і розширена реальність розширюють можливості візуалізації та взаємодії з графічними об'єктами. 3D-моделювання та 3D-друк дозволяють створювати реалістичні прототипи та вироби. Плагіни розширюють функціональність графічних програм і спрощують рутинні завдання. Проте, використання цих технологій також вимагає від дизайнерів нових навичок та адаптації до швидко змінюючогося середовища. Важливо зберігати баланс між використанням технологій та креативністю, не втрачаючи головної мети графічного дизайну – комунікувати ідеї та спілкуватися з аудиторією.

Таким чином, сучасні технології роблять графічний дизайн більш доступним та інноваційним, сприяючи створенню більш зрозумілих й ефективних дизайнів. Однак, на нашу думку, вони також вимагають від дизайнерів постійного вдосконалення і готовності до змін. Графічний дизайн, поєднуючи талант та технології, залишається важливим засобом спілкування та виразу креативності у сучасному світі.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

- Buchanan, B. G., Davis, R., Smith, R. G., & Feigenbaum, E. A. (2018). Expert systems: A perspective from computer science. In K. A. Ericsson, R. R. Hoffman, A. Kozbelt, & A. M. Williams (Eds.), *The Cambridge handbook of expertise and expert performance* (2nd ed., pp. 84–104). *Cambridge University Press* <https://doi.org/10.1017/9781316480748.007>
- John McCarthy (2000). Concepts of Logical AI. У *Logic-Based Artificial Intelligence* (с. 37–56). *Springer US* https://doi.org/10.1007/978-1-4615-1567-8_2
- Minsky, M. (dateless). 1956-1966 How Did It All Begin? - Issues Then and Now. У *Lecture Notes in Computer Science* (с. 437–438). *Springer Berlin Heidelberg* https://doi.org/10.1007/978-3-540-69912-5_32
- Newell, A. (1970). Remarks on the Relationship Between Artificial Intelligence and Cognitive Psychology. У *Theoretical Approaches to Non-Numerical Problem Solving* (с. 363–400). *Springer Berlin Heidelberg* https://doi.org/10.1007/978-3-642-99976-5_14
- Russell, S., & Norvig, P. (1995). A modern, agent-oriented approach to introductory artificial intelligence. *ACM SIGART Bulletin*, 6(2), 24–26. <https://doi.org/10.1145/201977.201989>
- Simon, H. A. (1977). The Logic of Heuristic Decision Making. У *Models of Discovery* (с. 154–175). *Springer Netherlands* https://doi.org/10.1007/978-94-010-9521-1_10
- Simon, H. A. (1997). Machine Discovery. У *Machine Discovery* (с. 171–200). *Springer Netherlands* https://doi.org/10.1007/978-94-017-2124-0_1
- Turing, A. (1936). On computable numbers, with an application to the Entscheidungs problem. *Proceedings of the London Mathematical Society*, Received 28 May, 1936, 230–265 https://www.cs.virginia.edu/~robins/Turing_Paper_1936.pdf
- Глінська А. О. (2022). Застосування штучного інтелекту у проектуванні web-сайтів. *Іноватика в освіті, науці та бізнесі: виклики та можливості : матеріали III Всеукраїнської конференції здобувачів вищої освіти і молодих учених*, м. Київ, 17 листопада. Т. 1. С. 124-128. https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/22767/1/Innovatyka2022_V1_P124-128.pdf
- Макс Самко (2023). Як створюється штучний інтелект. *Lemon School*. Блог від 19 грудня. <https://lemon.school/blog/yak-stvoryuyetsya-shtuchnyj-intelekt>
- Подлевський С., Тарко А. (2023). Вплив штучного інтелекту на дизайн інтерфейсів. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип. 69, Том 2, С.103-107 <https://doi.org/10.24919/2308-4863/69-2-16>
- Прищенко С. (2018). Рекламний дизайн: дослідження термінологічної бази. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, (4), 318-323 <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2018.153109>

REFERENCES

- John McCarthy (2000). Concepts of Logical AI. У *Logic-Based Artificial Intelligence* (с. 37–56). *Springer US*. https://doi.org/10.1007/978-1-4615-1567-8_2 [in English]
- Minsky, M. (dateless). 1956-1966 How Did It All Begin? - Issues Then and Now. У *Lecture Notes in Computer Science* (с. 437–438). *Springer Berlin Heidelberg*. https://doi.org/10.1007/978-3-540-69912-5_32 [in English]
- Newell, A. (1970). Remarks on the Relationship Between Artificial Intelligence and Cognitive Psychology. У *Theoretical Approaches to Non-Numerical Problem Solving* (с. 363–400). *Springer Berlin Heidelberg*. https://doi.org/10.1007/978-3-642-99976-5_14 [in English]
- Russell, S., & Norvig, P. (1995). A modern, agent-oriented approach to introductory artificial intelligence. *ACM SIGART Bulletin*, 6(2), 24–26. <https://doi.org/10.1145/201977.201989> [in English]
- Simon, H. A. (1977). The Logic of Heuristic Decision Making. У *Models of Discovery* (с. 154–175). *Springer Netherlands*. https://doi.org/10.1007/978-94-010-9521-1_10 [in English]
- Simon, H. A. (1997). Machine Discovery. У *Machine Discovery* (с. 171–200). *Springer Netherlands*. https://doi.org/10.1007/978-94-017-2124-0_1 [in English]
- Turing, A. (1936). On computable numbers, with an application to the Entscheidungs problem. *Proceedings of the London Mathematical Society*, Received 28 May, 1936, 230–265. https://www.cs.virginia.edu/~robins/Turing_Paper_1936.pdf [in English]
- Hlins'ka A. O. (2022). Zastosuvannya shtuchnoho intelektu u proyektuvanni web-saytiv [Application of artificial

intelligence in the design of websites]. Innovatyka v osviti, nautsi ta biznesi: vyklyky ta mozhlyvosti : materialy III Vseukrayins'koyi konferentsiyi zdobuvachiv vyshchoyi osvity i molodykh uchenykh, m. Kyiv, 17 lystopada. T. 1. S. 124-128. https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/22767/1/Innovatyka2022_V1_P124-128.pdf [in Ukrainian]

Maks Samko (2023). Yak stvoryuyet'sya shtuchnyy intelekt [How artificial intelligence is created]. Lemon School. Bloh vid 19 hrudnya. <https://lemon.school/blog/yak-stvoryuyetsya-shtuchnyj-intelekt> [in Ukrainian]

Podlevs'kyi S., Tarko A. (2023). Vplyv shtuchnoho intelektu na dyzayn interfejsiv [The influence of artificial intelligence on the design of interfaces]. Aktual'ni pytannya humanitarnykh nauk. Vyp. 69, Tom 2, S.103-107 <https://doi.org/10.24919/2308-4863/69-2-16> [in Ukrainian]

Pryshchenko S. (2018). Reklamnyy dyzayn: doslidzhennya terminolohichnoyi bazy [Advertising design: a study of the terminological base]. Visnyk Natsional'noyi akademiyi kerivnykh kadrov kul'tury i mystetstv, (4), 318-323 <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2018.153109> [in Ukrainian]

Надійшла до редакції / Received: 20.10.2023
Рекомендовано до друку / Accepted: 03.11.2023

DOI <https://doi.org/10.34142/27091805.2023.4.02.04>© **Viktoriia Katruha**

Graduate of higher education of the second (master's) level, specialty 022 Design
H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University

Kharkiv, Ukraine

email: vikakatruha9@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-7821-6694>

© **Anastasiia Tynynyka**

Senior teacher at the Department of Design in
H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University

Kharkiv, Ukraine

email: a.tynynyka@hnpu.edu.ua

<https://orcid.org/0000-0002-0704-8379>

MODERN TECHNOLOGIES IN SOLVING DESIGN IDEAS

Object. The article examines the role of modern technologies, which help design ideas to be implemented more effectively. The research aims to analyze and evaluate the use of artificial intelligence, virtual reality, 3D modeling, plug-ins and other advanced technologies in design, as well as to determine their impact on creativity, efficiency and sustainability of design solutions.

Methods & methodology. During the scientific research, the methods of literary and scientific review, comparison and synthesis, analysis of existing computer programs and technologies were used.

The scientific novelty of this article is revealed in an in-depth analysis of the impact of modern technologies on the processes of creation and development of design ideas through the use of artificial intelligence, virtual reality, 3D modeling, plugins and other advanced technologies, as well as in the determination of their impact on creativity, efficiency and sustainability of design solutions.

Results. It has been determined that modern technologies, including artificial intelligence, virtual reality, 3D modeling, plug-ins and other innovative tools, have a significant impact on graphic design and open up endless possibilities for it. Artificial intelligence helps to automate and optimize the processes of working with graphics, creating personalized content and analyzing graphic trends. Virtual reality can significantly expand the possibilities of visualization and interaction with graphic objects. 3D modeling and 3D printing allow you to create realistic prototypes and products. Plugins have been proven to expand the functionality of graphics programs and simplify routine tasks. However, the use of these technologies also requires designers to improve their professional skills. It is emphasized that it is important to maintain a balance between the use of technologies and the creativity of the designer himself.

Conclusions. The analysis of scientific articles and the contribution of scientists and practitioners in relation to the defined research problem was carried out. Programs and methods of creating a comfortable work process for the fastest and highest quality result are highlighted. Artificial intelligence, plug-ins, and neural networks are considered as auxiliary means. The work presents examples of such plugins for various programs and substantiates the principles of their use for the purpose of creating a design project and advertising one's own author's ideas. An attempt was made to analyze the prospects of using artificial intelligence in comparison with human capabilities within the framework of creating and improving the implementation of design projects, taking into account all the nuances and privileges.

Keywords: design ideas, technologies, artificial intelligence, programs, 3D modeling, 3D printing, plugins.

УДК 745/749(477):«20»

DOI <https://doi.org/10.34142/27091805.2023.4.02.05>

© Ольга Омельченко

кандидат мистецтвознавства, доцент
кафедри дизайну ХНПУ імені Г.С. Сковороди
Харків, Українаemail: o.omelchenko@hnpu.edu.ua<https://orcid.org/0000-0001-7023-93-73>

ОСОБЛИВОСТІ ТРАДИЦІЙНОГО НАРОДНОГО УКРАЇНСЬКОГО ДЕКОРАТИВНОГО РОЗПИСУ ТА ЙОГО ВІЗУАЛІЗАЦІЯ В СУЧАСНИХ УМОВАХ

У статті розглядаються та аналізуються художні особливості народного українського хатнього розпису, чинники його виникнення, зміст художнього задуму, техніки виконання та розвитку. Особлива увага акцентується на збереженні традицій прикрашати житло символічними мотивами – оберегами, які виникли у віруваннях часів язичництва, продовжували існування у християнстві та дійшли до сучасності. Характерною рисою народного мистецтва є синкретичність, де засобами орнаментальних композицій відтворювався «Світовий порядок» на функціональних ужиткових речах. Відмічається варіативність художньої мови хатнього розпису, його вплив на створення нових видів народного графічного мистецтва на початку XX століття. Акцентується роль обдарованих митців на створення осередків, шкіл та промислів в різних регіонах країни. Розглядаються творчі пошуки сучасних майстрів та їх приклади зв'язків народного мистецтва з сьогоденням. Поширеною ознакою збереження та розвитку народного мистецтва є сімейні традиції митців різних поколінь, які продовжують і розвивають власні здібності у декоративному живопису, розпису громадських інтер'єрів та виробів побуту, дизайні одягу, текстилі, графічному дизайні, сувенірній продукції.

Ключові слова: народне мистецтво, хатній настінний розпис, «мальовка», наїв, традиції, Петриківський розпис, етно-дизайн.

Постановка проблеми та її зв'язок з важливими науковими та практичними завданнями. Вивчення та збереження традицій народного мистецтва ідентифікує культуру народу. Сучасні художники монументально-декоративного мистецтва, дизайнери різних спеціалізацій в пошуках власних творчих рішень обирають джерелом натхнення та звертаються до вивчення особливостей народного розпису та ужиткового мистецтва. Напрямок етно-дизайну є актуальним у збереженні народних традицій і подальшому розвитку сучасної художньої культури народу, але має свою мову.

Аналіз основних досліджень і публікацій. Українське народне мистецтво займає особливе місце у світовій культурі. Його прославили прості селянські люди, які не мали професійної художньої освіти, але з покоління в покоління зберігали і розвивали народні традиції в ужитковому мистецтві, яке було часткою їхнього життя. Дослідженню витоків вірувань, народ-

ного світогляду українців та давніх слов'ян присвячено багато наукових праць. Серед них слід виділити Завадську В., Музиченко Я., Таланчук О., Шалак О. (2002) та Войтовича В. (2013), які зробили значний вклад в розробку енциклопедичного дослідження щодо української міфології, де декоративному розпису надається значне місце. Історії розвитку хатнього розпису та його еволюції у XX-XXI столітті присвячені праці Масненко В., Ракшанова В. (2012), у працях яких акцентується увага на поєднання декору та архітектурних конструкцій житла. Порівняльно-аналітичному дослідженню традиційної архітектури та декоративному оздобленню житла різних території України, використанню природних матеріалів та технік присвячено праці Антонович Є., Захарчук-Чугай Р., Станкевич М. (1993). Особливо цінним для нашого дослідження вважаємо творчі праці художниці Самарської Г., її доньки Вакуленко Т. та онуки Вакуленко О., оскільки на прикладі сімейних традицій можна простежити розвиток

українського декоративно-прикладного мистецтва, проаналізувати сучасні твори декоративного мистецтва та дизайну, побачити стилістичні особливості трансформації традиційного народного мистецтва в умовах сьогодення (Вакуленко, 2015-2024).

Формулювання цілей та завдань статті. Метою роботи є ретроспективний аналіз традиційного народного українського декоративного розпису й візуалізація його стилістичних ознак та особливостей в умовах сьогодення.

Виклад основного матеріалу та його результатів. Використання декоративного розпису на теренах України має багатовікову історію з часів язичництва. Головними чинниками зображень на всіх ужиткових речах та в оздобленні інтер'єрів і екстер'єрів були вірування: по-перше, в природні сили сонця, землі, води, вітру, живих істот, рослин. По-друге, віра в магічну силу їх зображень як оберегів, захисту від злих сил, передачі доброзичливості, любові, здоров'я, родючості, укріплення та продовження Роду, достатку. По-третє, передача краси Природи, створення естетичної зображальної мови засобами народного мистецтва. Природа України особлива з родючою землею, багатством лісів, степів, полів, водоймищ, різнобарвною рослинністю, істотами, з давнини має свою символіку.

Природне оточення було зразком і школою для творчості, надихало працьовитий народ на створення естетичних ужиткових речей та помешкання з унікальними художніми витворами. Глибокою чуттєвістю наповнена народна творчість образотворча, аматорська, поетична, співоча, танцювальна. Синкретичність, єдність мистецтв – характерна риса народної культури, яка пов'язана з духовністю світосприйняття народу.

Естетичне середовище житла в цілому відтворювалося як «модель Всесвіту», який мав свій порядок і складався з трьох рівнів: нижній – Земля предків, потойбіч (минуле); середній – Земля та Вода родюча з багатством живих істот, рослин, людей праці (дійсність); верхній – небесний з Сонцем і світилами, дощовою водою, вітром, птахами (майбутнє). За таким принципом світобудови створювалося і розвивалося народне мистецтво. Аналогічний приклад Світобудови існував у формоутворенні і декорі костюму, ритуального посуду, меблів і навіть писанок.

Використання та обробка матеріалів, створення технік та технологій передавалися від старших поколінь до молодших, що складалося у традиції. Крім того існував природний послідовний порядок обробки сільськогосподарської землі, який закріплювався в

святах та обрядах.

Наприклад, що стосується формоутворення української хати. Так, і зовні й у середині робилося оздоблення відповідним декором. Білені хати з розписом біля дверей та вікон ще й підкреслювали архітектоніку будівлі, визначали головні рівні: нижній – поріг та спризьба (аналог фундаменту) – територія предків, основа, яка тримала всю живу родину.

Стіни та вікна – місце розташування квітучої дійсності, тому перевага надавалася рослинам і квітам. Чому саме квітам? Квітка вважалася головним асоціативним показником зрілості до «продовження Роду» та прекрасним витвором Природи. Символічно вона порівнювалася з розвитком людини. Тому квітам приділялась така увага в орнаменті, костюмі, вишивці, ткацтві, розписі архітектурних поверхонь, меблів, посуду тощо.

В інтер'єрі хати головним зображенням був розпис на площині печі – «Світове дерево» вертикальна вісь якого з'єднувала Землю з Небом. В кожній хаті своє родове дерево – «вазон», яке за розміром і значенням повідомляло про родину, яка мешкала в оселі: за числом квітів (якщо народжувалась дитина, то добавлялась квітка, якщо людина уходила в інший Світ, квітка зникала). Родове дерево теж символічно мало три рівні: коріння – досвід предків, стовбур і гілки – життя родини, маленькі гілочки та квіти – майбутнє.

Розпис в інтер'єрі доповнювали вишивки на рушниках, орнаментальні тканини, різьблення або розпис на меблях, посуді. В ансамблі декору середнього рівня був розташований розпис-оберіг біля вікон або вишивка на рушниках. Гармонійно з розписом поєднувався текстиль (покривала, подушки, наляники, килимки тощо) з символічним зображенням мотивів Землі родючої. Це символи зораного та засіяного поля. З приходом християнства у верхньому небесному рівні хати у червоному куті поміщали головну ікону – Божницю, оберіг всієї родини. Вона була розташована напроти дверей, так, що всі хто заходили в хату через невисокі двері кланялись їй та отримували благословення. На стелі конструктивним рельєфом сприймався сволок – головна архітектурна балка на якій тримався весь дах, символічно – небесний покровитель. На ньому різьблення знаків сонця, дощу, Хреста, ім'я будівельника або стрічковий розпис.

Незважаючи на те, що існував єдиний принцип розташування декору по законах Світобудови, кожна оселя мала свій ідентичний художній характер в композиції, колориті та пластиці розпису, ткацтва, вишивки, кількості ужиткових речей тощо.

В ансамблі декору хати зовні також зберігалася

три-рівнева система. На даху зверху будівлю прикрашало зображення півня, коня або жінки з піднятими руками – Берегині, яка молиться. Це символи сонця, головного світила, яке дає тепло, життя, захист, любов, багатство. В верхніх конструкціях під дахом – місце дощової води у вигляді різьблення по дереву або стрічкового розпису. В середньому рівні рослинний декор акцентував вікна (очі хати) та двері (місце з'єднання сім'ї із Всесвітом). Вікна об'єднувались стрічковими композиціями, між вікнами розміщували зображення гілочки, букета або самотньої пташки на гілочці: ластівки, голубки, пави, що свідчило про те, що в оселі є незаміжня дівчина, дві пташки разом – молоде подружжя, зображення зозулі – інформація про самотню вдову.

Що стосується народного розпису як художнього засобу, слід детальніше роздивитись його особливості і розвиток.

Кожна господиня намагалася створити естетичне середовище для існування сім'ї. Зазвичай, щороку готуючись до Великодня, оновлювались розписи та наводився порядок в інтер'єрі хати. У давнину основними матеріалами для розпису слугували: земляні фарби, глина різних кольорів, крейда, сажа, синька, зеленка; рослинні відвари – з лушпиння цибулі, пелюстки соняшника, кори дерев; сік ягід бузини, шовковиці, тощо; настоянки з кори дубу, вільхи, шкаралупи волоського горіха, гречаної полови тощо. Для міцності та стійкості фарби розводили на рідкому

борошняному клейстері або знятому молоці, що надавало фарбам приглушені кольори. Якщо фарби змішували з яєчним білком отримували блиск, з яєчним жовтком – яскравість, додавали клей з вишневого дерева. Користувалися саморобними пензлями з вовни кішки, собаки, кози, щетини свині, гриви коня, пір'я. Вирізували різні штампи з сирих овочів картоплі, буряка, гарбуза. Кожна господиня самотужки створювала розписи. Спочатку зображилися великі плями квітів, а потім вони з'єднувались лініями гілочок, або навпаки розпис починався з лінійної конструкції, а потім завершувалися квітами.

Характерною ознакою розпису була площинність, силуетність, узагальненість, відсутність об'єму та перспективи або пересікання стебелів, колористична контрастність.

Композиційними засобами для вазона була відносна симетрія. Другорядні елементи розпису розташовувались навкруги «вазона» та на інших частинах печі. Вони були меншими за розмірами і розділялися орнаментальними лінійними композиціями «хмеликом» та «стрічками», окрема композиція на «запиччі», деякі мотиви заповнювали місце між вікнами. Загальна композиція підкреслювала архітектуру приміщення й утворювала єдність і цілісність декору. Характерно те, що кожна господиня, не маючи художньої освіти, мала природній естетичний смак і фантазію та відчуття «порядку Всесвіту» (див. рис.1-6).

Рис.1-6 – Традиційний розпис інтер'єрів української хати

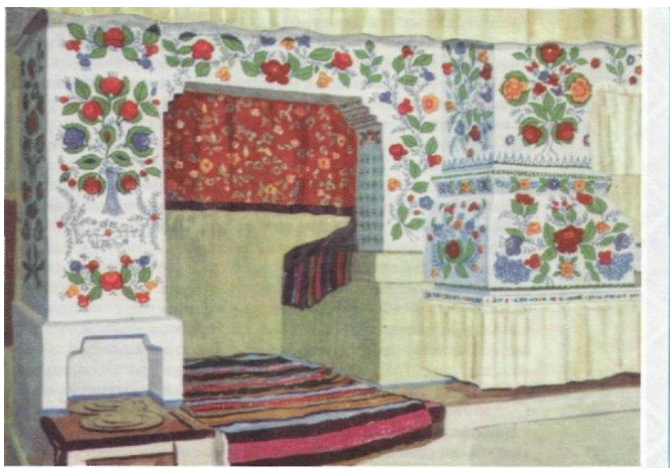


Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4

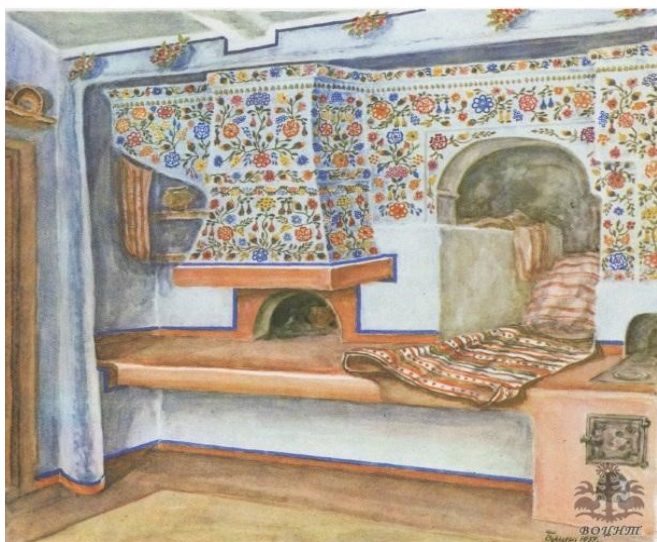


Рис. 5



Рис. 6

Слід зазначити, що були і такі майстрині, які розписували оселі на замовлення. Таких «малювальниць» інколи запрошували навіть із сусідніх сіл. Для них розпис перетворювався на промисел – їм наслідували.

Якщо виконання розпису було пов'язано зі святами, холодними порами року, непогодою, то майстрині не могли задовольнити всі замовлення. І відтоді на початку XX століття з'являється новий вид розпису – «малювка», композиція якої виконана на папері. Її створювали в будь-яку пору року обдаровані жінки, які з різних причин або стану здоров'я чи самотності не могли в повну силу займатися сільськогосподарчими справами і робили те, що в них краще виходило.

Такі роботи можна було придбати на ярмарках

і з них створити композицію в своїй хаті. Характерно, що розміри головних і другорядних малюнків відповідали місцю і змісту розташування в будь-якому інтер'єрі: «малювка» на запічці мала симетричну горизонтальну композицію килимка і виконувалась на великому листі паперу, стрічкові композиції прикрашали «мисник» - полиці для посуду, між вікнами були паперові рушники, в підвіконному просторі за лавками розташовували широку полосу, яка нагадувала «шпалери».

Водночас розпис і «малювки» використовувалися як заміники справжнього тканого килима, вишитого рушника, фабричних обоях у незаможних селян, які наприкінці XIX та початку XX століть зазнали швидкого руйнування та зубожіння села. Але го-

ловним чинником було природне естетичне відчуття кожної людини та прагнення селян прикрасити своє житло.

Згодом «мальовки» розвинулися у новий вид українського народного мистецтва – народну графіку. Характерною особливістю графічних творів стали індивідуальні аматорські художні засоби – змістові, композиційні, колористичні, технічні.

Змінювалися фарби та мова розпису, з'явилася більш складна деталізація мотивів (те чого не було раніше на стіні), окремі станкові сюжетні композиції,

але традиційна площинність, декоративність та орнаментальність зберігалася.

У різних областях України з'являлися народні об'єднання майстрів і учнів з характерними локальними відмінностями декоративного розпису, які відрізнялись своїм художнім світосприйняттям.

Так, наприклад, у творах Г. Собачко-Шостак з'явилися динамічні, асиметричні композиції – вплив конструктивістських тенденцій часу 20-х років XX століття (див. рис.7-12).

Рис. 7-12 – Ганна Собачко-Шостак. «Мальовки» Київщина.



Рис. 7



Рис. 8



Рис. 9



Рис. 10



Рис. 11



Рис. 12

Творчість М. Приймаченко відрізнялась особливою чуттєвістю зображення «добра» і «зла» засобами виразних фантастичних істот, складного колориту та міцної композиції (див. рис.13-16). Сюжетні твори торкалися людських почуттів: мрії про взаємне кохання, створення сім'ї, радості буття і праці, краси щедрої природи, щастя. Особливістю її робіт є «дитяча» відкритість до світу, відвертість душі, гармонія природи і працьовитої людини. Композиції площинні, як дитячі рисунки, але вони щедрі за своїм змістом людської любові (див. рис. 17-20).

У першій половині ХХ століття (у Києві, Харкові, Одесі та інших великих містах) почали організовувати спільні виставки народних майстрів та художників-професіоналів. Світ відкрив в Україні та за її кордоном твори Н. Білокінь (див. рис. 21-24), В. Вовк, П. Власенко, Т. Пата, Т. Четверик, П. Глущенко, В. Павленко, Г. Собачко-Шостак, М. Муха, Ф. Панко, М. Тимченко, М. Приймаченко та інших. Більшість з них були з села Петриківка на Дніпропетровщині. У центральних експериментальних майстернях була організована співпраця художників-професіоналів і народних майстрів.

Результатом спільної роботи були спроби оформлення нових (на часі) творів промислового прикладного мистецтва: книжок, рисунків для тканин в інтер'єрі та одязі, фаянсового та порцелянового посуду, меблів, хатнього настінного розпису.

Так, у середині ХХ століття перетворився і розвинувся в мистецтво монументально-декоративний живопис до громадського інтер'єру. У процесі нових пошуків зв'язку народного мистецтва із дійсністю не обійшлося без помилок та недоліків. Змінилося став-

лення до орнаменту. Якщо з давнини у народному середовищі та ужиткових речах орнамент, як символ оберегу, ніс енергію доброзичливості, мав головну естетичну роль і загальний стилістичний зв'язок, який підкреслював архітектоніку формоутворення функціональної речі і не існував окремо, то в нових умовах орнамент став самостійним композиційним засобом, декоративним елементом на будь-якій площині чи формі.

Акцентувалися та розвивалися нові технічні та технологічні прийоми творення традиційних мотивів у різних матеріалах, їх графічність, живописність, декоративність, що свідчило про ознаки «народності». Символіка та зміст мотивів поступово стали втрачати свою першочергову роль. Більша увага приділялась стилістичним, пластичним, конструктивним особливостям побудови декору, як в середовищі, так і прикладних видах мистецтва. Деякі автори (жителі міст) з легкістю змішували народні українські мотиви з мотивами іншими культур. Для рішення таких задач потрібні були нові спеціалісти.

Так, з 60-х років ХХ століття зміст підготовки фахівців з художньої освіти (зокрема дизайну) був орієнтований на промисловий, графічний та дизайн середовища. Для багатьох професіоналів та працівників художньої освіти, які відкривалися і розвивалися в країні, народна творчість не була остронь. Вона зберіглася в музеях, приватних колекціях, осередках, де згодом відкривались художні училища, її вивчали у закладах вищої освіти, мистецтвознавці в наукових працях прагнули дати всебічний аналіз і оцінку збереження та розвитку народних традицій. Ці кроки прокладалися поступово.

Рис. 13-16 – Марія Приймаченко. Київщина. Наївне мистецтво



Рис. 13



Рис. 14



Рис. 15



Рис. 16

Рис. 17-20 – Марія Приймаченко. Сюжетні композиції



Рис. 17



Рис. 18



Рис. 19



Рис. 20

Рис. 21-24 – Надія Білокінь. Дніпроперовщина с.Петриківка



Рис. 21



Рис. 22



Рис. 23



Рис. 24

Цікавий творчий матеріал представляють родини, де народне мистецтво розвивалося у трьох-чотирьох поколіннях, зберігаючи традиції, але прагнули знайти нові зв'язки із сучасністю. Наприклад, у родині Ганни Миколаївни Самарської, учениці Катерини Білокур, не переривається любов до народного мистецтва і розпису. Так, її авторський почерк спостерігається у Петриківському розпису, поєднуючи графічні прийоми з живописними розтяжками кольору; простежується у розписі образний природний колорит з акцентом на цікаві деталі оптимістичного настрою (див. рис. 25-27).

Рис. 25-27 – Ганна Самарська. Петриківський розпис. Дніпропетровщина

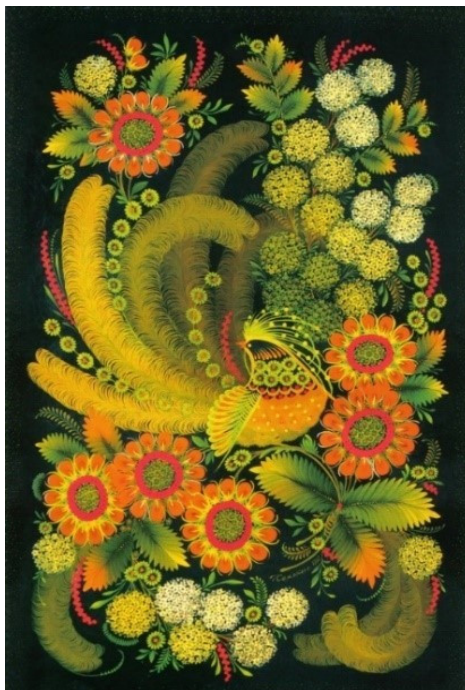


Рис. 25



Рис. 26



Рис. 27

У 80-х роках ХХ століття донька Ганни Самарської Тамара зі своїм чоловіком Олександром Вакуленко одержали професійну освіту у Харківському художньо-промисловому інституті. Їх комплексний диплом був присвячений розробці інтер'єру студентського кафе ХХІІІ з використанням техніки Петриківського розпису (кер.Чениченко С.Є.). Проєкт був втілений в матеріалі. Результати проєктних пошуків дали поштовх до розробок не тільки графічних композицій, а і розпису в інтер'єрі, текстилю, меблів.

Спільна творча робота в подальшому розвинулась у використанні розпису в середовищі, громадських об'єктах, у різних матеріалах сувенірної продукції: на металевих підносах, на дерев'яному та скляному посуді, скриньках, меблях, текстилі, графічних листах тощо. Свій досвід вони і зараз передають учням.

Донька Тамари та Олександра Вакуленко – Олеся Вакуленко одержала професійну освіту дизайнера з текстилю в Харківській державній академії дизайну і мистецтв (колишній ХХПІ) у 2015 році. Твори бабусі і батьків сформували з дитинства любов Олесі до народного мистецтва та кропінткої праці. Творчі пошуки різноманітні. У графічному дизайні велика кількість друкованої продукції: листівки, антистресові книжки-розмальовки для дітей та дорослих, ілюстрації до книг українських письменників, настінні календарі, оформлення пакування, графічні композиції, розпис посуду тощо; у дизайні текстилю розроблені аксесуари для інтер'єру; в дизайні одягу цікаві колекції хусток, суконь з авторським розписом. Так на своє весілля вона створила чоловіче і жіноче вбрання з доброзичливою символікою сімейного щастя – деревом життя.

Рис. 28-30 – Тамара Вакуленко. Сучасні Петриківські твори. Харків



Рис. 28



Рис. 29



Рис. 30

Рис. 31-32 – Тамара та Олександр Вакуленко. Розпис в інтер'єрі та екстер'єрі



Рис. 31



Рис. 32

Олеся Вакуленко у творчості обрала свій шлях збереження традицій, поєднала їх із сьогоденням, знайшла особистий авторський почерк і своїми творами несе радість людям.

Як охарактеризувати її твори? Вони глибокі за змістом, бо для сучасної людини відкриваються традиційні шари української міфології та Божої мудрості. У роботах відроджується забута символіка тих головних духовних понять, без яких життя не може бути радісним і повноцінним. Її турбують важливі основи духовного життя та земної краси. Головними мотивами залишається «Дерево життя» – велика шана минулим поколінням для будівництва майбутнього, відношення до Божої любові в сім'ї (чого вже давно не існує у молоді за кордоном). Анголи-охоронці, птахи мрії та щастя наповнюють душу надією, що все буде добре. Кожна композиція неповторна. Мова образів складається з графічних ліній та кольорів, глядач занурюється у них, розглядає та насолоджується кожною деталлю. Графіка ювелірна і декоративна. В ній може відчуватися потужний рух або впевнений спокій. Особливостями розпису Олесі Вакуленко є збереження традицій площинності, декоративності, орнаментальності, відновлення народної духовності засобами авторської сучасної графічної мови.

Рис. 33-34 – Олеся Вакуленко. Ілюстрації, листівки, розпис по тканині



Рис. 31



Рис. 32

Висновки. На прикладі розвитку традиційного хатнього розпису в XX столітті в різних регіонах України з'явилися нові види народної графіки, наївного мистецтва, станкової графіки, монументально-декоративного розпису, прикладного мистецтва тощо. Головна роль в цьому процесі належить талановитим народним митцям «самородкам».

В розвитку дизайну та мистецтва XXI століття створилася велика кількість стильових напрямків формотворення середовища, графічного дизайну, одягу, текстилю, меблі: класичні, історичні, футуристичні, етнічні тощо. Ті митці, які обирають джерелом натхнення або концептуальним напрямком народне мистецтво, прагнуть, по-перше, зберегти традиційну культуру, історичну духовність; по-друге, знаходити індивідуальні творчі зв'язки минулого і сучасного.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

- Антонович, Є.А., Захарчук-Чугай Р.В., Станкевич М.Є. (1993). Декоративно-прикладне мистецтво. *Навчальний посібник*. Львів: Світ, 280 с. <https://studfile.net/preview/5459226/>
- Вакуленко, О. (2015-2024). Творча майстерня. Фото. Книга. Оlesia Вакуленко «Український міфосвіт. Розмальовка для душі» <http://surl.li/udhop>
- Вакуленко, Т. (2023). У родинному інтер'єрі – Петриківка. *Український сувенір*. <http://surl.li/udhqg>
- Вакуленко, Т. (2024). Розпис. *Центр культури і мистецтва*. <http://surl.li/udhpb>
- Войтович, В. М. (2013). *Міфи та легенди давньої України*. Вид. 2-ге, доповн. Тернопіль : Навчальна книга – Богдан, 464 с. іл. + 16 с. : іл. вкл. (Серія «Золота пектораль») https://bohdan-books.com/userfiles/file/books/lib_file_1340423065.pdf
- Григорова, Л. (2022). Форми та ознаки народного українського костюму і використання їх у сучасному дизайні одягу. *Professional Art Education*, 3(2), 13-23. <https://doi.org/10.34142/27091805.2022.3.02.02>
- Завадська, В., Музиченко, Я., Таланчук, О., Шалак, О. (2002). 100 найвідоміших образів української міфології. — К.: Орфей, 448 с. <http://surl.li/udhpn>
- Іжик, Є. О., & Izhyk, Y. O. (2020). Декоративний розпис в Україні та Китаї XIX–XX століть [Master's thesis]. eSSPUIR – Інституційний репозитарій СумДПУ імені А. С. Макаренка. <http://repository.sspu.edu.ua/handle/123456789/9823>
- Марченко, М. (2019, 10 січня). Марія Примаченко. Фантасмагорії. *День*, (2), 7. <https://day.kyiv.ua/photo/mariya-prymachenko-fantasmahoriyi>
- Масненко, В. В., Ракшанов В. Б. (2012). Українська хата. *Науково-популярне видання*. Черкаси: Брама–Україна, 190 с. https://shron1.chtyvo.org.ua/Masnenko_Vitalii/Ukrainska_khata.pdf
- Омельченко, О. (2021). Використання евристичних методів у виконанні практичних завдань з дизайнерських дисциплін. *Professional Art Education*, 2(2), 31-41. <https://doi.org/10.34142/27091805.2021.2.02.04>
- Чуднівцев, А. С. (2019). Петриківський розпис як феномен української художньої культури [Неопубл. автореф. дис. канд. мистецтвознавства]. Нац. акад. мистецтв України, Ін-т проблем сучас. мистецтва.

REFERENCES

- Antonovych, YE.A., Zakharchuk-Chuhay R.V., Stankevych M.YE. (1993). Dekorativno-prykladne mystetstvo [Arts and crafts]. Navchal'nyy posibnyk. L'viv: Svit, 280 s. <https://studfile.net/preview/5459226/> [in Ukrainian]
- Vakulenko, O. (2015-2024). Tvorchya maysternya. Foto. Knyha [Creative workshop. Photo. Book]. Olesya Vakulenko «Ukrayins'kyi mifosvit. Rozmal'ovka dlya dushi» <http://surl.li/udhop> [in Ukrainian]
- Vakulenko, T. (2023). U rodynnomu inter'yeri – Petrykivka [In the family interior – Petrykivka]. Ukrayins'kyi suvenir. <http://surl.li/udhqg> [in Ukrainian]
- Vakulenko, T. (2024). Rozpys [Painting]. Tsentr kul'tury i mystetstva. <http://surl.li/udhpb> [in Ukrainian]
- Voytovych, V. M. (2013). Mify ta lehendy davn'oyi Ukrayiny [Myths and legends of ancient Ukraine]. Vyd. 2-he, dopovn. Ternopil' : Navchal'na knyha – Bohdan, 464 s. іл. + 16 s. : іл. вкл. (Seriya «Zolota pectoral'») https://bohdan-books.com/userfiles/file/books/lib_file_1340423065.pdf [in Ukrainian]
- Hryhorova, L. (2022). Formy ta oznaky narodnoho ukrayins'koho kostyumu i vykorystannya yikh u suchasnomu dyzayni odyahu [Forms and features of Ukrainian folk costume and their use in modern clothing design]. *Professional Art Education*, 3(2), 13-23. <https://doi.org/10.34142/27091805.2022.3.02.02> [in Ukrainian]
- Zavads'ka, V., Muzychenko YA., Talanchuk O., Shalak O. (2002). 100 nayvidomishykh obraziv ukrayins'koyi mifolohiyi [100 most famous images of Ukrainian mythology]. K.: Orfey, 448 s. <http://surl.li/udhpn> [in Ukrainian]
- Izhyk, YE. O., & Izhyk, Y. O. (2020). Dekorativnyy rozpys v Ukrayini ta Kytayi XIX–XX stolit' [Decorative painting in Ukraine and China of the 19th–20th centuries]. eSSPUIR – Instytutsiynny repozytariy SumDPU imeni A. S. Makarenka. <http://repository.sspu.edu.ua/handle/123456789/9823> [in Ukrainian]
- Marchenko, M. (2019, 10 sichnya). Mariya Prymachenko. Fantasmahoriyi [Maria Prymachenko. Phantasmagoria]. Den', (2), 7. <https://day.kyiv.ua/photo/mariya-prymachenko-fantasmahoriyi> [in Ukrainian]
- Masnenko, V. V., Rakshanov V. B. (2012). Ukrayins'ka khata [Ukrainian house]. Naukovo-populyarne vydannya. Cherkasy: Brama–Ukrayina, 190 s. https://shron1.chtyvo.org.ua/Masnenko_Vitalii/Ukrainska_khata.pdf [in Ukrainian]
- Omel'chenko, O. (2021). Vykorystannya evrystychnykh metodiv u vykonanni praktychnykh zavdan' z dyzayners'kykh

dystsyplin [The use of heuristic methods in the performance of practical tasks in design disciplines]. Professional Art Education, 2(2), 31-41. <https://doi.org/10.34142/27091805.2021.2.02.04> [in Ukrainian]

Chudnivets', A. S. (2019). Petrykivs'kyi rozpyt yak fenomen ukrayins'koyi khudozhn'oyi kul'tury [Petrykiv painting as a phenomenon of Ukrainian artistic culture] [Neopubl. avtoref. dys. kand. mystetstvoznnavstva]. Nats. akad. mystetstv Ukrainy, In-t problem suchas. Mystetstva [in Ukrainian]

Надійшла до редакції / Received: 22.10.2023
Рекомендовано до друку / Accepted: 03.11.2023

DOI <https://doi.org/10.34142/27091805.2023.4.02.05>© **Olga Omelchenko**

Ph.D. art history, associate professor of the
Department of Design, H.S. Skovoroda Kharkiv
National Pedagogical University
Kharkiv, Ukraine

email: o.omelchenko@hnpu.edu.ua<https://orcid.org/0000-0001-7023-93-73>

FEATURES OF TRADITIONAL FOLK UKRAINIAN DECORATIVE PAINTING AND ITS VISUALIZATION IN MODERN CONDITIONS

Object. The article examines and analyzes the artistic features of folk Ukrainian home painting, the factors of its emergence, the content of artistic conception, techniques of execution and development.

Methods & methodology. During the scientific research, the methods of literary and scientific review, historical and comparative synthesis, and analysis of author's artistic works were used.

The scientific novelty consists in the search, concretization and systematization of historical assets in the content of traditional folk Ukrainian decorative painting with the aim of their use, transfiguration into today's practice.

Results. Special attention is focused on preserving the traditions of decorating the home with symbolic motifs - charms that originated in the beliefs of pagan times, continued to exist in Christianity and have reached modern times. A characteristic feature of folk art is syncretism, where the «World Order» was reproduced on functional everyday objects by means of ornamental compositions. The variability of the artistic language of home painting, its influence on the creation of new types of folk graphic art at the beginning of the 20th century is noted. The role of gifted artists in creating centers, schools and industries in different regions of the country is emphasized. The creative searches of modern masters and their examples of connections between folk art and the present are considered. A common feature of the preservation and development of folk art is the family traditions of artists of different generations who continue and develop their own abilities in decorative painting, painting of public interiors and household products, clothing design, textiles, graphic design, and souvenir products.

Conclusions. On the example of the analysis of traditional home painting in the 20th century in different regions of Ukraine, the types of folk graphics, naive art, easel graphics, monumental and decorative painting, applied art, etc. are considered. It has been proven that today there are a large number of stylistic directions of environmental shaping, graphic design, clothing, textiles, furniture: classic, historical, futuristic, ethnic, etc. Those artists who choose folk art as a source of inspiration or conceptual direction seek, first, to preserve traditional culture, historical spirituality; secondly, to find individual creative connections of the past and the present.

Keywords: folk art, home wall painting, «painting», naive, traditions, Petrykiv painting, ethno-design.

Professional Art Education : наук. журн. / Харків. нац. пед. ун-т імені Г.С. Сковороди;
[редкол.: В.В.Фомін (голов. ред.) та ін.]. – Харків. – 2023. – № 4 (2). – 54 с.

Технічний редактор – Володимир Фомін
Дизайн обложки: Владислав Склярів

Мови видання: українська, англійська.

© Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди, 2023

Professional Art Education: Scientific Journal / H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University ; [editor:
Volodymyr Fomin (editor in chief) and others]. – Kharkiv. – 2023. – № 4 (2). – 54 p.

Technical editor - Volodymyr Fomin
Cover design: Skliarov Vladyslav

Publication languages: Ukrainian, English.

© H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University, 2023



