

<https://doi.org/10.31652/3083-7871-2026-4.23>

Шимкова І.В., Бортник О.Б.
м. Вінниця, Україна
irina.shym22@gmail.com

МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ CANVA НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИВЧЕННІ ОСНОВ ДИЗАЙНУ В ПРОФІЛЬНІЙ ШКОЛІ

Анотація. У тезах розглянуто методику використання онлайн-платформи Canva на уроках технологій у процесі вивчення основ дизайну в умовах профільного навчання старшокласників. Охарактеризовано дидактичний потенціал Canva як засобу формування дизайн-компетентності учнів. Запропоновано структуру методичних етапів роботи з платформою та типологію навчальних завдань.

Ключові слова: Canva, основи дизайну, уроки технологій, профільне навчання, старшокласники, цифрові технології, дизайн-компетентність.

Abstract. The theses examine the methodology of using the Canva online platform in technology lessons during the study of the design fundamentals in the context of specialized education for high school students. The didactic potential of Canva as a means of forming students' design competence is characterized. The structure of methodological stages of working with the platform and a typology of learning tasks are proposed.

Keywords: Canva, design fundamentals, technology lessons, specialized education, high school students, digital technologies, design competence.

Цифровізація сучасної освіти відкриває нові можливості для організації навчання в профільній школі. Особливо актуальним це є для технологічної освітньої галузі, зокрема при вивченні основ дизайну на уроках технологій, де цифрові інструменти є невід'ємною частиною майбутньої професійної діяльності учнів. Державний стандарт профільної середньої освіти (2024) закріплює необхідність формування інформаційно-цифрової компетентності в межах технологічної освітньої галузі [3]. У цьому контексті вибір конкретного цифрового інструменту для вивчення основ дизайну набуває методичного значення.

Серед цифрових інструментів, доступних для використання в закладах загальної середньої освіти, платформа Canva вирізняється низкою переваг: безкоштовний доступ для вчителів і учнів у межах Canva for Education, інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, підтримка колаборативної роботи в реальному часі, широка бібліотека шаблонів, шрифтів та графічних елементів [1]. Зазначені характеристики роблять Canva ефективним інструментом для початкового і середнього рівнів вивчення основ дизайну на уроках технологій.

У нашому дослідженні ми виходимо з того, що ефективна методика використання Canva на уроках технологій має відповідати логіці дизайн-процесу і передбачати чотири методичні етапи (табл. 1).

Перший етап – ознайомлювально-інструментальний. Учні опановують інтерфейс Canva, функції роботи з елементами, шаблонами, кольоровими палітрами та типографією. Завдання цього етапу – знайомство з основними принципами композиції (контраст, повтор, вирівнювання, відстань) через редагування готових шаблонів [2].

Другий етап – аналітично-творчий. Учні аналізують приклади якісного дизайну, виконують вправи на розпізнавання і застосування дизайн-принципів. Практичні завдання: створення мудборду, розробка фірмового стилю для уявного проекту, робота з кольорознавством засобами Canva.

Таблиця 1

Методичні етапи використання Canva на уроках технологій

Етап	Методичні прийоми	Завдання у Canva
1. Ознайомлювально-інструментальний	Демонстрація, покрокова інструкція, навчальний показ	Редагування готового шаблону: зміна кольорів, шрифтів, компонування елементів
2. Аналітично-творчий	Аналіз зразків, порівняння дизайн-рішень, вправи на принципи композиції	Мудборд, добір кольорової палітри, розробка фірмового стилю
3. Проектний	Проектна діяльність, робота в групах (Canva Teams), peer-review	Постер для шкільного заходу, інфографіка, соціальна реклама
4. Презентаційно-рефлексивний	Публічний захист, взаємооцінювання, самооцінювання	Презентація через режим слайд-шоу Canva, публікація робіт за посиланням

Третій етап – проектний. Учні виконують міні-проекти з конкретним замовленням (постер для шкільного заходу, інфографіка до навчальної теми, соціальна реклама). Це відповідає компетентнісному підходу, що передбачає розв'язання реальних завдань засобами набутих умінь [5].

Четвертий етап – презентаційно-рефлексивний. Учні представляють роботи, обговорюють дизайн-рішення, здійснюють взаємооцінювання і самооцінювання. Canva забезпечує зручний формат для презентації через вбудований режим слайд-шоу та публікацію результатів.

Важливим методичним аспектом є диференціація завдань у Canva відповідно до рівня підготовки учнів: для базового рівня – робота з готовими шаблонами та їх модифікація; для поглибленого – розробка дизайну «з нуля» з дотриманням заданих дизайн-специфікацій. Така диференціація сприяє індивідуалізації навчання в умовах профільного класу [4].

Окремі елементи запропонованої методики були апробовані в межах студентської наукової роботи під час проходження педагогічної практики в закладах загальної середньої освіти м. Вінниці (учні 5-6 класів). Отримані результати свідчать про доцільність використання Canva на уроках технологій та слугують підґрунтям для подальшого дослідження в умовах профільного навчання старшокласників.

Перспективи подальших досліджень пов'язані із системною інтеграцією Canva та іншого цифрового інструментарію у навчальну програму, а також з дослідженням ефективності поєднання Canva з технологіями штучного інтелекту (Magic Studio) у контексті розвитку креативного мислення учнів.

Список використаних джерел:

1. Canva for Education: безкоштовний доступ для вчителів та учнів. URL: <https://www.canva.com/education/> (дата звернення: 01.03.2026).

2. Canva для навчання: ідеї створення матеріалів для всіх освітніх галузей. URL:

https://znayshov.com/News/Details/canva_dlia_navchannia_idei_stvorennia_materialiv_dlia_vsikh_osvitnikh_haluzei (дата звернення: 01.03.2026).

3. Державний стандарт профільної середньої освіти: затв. постановою Кабінету Міністрів України від 25.07.2024 № 851. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/851-2024-%D0%BF#Text> (дата звернення: 01.03.2026).

4. Терещук А. Технологічна освіта у профільній середній школі: виклики та перспективи розвитку. *Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка*. Серія педагогічна. Вип. 31. 2025. С. 261-264. URL: <https://ped-series.kpnu.edu.ua/article/view/353240> (дата звернення: 01.03.2026).

5. Шимкова І.В., Бортник О.Б., Нікітіна І.І. Педагогічні умови ефективної інтеграції цифрових технологій у профільне навчання основ дизайну. *Науковий альманах мистецтва та освіти: збірник наукових праць VI Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції «Сучасні тенденції підготовки майбутніх учителів трудового навчання та технологій, педагогів професійної освіти і фахівців образотворчого та декоративного мистецтва: теорія, досвід, проблеми»* (30 жовтня 2025 р., м. Вінниця) / О.В. Марущак (голова) та ін. [Електронний ресурс]. Вінниця: ВДПУ ім. М. Коцюбинського, 2025. Вип. 1. С.129-132 <https://doi.org/10.31652/3041-1017-SAAE-2025.1.37>.

<https://doi.org/10.31652/3083-7871-2026-4.24>

Марущак О.В., Луцюк Д.В., Пашко Х.О.
м. Вінниця, Україна
oksana.marushchak@vspu.edu.ua

ПРОЄКТНА ДІЯЛЬНІСТЬ УЧНІВ ЗЗСО ЯК ЗАСІБ ТРАНСФОРМАЦІЇ ТРАДИЦІЙ УКРАЇНСЬКОГО КОСТЮМА В СУЧАСНОМУ ДИЗАЙНІ ОДЯГУ

Анотація. У статті обґрунтовано роль проєктно-технологічної діяльності учнів закладів загальної середньої освіти як ефективного інструменту трансформації традицій українського костюма в сучасному дизайні одягу. Розкрито етапи художнього проєктування виробів в етностилі та виокремлено ключові напрями інтерпретації народних мотивів через призму інноваційного STEAM-підходу. Особливу увагу приділено використанню цифрових технологій і 3D-моделювання як засобів віртуальної апробації творчих ідей, що сприяє формуванню технологічної культури та національної самоідентифікації школярів.

Ключові слова: заклад загальної середньої освіти, технологічна освіта, STEAM-освіта, проєктна діяльність, український народний костюм, етнодизайн, трансформація традицій.

Abstract. The article substantiates the role of project-technological activity of secondary school students as an effective tool for transforming the traditions of Ukrainian costume into modern clothing design. The author reveals the stages of artistic design of products in ethno-style and identifies the key directions for interpreting folk motifs through the prism of an innovative STEAM approach. Particular attention is paid to the use of digital technologies and 3D-modeling as means of virtual testing of creative ideas,