



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХМЕЛЬНИЦЬКА ГУМАНІТАРНО-ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ  
ТЕРНОПІЛЬСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ВОЛОДИМИРА ГНАТЮКА  
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ  
ГУМАНІТАРНИЙ ФАКУЛЬТЕТ ХМЕЛЬНИЦЬКОЇ ГУМАНІТАРНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ АКАДЕМІЇ

# ПРОФЕСІЙНЕ ЗРОСТАННЯ МОЛОДІ: ІДЕЇ, ТРАЄКТОРІЇ, ПЕРСПЕКТИВИ

ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ 2026



УДК 378.091.12:005.336.5-057.875

ББК 74.489.4

П 78

*Рекомендовано до друку вченою радою гуманітарного факультету  
Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії  
(протокол № 2 від 25 лютого 2026 року)*

Упорядники:

**Циганюк Л. І.**, доктор філософії з музикознавства, доцент, доцент кафедри музикознавства, інструментальної підготовки та методики музичної освіти Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії

**Качуринець Л. В.**, кандидат мистецтвознавства, доцент, доцент кафедри вокалу та диригентсько-хорових дисциплін Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії

**Професійне зростання молоді: ідеї, траєкторії, перспективи** : збірник наукових праць студентської молоді / упорядники Л. Циганюк, Л. Качуринець. Хмельницький : ХГПА, 2026. Вип. V. 472 с.

Рецензенти:

**Бучківська Г. В.** – доктор педагогічних наук, професор, заслужений діяч мистецтв України, професор кафедри образотворчого, декоративно-прикладного мистецтва та технологій, декан гуманітарного факультету Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії

**Топорівська Я. В.** – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри музикознавства та методики музичного мистецтва, декан факультету мистецтв Тернопільського національного педагогічного університету ім. В. Гнатюка

**Зарицька А. А.** – кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри музичного мистецтва факультету культури і мистецтв Волинського національного університету імені Лесі Українки

Відповідальність за висвітлений матеріал у публікаціях несуть автори цих публікацій.

©Циганюк Л.І., 2026  
©Качуринець Л.В., 2026

**Ірина Гладка.** Проектування меблів для малих просторів як підготовка студентів до реального запиту на ринку..... 264

**Катерина Мельник.** Особливості використання інтерактивного книжкового видання для дітей молодшого віку..... 268

**Яна Гузікова.** Проектування настільної гри як форма практико-орієнтованого навчання дизайнерів..... 273

**Аліна Андрєєва.** Портфоліо як інструмент самопрезентації та його роль у професійному зростанні творчих особистостей..... 280

**Аліна Шандрівська.** Художня виразність та освітній потенціал пластики малих форм у школі..... 285

## ГУМАНІТАРНІ НАУКИ

**Тетяна Кузьміч.** Використання міждисциплінарних зв'язків у мистецькій освіті..... 292

**Ангеліна Горобець.** Використання засобів мистецтва для підвищення професійної стресостійкості майбутнього вчителя..... 296

## ОСВІТА

**Вікторія Гевчук.** Творчі завдання як педагогічний засіб розвитку мистецької компетентності..... 300

**Кароліна Мех.** Роль гри у формуванні творчих та художніх компетентностей учнів..... 308

**Діана Штиль, Віта Павленко.** Математичний сторітелінг як засіб розвитку критичного мислення молодших школярів на уроці математики..... 319

**Марія Бузнякова.** Інноваційні методи у викладанні образотворчого мистецтва: можливості голографічних технологій..... 326

**Олена Ковальчук.** Використання інтерактивних навчальних посібників у процесі викладання образотворчого мистецтва..... 338

**Юлія Селіверстова.** Типові анатомічні помилки у навчальних портретах початківців..... 344

**Антон Галіцин.** Інформаційно-комунікаційні технології обробки музики у роботі вчителя музичного мистецтва..... 350

**Ангеліна Котляренко.** Музична педагогіка в епоху TikTok: як повернути дітям здатність чути великі форми..... 355

**Анна Заруднева.** Педагогічні підходи до регулювання використання штучного інтелекту на уроці мистецтва..... 363

**Юлія Мельник, Віта Павленко.** Формування екологічної культури здобувачів на уроках технології..... 368

**Анна Павленко.** Формування творчих здібностей здобувачів на уроках технології..... 374

**Олена Каліберда.** Проектувальна діяльність у формуванні музично-творчих здібностей учнів початкової школи..... 380

## ПРОЄКТУВАННЯ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ ЯК ФОРМА ПРАКТИКО-ОРІЄНТОВАНОГО НАВЧАННЯ ДИЗАЙНЕРІВ

**Яна ГУЗІКОВА,**

*студентка I курсу магістерського рівня спеціальності В2.01 Графічний дизайн  
Тернопільського національного педагогічного університету ім. В. Гнатюка*

**науковий керівник:**

*кандидат педагогічних наук, доцент*

*Тернопільського національного педагогічного університету ім. В. Гнатюка*

**Зоя МАЦИШИНА**

*У статті розглядається проектування настільної гри як ефективна форма практико-орієнтованого навчання у підготовці майбутніх дизайнерів. Обґрунтовується доцільність використання ігрових технологій у мистецькій освіті з метою поєднання теоретичних знань і практичних навичок студентів. Аналізується педагогічний потенціал дизайн-проєкту настільної гри як комплексного творчого завдання, що сприяє розвитку креативного, системного та критичного мислення. Визначено основні етапи проектування настільної гри в освітньому процесі та їхній вплив на формування професійних компетентностей дизайнерів.*

**Ключові слова:** *практико-орієнтоване навчання; настільна гра; дизайн-проєкт; мистецька освіта; ігрові технології; підготовка дизайнерів; креативне мислення.*

Сучасна мистецька освіта орієнтована на підготовку конкурентоспроможних фахівців, здатних не лише володіти теоретичними знаннями, а й ефективно застосовувати їх у практичній професійній діяльності. Особливої актуальності це набуває у сфері дизайнерської освіти, де результат навчання безпосередньо пов'язаний із рівнем сформованості практичних умінь, креативного мислення та здатності до проєктної діяльності.

Одним із ключових підходів до підготовки майбутніх дизайнерів є практико-орієнтоване навчання, яке передбачає залучення студентів до виконання реальних або наближених до професійних умов творчих завдань. У цьому контексті особливий інтерес викликає використання ігрових технологій, зокрема проєктування настільних ігор, як форми інтеграції дизайну, педагогіки та креативної практики.

Настільна гра як дизайн-продукт поєднує в собі розробку ідеї, ігрової механіки, візуальної концепції, типографіки, ілюстративного рішення та прототипування. Такий комплексний характер проєкту дозволяє студентам опанувати різні аспекти дизайнерської діяльності в межах одного навчального завдання. Крім того, процес створення настільної гри стимулює розвиток командної взаємодії, аналітичного мислення та навичок прийняття рішень.

Актуальність дослідження зумовлена потребою пошуку інноваційних форм навчання, які відповідають сучасним вимогам мистецької освіти та сприяють формуванню професійних компетентностей майбутніх дизайнерів. Метою статті є аналіз проєктування настільної гри як форми практико-орієнтованого навчання та визначення її педагогічного потенціалу у підготовці дизайнерів.

Практико-орієнтоване навчання розглядається як педагогічний підхід, спрямований на формування професійних компетентностей шляхом активної діяльності студентів. Практико-орієнтований підхід дозволяє створити умови для взаємопроникнення навчальної та професійної діяльності як способу досягнення професійної компетентності (Антонова, 2016: 265). *Його сутність полягає у створенні таких освітніх умов, за яких здобувачі освіти не лише засвоюють теоретичний матеріал, а й навчаються застосовувати його у практичних ситуаціях, наближених до реальної професійної діяльності.* У дизайнерській освіті цей підхід набуває особливої значущості, оскільки професія дизайнера передбачає не лише володіння теоретичними знаннями, а й здатність реалізовувати творчі ідеї у конкретних візуальних продуктах.

*Практична складова навчання дозволяє студентам усвідомити специфіку професійних завдань та сформувати власний авторський стиль.*

Дослідники наголошують, що практико-орієнтоване навчання сприяє розвитку творчого потенціалу, самостійності, відповідальності та навичок прийняття рішень. *Залучення студентів до активної творчої діяльності підвищує їхню мотивацію до навчання та стимулює інтерес до майбутньої професії.* Для студентів мистецьких спеціальностей важливо працювати з реальними або модельованими проектами, які дозволяють інтегрувати знання з композиції, кольорознавства, типографіки, ілюстрації та цифрових технологій. *Такий підхід забезпечує комплексний розвиток професійних умінь і сприяє формуванню цілісного дизайнерського мислення.*

Принагідно варто зазначити, що значні можливості для реалізації цілей практико-орієнтованого навчання мають метод проектів та комбіновані завдання з практичним змістом (практико-орієнтовані задачі). До практико-орієнтованих задач відносять навчальні завдання, що містять інформацію міжпредметного характеру, для виконання якого необхідно використовувати знання з різних галузей (Петренко, 2016: 4).

У межах практико-орієнтованого підходу значну роль відіграє проектна діяльність, яка формує цілісне бачення дизайнерського процесу — від задуму до реалізації готового продукту. *Проектна форма роботи дозволяє студентам послідовно опановувати всі етапи створення дизайн-продукту, усвідомлюючи взаємозв'язок між ідеєю, функціональністю та візуальним рішенням.* Саме таким комплексним проектом може виступати настільна гра. *Її розробка поєднує творчі, аналітичні та практичні завдання, що робить цей формат ефективним інструментом практико-орієнтованого навчання дизайнерів.*

Проектування настільної гри в освітньому процесі є багатоступеневим творчим завданням, що включає кілька взаємопов'язаних етапів. *Такий підхід дозволяє студентам послідовно опановувати всі стадії дизайн-проектування, усвідомлюючи логіку та цілісність творчого процесу.*

Першим етапом є формування ідеї та визначення концепції гри, що передбачає аналіз цільової аудиторії, жанру та освітньої або розважальної мети продукту.

Другим етапом є розробка ігрової механіки, яка визначає правила, логіку взаємодії гравців і динаміку гри. *Проектування механіки вимагає від студентів комплексного підходу до організації ігрового процесу та передбачення можливих сценаріїв взаємодії користувачів.* На цьому етапі студенти опановують навички системного мислення, аналізу та моделювання процесів.

Третій етап — створення візуальної концепції, що включає розробку графічного стилю, ігрового поля, карток, персонажів та інших елементів. *Візуальна складова гри має не лише естетичне, а й функціональне значення, оскільки впливає на сприйняття правил та зручність користування грою.* Саме тут активно застосовуються знання з композиції, кольорознавства, типографіки та ілюстрації. *Цей етап сприяє формуванню вміння гармонійно поєднувати художні засоби з практичними вимогами дизайн-продукту.*

Четвертий етап – прототипування та тестування гри. *Створення прототипу дозволяє оцінити ефективність прийнятих дизайнерських рішень у реальному використанні.* Студенти створюють пробні зразки, аналізують їхню функціональність і вносять корективи. Цей етап формує навички критичного мислення та самооцінки власної роботи.

Настільна гра як навчальний проєкт має значний педагогічний потенціал. *Використання ігрових форм у навчальному процесі створює умови для активного залучення студентів до пізнавальної та творчої діяльності.*

По-перше, вона сприяє підвищенню мотивації студентів до навчання, оскільки ігровий формат створює позитивну емоційну атмосферу та залучає до активної діяльності. *Емоційна залученість студентів позитивно впливає на якість засвоєння навчального матеріалу та рівень зацікавленості у виконанні завдань.*

По-друге, проектування настільної гри сприяє розвитку креативного мислення, оскільки вимагає нестандартних рішень, експериментування з

формами та образами. У процесі створення гри студенти навчаються генерувати оригінальні ідеї та шукати індивідуальні дизайнерські рішення.

По-третє, робота над грою часто відбувається у команді, що формує навички комунікації та співпраці. Командна взаємодія сприяє розвитку відповідальності, уміння аргументувати власну позицію та враховувати думки інших учасників проєкту.

Крім того, настільна гра дозволяє інтегрувати міждисциплінарні знання, поєднуючи дизайн, педагогіку, психологію та елементи культурології. Такий підхід забезпечує комплексне бачення навчального завдання та сприяє формуванню цілісної професійної картини світу у майбутніх дизайнерів. Це відповідає сучасним вимогам мистецької освіти, орієнтованої на міждисциплінарність та інноваційність (Кузьменко, 2019: 47).

Проектування настільної гри як форма навчальної діяльності тісно пов'язане з магістерським дослідженням, присвяченим розробці дизайн-проєкту настільної гри. Такий взаємозв'язок теоретичної та практичної складових забезпечує цілісність дослідження й дозволяє розглядати його в контексті сучасної мистецької освіти. У процесі виконання такого проєкту студент отримує можливість застосувати теоретичні знання на практиці, проаналізувати власний творчий досвід та узагальнити його в науковому дослідженні. Це сприяє формуванню навичок самоаналізу, рефлексії та наукового осмислення результатів власної діяльності.

Практичний характер магістерської роботи дозволяє розглядати настільну гру не лише як дизайн-продукт, а й як педагогічний інструмент, що має потенціал для використання в освітньому процесі. Розробка настільної гри в межах магістерського дослідження створює умови для перевірки ефективності дизайнерських рішень у навчальному середовищі. Це підсилює наукову цінність дослідження та його прикладну спрямованість. Таким чином, магістерська робота набуває не лише теоретичного, а й практичного значення для розвитку мистецької педагогіки.

Проектування настільної гри є ефективною формою практико-орієнтованого навчання дизайнерів, що поєднує теоретичні знання та практичні навички у межах одного творчого завдання. *Реалізація такого підходу дозволяє студентам усвідомити цілісність дизайнерського процесу та послідовність виконання професійних завдань.* Такий підхід сприяє формуванню професійних компетентностей, розвитку креативного мислення та підвищенню мотивації студентів. *Крім того, залучення до проєктної діяльності формує відповідальне ставлення до результатів власної творчої роботи.* Упровадження в наявну структурну модель навчальної дисципліни елементів геймдизайну уявляється як процес зближення галузей педагогіки, зокрема методик навчання та геймдизайну (Лугова, 2021: 244).

Використання настільних ігор у мистецькій освіті відповідає сучасним тенденціям інноваційного навчання та відкриває нові можливості для підготовки майбутніх дизайнерів. *Інтеграція ігрових технологій у навчальний процес сприяє оновленню методів викладання та підвищенню якості професійної підготовки студентів.* Подальші дослідження можуть бути спрямовані на розробку методичних рекомендацій щодо впровадження настільних ігор у навчальні програми мистецьких спеціальностей. *Перспективним напрямом є також аналіз ефективності використання настільних ігор у різних форматах мистецької освіти.*

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антонова, О. Є. (2016). Практико-орієнтований підхід у формуванні професійної майстерності майбутнього вчителя. О. А. Дубасенюк (ред.), *Теорія і практика професійної майстерності в умовах цілежиттєвого навчання* (с. 262–285). Вид-во Рута.
2. Заболоцький, А. Ю. (2016). Моделювання системи дистанційного навчання ВНЗ. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія: Педагогічні науки*, (1), 94–99.

3. Заболоцький, А. Ю. (2016). Сучасний стан практико-орієнтованого навчання у вищій школі. *Педагогіка і психологія*, 2(12), 19–23.

4. Кузьменко, В. В. (2019). Проектна діяльність у мистецькій освіті. *Мистецька педагогіка*, 4, 45–50.

5. Лугова, Т. А. (2021). Геймдизайн орієнтований підхід до розробки навчальних дисциплін закладів вищої освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 81(1). <https://doi.org/10.33407/itlt.v81i1.3265>.

6. Опушко, Н. Р. (2023). Практико-орієнтоване навчання як важливий компонент у формуванні професійної компетентності. *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training*, 70, 240–252.

7. Петренко, Л. М. (2016). *Практико-орієнтований підхід до освіти*. Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України.

8. Пометун, О. І. (2018). *Інноваційні педагогічні технології у вищій освіті*. Київ: Освіта.

9. Fullerton, T. (2018). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (4th ed.). CRC Press.

10. Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

