

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,

which contributes to the formation of technological culture and national self-identification of students.

Keywords: *secondary education institution, technological education, STEAM education, project activity, Ukrainian folk costume, ethnodesign, transformation of traditions.*

Сучасний етап розвитку освітньої діяльності в Україні характеризується глибокою трансформацією підходів до організації освітнього процесу, що зумовлено переходом до так званого проектно-технологічного типу культури. Цей тип виступає провідним способом організації людської діяльності на поточному етапі соціокультурного розвитку та співвідноситься з новими принципами життєдіяльності людини в інформаційному суспільстві [4]. Проектно-технологічна діяльність у закладах загальної середньої освіти (ЗЗСО) перестає бути просто методичним прийомом і стає системним феноменом, що інтегрує знання про перетворювальну діяльність, спрямовану на задоволення різноманітних потреб особистості та суспільства.

У контексті оновлення змісту технологічної освіти особливої ваги набуває підготовка підростаючого покоління до професійної діяльності в умовах динамічного соціально-економічного середовища. Формування технологічної культури учнів, зокрема її конструкторсько-проектувальної та проектно-художньої складових, стає пріоритетним завданням [4]. Технологія як галузь знань інтегрує відомості про способи обробки матеріалів, енергії та інформації, що ініціює необхідність синтезу традиційних технологічних умінь з художньо-естетичними пошуками. Саме в дизайні костюма цей синтез реалізується найбільш наочно, дозволяючи учням не лише опанувати техніки пошиття, а й глибинно розуміти етнокультурні коди свого народу.

Дизайн у системі сучасної освіти визначається як творча діяльність, що об'єднує досягнення інженерного конструювання, технології, економіки, соціології та мистецтва [4; 11]. Максимально розвинений стан проектно-технологічної діяльності характерний саме для дизайну, де прийоми, засоби та закономірності найбільш гармонійно відповідають структурі продуктивної освіти [11]. Проектно-технологічний тип організації освітньої діяльності орієнтований на мобільність щодо змін у суспільстві та сприяє формуванню мотивації до особистісно-значущого набуття знань.

Реалізація потенціалу проектно-технологічної діяльності в умовах ЗЗСО вимагає обрання такого об'єкта проектування, який би не лише відповідав техніко-технологічним вимогам навчальної програми, а й слугував потужним чинником національно-патріотичного виховання та самоідентифікації учнів. У цьому контексті особливого значення набуває етнодизайн як інтегративна галузь, що дозволяє поєднати інноваційні методи конструювання з трансляцією культурних смислів [3; 6; 11]. Процес художнього проектування одягу в шкільних майстернях трансформується з суто ремісничого навчання у творчу лабораторію, де відбувається глибока інтелектуальна рефлексія над історичною спадщиною.

Відтак, проектна діяльність стає дієвим інструментом дешифрування національних символів, де учень виступає не як пасивний споживач готових форм, а як дослідник-конструктор, здатний до адаптації традиційних елементів у сучасному соціокультурному просторі [4; 5; 9; 13]. Це зумовлює необхідність звернення до фундаментальних джерел вітчизняної матеріальної культури, серед яких центральне місце посідає вбрання як цілісна художня система.

Народний костюм є безцінним надбанням культури, накопиченим століттями, що виступає синтезом різних видів декоративної творчості. Дизайн сучасного

костюма не може розвиватися у відриві від національних традицій, оскільки саме в них закладено естетичний ідеал і ціннісні орієнтири нації [2]. Трансформація традицій у сучасному дизайні одягу – це складний процес переосмислення архаїчних форм, орнаментики та технік виконання через призму сучасних естетичних і функціональних вимог [3].

Переосмислення етнокультурної спадщини в межах проєктної діяльності учнів вимагає не лише емоційного сприйняття традиції, а й глибокого аналітичного підходу до її структурних компонентів. Це зумовлює необхідність переходу від загальних естетичних концепцій до вивчення архітектоники народного вбрання, де кожен елемент розглядається як частина цілісної художньо-конструктивної системи. У такому контексті трансформація традиційного костюма стає результатом свідомого оперування формою, лінією та декором, що дозволяє адаптувати автентичні зразки до запитів сучасної моди, зберігаючи при цьому їх семантичний стрижень. Саме через деконструкцію та наступний синтез візуальних характеристик народного одягу здобувачі освіти опановують логіку створення нового дизайну, що ґрунтується на виявленні фундаментальних закономірностей його побудови.

Процес формоутворення костюма супроводжується постійною пульсацією між народженням простих геометризованих конфігурацій та накопиченням складних декоративних ознак [4]. У наукових дослідженнях виокремлюють два ключові напрями використання етнічних мотивів у сучасному дизайні:

1. Використання орнаменту як декоративного акценту, що виступає композиційним центром виробу.
2. Використання елементів традиційного крою як основи для силуетного рішення сучасного одягу [2].

Зазначені конструктивно-декоративні напрями не лише визначають естетичний вектор проєктування, а й є інструментами глибинної концептуалізації образу в контексті сучасної культури. Такий підхід дозволяє розглядати учнівську проєктну діяльність як динамічний процес, де технічні прийоми роботи з костюмом стають формою міжкультурної комунікації. У цьому контексті трансформація традиційних елементів перестає бути суто художнім пошуком і набуває ознак глобального діалогу, де локальні коди органічно вписуються у світовий простір.

Інтеграція декоративно-ужиткового мистецтва і дизайну базується на принципах культурної гібридності та глокалізації, де глобальні модні тренди адаптуються до локальної ідентичності [3]. Для учнів ЗЗСО вивчення народного костюма стає джерелом творчого натхнення, що дозволяє надавати їхнім проєктам ознак унікальності та автентичності. Системне впровадження принципів глокалізації в освітній процес потребує чіткої диференціації ключових характеристик народного вбрання та визначення конкретних векторів їхньої адаптації до потреб сучасної молоді. Для забезпечення змістової цілісності проєктів учнів доцільно структурувати взаємозв'язок між автентичними ознаками костюма, методами їх дизайнерської інтерпретації та відповідними освітніми завданнями. Такий аналітичний підхід дозволяє виокремити найперспективніші аспекти трансформації традицій, що сприяють розвитку професійних та особистісних компетентностей школярів, як це продемонстровано в табл. 1.

Успішність проєктування швейних виробів у закладах загальної середньої освіти забезпечується за умови дотримання правильної логічної послідовності етапів виконання творчих завдань. Проєктування – це послідовні дії від визначення проблеми до розроблення рішення, яке задовольняє суспільні та індивідуальні потреби [4; 9]. Процес створення сучасного одягу на основі традицій включає чотири основні етапи: організаційно-підготовчий, конструкторський, технологічний

та заключний.

Організаційно-підготовчий етап – дослідження та концептуалізація. На цьому етапі учні здійснюють пошук та аналіз проблеми, вибір теми проєкту та збір інформації. У контексті трансформації українського костюма важливо провести глибоке дослідження етнографічних особливостей регіону, вивчити семантику народної вишивки та традиційні способи з'єднання деталей. Першим кроком є розроблення технічного завдання, в якому обґрунтовується призначення виробу (наприклад, шкільна форма в етностилі або вечірня сукня з елементами плахти).

Таблиця 1

Концептуальні засади трансформації характеристик українського костюма в проєктно-технологічній діяльності учнів ЗЗСО

Характеристика традиційного костюма	Сучасна інтерпретація в дизайні	Значення для проєктування та наукове обґрунтування	Приклади практичної реалізації в учнівських проєктах
Лаконічність і чіткість конструкції (прямокутний крій, модульність)	Мінімалістичний крій з акцентом на архітектуру та геометрію	Спрощення технологічного циклу. Обґрунтування: використання прямолінійних форм знижує когнітивне навантаження на етапі конструювання, дозволяючи зосередитись на композиційному пошуку	Проектування сукні-туніки або світшота на основі крою традиційної сорочки «установкового» типу
Натуральність матеріалів (льон, конопля, вовна)	Використання екотканин, перероблених матеріалів, принципи slow fashion	Екологічне виховання. Обґрунтування: робота з автентичними фактурами формує в учнів екологічну відповідальність і розуміння сталого розвитку як основи сучасного дизайну	Виготовлення колекції аксесуарів (шоперів, панам) з невивішеного льону або домотканого полотна з використанням технік аплікації
Семіотика та символіка орнаменту	Стилізовані цифрові принти, машинна вишивка, лазерне гравіювання	Розвиток візуальної грамотності. Обґрунтування: переосмислення традиційного коду через графічну стилізацію сприяє опануванню методів деконструкції та цифрових інструментів дизайну	Розроблення авторського паттерну в графічних редакторах (на основі регіональної вишивки) для термодруку на футболках
Функціональність і багатозаровість	Модульність, трансформованість, адаптивність до міського середовища	Формування ергономічного мислення. Обґрунтування: вивчення функціональних особливостей (знімні деталі, підперізування) розвиває здатність учнів створювати практичні речі	Проект жилета-трансформера або спідниці з елементами традиційної плахти, що адаптується під різні типи фігури та стилі

Наступним кроком є розроблення технічної пропозиції, що розпочинається з розгляду ескізів моделей-аналогів [4]. Учні аналізують, як сучасні дизайнери, такі

як Jean Paul Gaultier або Valentino, використовують українські мотиви у своїх колекціях, що дає поштовх до власного творчого пошуку [2]. Аналіз форми виробу та його композиційне рішення здійснюється відповідно до призначення, матеріалів і тенденцій сучасного формотворення.

Конструкторський етап – художньо-технічне втілення ідеї. Цей етап передбачає пошук оптимального рішення шляхом розроблення великої кількості ескізів і рисунків. Учні досліджують варіанти конструкції з урахуванням вимог дизайну, виконують економічну оцінку та екологічну експертизу проекту [4; 9]. Важливим методом на цьому етапі є макетування з умовного матеріалу, що дозволяє відпрацювати форму виробу ще до розкрою основної тканини.

Всі пропозиції детально аналізуються й обирається найкращий варіант для подальшого розроблення. У цей період учні складають конструкторську документацію, розробляють лекала та проводять розрахунки припусків на вільне облягання. На думку низки дослідників, використання графічного дизайну дозволяє візуалізувати майбутню модель та експериментувати з колористикою орнаменту [10; 17].

Технологічний етап – практична реалізація та контроль якості. Технологічний етап є найвідповідальнішим, оскільки він передбачає безпосереднє виготовлення виробу. Робота розпочинається з добору матеріалів, обладнання та інструментів. Учні виконують технологічні операції – розкрій тканини, з'єднання деталей, оброблення зрізів і вузлів. Особлива увага приділяється декоративному оздобленню – вишивці, аплікації чи мереживу, що мають трансформувати традиційні мотиви у сучасну естетику.

У процесі виготовлення учні знайомляться зі складними стадіями виробництва, що імітують умови реального швейного підприємства [4]. Поточний контроль якості дозволяє вчасно вносити зміни в конструкцію або технологію обробки. Важливо, щоб учні усвідомлювали зв'язок між властивостями тканини та обраним методом технологічної обробки.

Заключний етап – оцінювання та презентація результатів. Завершальний етап полягає в оцінюванні якості готового виробу та аналізі підсумків проекту. Захист творчих проектів може бути організований у вигляді дефіле, виставок або ярмарок. Така форма презентації посилює комунікативні здібності учнів, розвиває вміння аргументовано представляти свій задум і публічно захищати результати власної праці.

Інтеграція STEAM-підходу (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) у проєктну діяльність учнів відкриває нові можливості для трансформації традицій. Використання інноваційних технік дозволяє поєднати архаїчні ремесла з високими технологіями, що відповідає викликам сучасності. STEAM-проєкти на уроках технологій сприяють формуванню ключових компетентностей учнів через міждисциплінарний підхід [1; 6; 14; 16].

У процесі проектування одягу STEAM-компоненти реалізуються таким чином [16; 2]:

- science (наука) – дослідження хімічного складу текстильних волокон, вивчення властивостей натуральних барвників і впливу різних режимів волого-теплової обробки на тканину;

- technology (технології) – використання сучасного обладнання, зокрема швейних машин з програмним управлінням для вишивання складних орнаментів та застосування хмаро орієнтованих середовищ для спільної роботи над проєктом;

- engineering (інженерія) – конструювання та моделювання складних форм

одягу, розроблення трансформованих елементів костюма, що вимагають точних інженерних розрахунків;

– art (мистецтво) – художня стилізація традиційних орнаментів, створення гармонійної колористичної гами, розроблення цілісного художнього образу в стилі етномодерн;

– mathematics (математика) – обчислення параметрів викрійки за формулами, розрахунок витрат тканини та фурнітури, економічне обґрунтування вартості проєкту.

Теоретично обґрунтована структура STEAM-компонентів знаходить своє безпосереднє відображення у конкретних творчих розробках учнів, де кожен етап проектування стає кроком до створення автентичного, але функціонального виробу. Такий підхід дозволяє трансформувати складні етнографічні джерела у зрозумілі для молоді дизайнерські рішення, зберігаючи при цьому ціннісний зв'язок між поколіннями.

Реалізація творчих задумів учнів часто базується на конкретних етнографічних джерелах. Наприклад, проєкт з виготовлення сучасної жіночої жилетки може бути натхненний традиційним жупаном або керсеткою. Учні адаптують автентичний крій до сучасних умов, використовуючи джинсову тканину або екошкіру, але зберігаючи при цьому характерний силует та оздоблення тасьмою з квітковим мотивом.

Іншим яскравим прикладом є створення шкільної форми з елементами етностилю. В основі таких моделей лежить вишивка у вигляді давніх українських оберегів, яка інтегрується в лаконічні жакети або спідниці-міді. Дизайнерський вибір на користь натуральних тканин та ергономічних форм робить такий одяг практичним для повсякденного використання, одночасно виховуючи в учнів повагу до свого коріння.

Зазначені приклади вказують на те, що успішність трансформації традиційних елементів у сучасному дизайні залежить від глибини аналітичної підготовки та варіативності обраних методів переосмислення етнографічних джерел. Проєктна діяльність учнів у цьому контексті набуває ознак творчого експерименту, де автентичний зразок виступає не як об'єкт для копіювання, а як концептуальна основа для створення принципово нового продукту.

Для систематизації практичного досвіду впровадження таких рішень у контексті STEAM-підходу доцільно виокремити ключові об'єкти проектування, що мають найвищий потенціал для інтеграції традицій та інновацій. Це дозволяє простежити логіку трансформації від первинного джерела до готового виробу, який відповідає ергономічним та естетичним запитам сучасної молоді. Узагальнені результати такого підходу, що ілюструють синергію етнографічної спадщини та сучасних технологічних рішень, представлено у табл. 2.

Упровадження інструментів 3D-моделювання та спеціалізованого програмного забезпечення в освітній простір ЗЗСО зумовлює якісну трансформацію етапу художнього проектування, перетворюючи його на високоефективний процес віртуальної апробації творчих ідей. Використання цифрових технологій, як зазначають науковці, дозволяє учням здійснювати віртуальну експлуатацію спроектованих моделей, що відкриває безмежні можливості для варіативного експериментування з фактурами, колористичними рішеннями та пластичними властивостями текстильних матеріалів без залучення реальних ресурсів [10; 12; 15; 17]. Такий підхід мінімізує матеріальні витрати на етапі пошукового макетування, що є важливим для раціоналізації освітнього процесу в умовах обмеженого ресурсного забезпечення шкільних майстерень.

Крім того, хмаро орієнтоване освітнє середовище забезпечує синергію колективної та індивідуальної роботи, дозволяючи оперативно вносити корективи в конструкцію виробу ще до моменту його фізичного втілення [15-17]. Це сприяє формуванню у здобувачів освіти системного бачення дизайн-проєкту, де естетика етнодизайну гармонійно поєднується з точними інженерними розрахунками.

Важливим аспектом є також профорієнтаційний вектор такої діяльності. Опанування навичок цифрового дизайну та тривимірної візуалізації адаптує учнів до вимог глобальних креативних індустрій, де цифрова трансформація та сталий розвиток постають ключовими стандартами професійної діяльності [15-17]. Отже, інтеграція 3D-технологій у процес вивчення та трансформації традиційного костюма не лише збагачує інструментарій учня-дизайнера, а й виступає гарантом відповідності вітчизняної технологічної освіти світовим технологічним трендам.

Таким чином, проєктна діяльність учнів ЗЗСО як засіб трансформації традицій українського костюма в сучасному дизайні одягу є надзвичайно актуальним напрямом сучасної технологічної освіти. Вона дозволяє органічно поєднати збереження культурної спадщини з викликами цифрового світу та вимогами креативної економіки. Через синтез технологічних знань і художніх умінь учні не лише створюють функціональні речі, а й глибинно опановують національну ідентичність.

Таблиця 2

Матриця трансформації етнографічних джерел у сучасному дизайні одягу та аксесуарів (у контексті учнівських проєктів)

Об'єкт проєктування	Традиційне джерело	Сучасні інновації та технологічні прийоми	Науково-методичне обґрунтування та приклади реалізації
Худі з елементами етнодекору	Чоловіча або жіноча вишиванка	Трикотажне полотно (футер), крій «оверсайз», комп'ютерна вишивка	Адаптація семіотики до молодіжної моди. Використання вишивки на спортивному одязі (наприклад, орнамент «восьмикутна зірка» на рукавах худі) дозволяє інтегрувати символіку в повсякденний гардероб
Етно-рюкзак (міський аксесуар)	Тканий килим, плахта або традиційна торба	Елементи 3D-друку для фурнітури, вологостійкий канвас, лазерне різання шкіри	Технологічна інтеграція. Обґрунтування: поєднання архаїчних фактур (імітація ткацтва) з функціональною фурнітурою (фастекси, карабіни) розвиває інженерне мислення учнів
Спідниця-плахта (urban-style)	Традиційний поясний одяг українців	Джинсова тканина, кишені «карго», асиметричні застібки, знімні модулі	Принцип модульності та ергономіки. Трансформація двоплахтового одягу в багатофункціональну спідницю-трансформер з використанням зносостійкого деніму
Інтер'єрна дизайнерська лялька	Лялька-мотанка, традиційна текстильна іграшка	Цифрове моделювання аксесуарів, використання екологічного наповнювача	Формування графічної культури. Проєктування пропорцій ляльки та її вбрання у векторних редакторах перед безпосереднім виготовленням

Застосування етапів проєктно-технологічної діяльності – від ґрунтового організаційно-підготовчого дослідження до публічного захисту результатів –

забезпечує формування в учнів ключових компетентностей XXI ст. Упровадження STEAM-підходу, цифрових технологій та 3D-моделювання модернізує процес навчання, роблячи його привабливим для сучасної молоді та конкурентоспроможним на глобальному рівні. Трансформація орнаменту, крою та матеріалів традиційного вбрання в сучасні моделі одягу стає ефективним інструментом патріотичного виховання та професійного самовизначення школярів, перетворюючи їх на активних творців національної культури майбутнього.

Список використаних джерел:

1. Kudria O., Skovronskiy B., Marushchak O., Honcharova N., Sippi V. The Role of Innovative Techniques in Development of STEM-education in Ukraine. *ACADEMIA: Higher Education Policy Network. Special issue: «War, education and development: a pedagogical response to the challenges of modernity»*. 2024. № 35-36. P. 132-155. DOI: <https://doi.org/10.26220/aca.5006>
2. Григорова Л.С. Форми та ознаки народного українського костюму і використання їх у сучасному дизайні одягу. *Professional Art Education*. 2022. Vol. 3 (2). 13-22. DOI: <https://doi.org/10.34142/27091805.2022.3.02.02>
3. Марущак О.В. Інтеграція декоративно-ужиткового мистецтва і дизайну: синергія традицій та інновацій. *Сучасні тенденції підготовки майбутніх учителів трудового навчання та технологій, педагогів професійної освіти і фахівців образотворчого та декоративного мистецтва: теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. праць. Вінниця: ВДПУ ім. М. Коцюбинського, 2024. Вип. 7. С. 277-280.
4. Марущак О.В. Проектно-технологічна діяльність у професійній підготовці майбутніх учителів технологій з дизайну костюма. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету ім. П. Тичини*. Умань: ФОП Жовтий О.О., 2013. Ч. 3. С. 165-172.
5. Марущак О.В., Горбенко І.В., Клоченок Д.К. Дизайн як проектна складова підготовки майбутніх учителів технологій. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. пр. Київ-Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2014. Вип. 38. С. 339-344.
6. Марущак О.В., Зузяк Т.П. Формування у майбутніх педагогів професійної компетенції з дизайн-проектування засобами декоративно-ужиткового мистецтва. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка. Серія: Педагогічні науки*. Чернігів: НУЧК, 2020. Вип. 8(164). С. 209-215. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3905849>.
7. Марущак О.В., Король В.П. Дизайн як змістовна основа формування у майбутнього вчителя технологій технологічної компетентності. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова. Серія № 13. Проблеми трудової та професійної підготовки*: зб. наук. пр. Київ: Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2017. Вип. 9. С. 42-46.
8. Марущак О.В., Король В.П. Формування у майбутнього вчителя технологій професійної компетентності з основ дизайну. *Дизайн-освіта майбутніх фахівців: теорія і практика*: матеріали II Всеукр. наук.-практ. заочної конф., (21–22 берез. 2017 р., м. Полтава) / уклад. Є.В. Кулик, І.В. Савенко; Полтав. нац. пед. ун-т імені В. Г. Короленка, каф. основ виробництва та дизайну. Полтава: ПНПУ імені В.Г. Короленка, 2017. С. 62-71.
9. Марущак О.В., Савлук В.М., Свята М.В. Технологія проектно-технологічного навчання майбутнього вчителя технологій дизайну костюма як

засіб підготовки суб'єкта інноваційної педагогічної діяльності. *Актуальні проблеми підготовки вчителя трудового навчання та технологій середньої школи: теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. праць. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі Поділля», 2018. Вип. 1. С. 135-140.

10. Марущак О.В., Шевченко М.О. Проектування моделей одягу засобами графічного дизайну у професійній підготовці майбутнього вчителя трудового навчання та технологій. *Графічна підготовка як складова професійної освіти вчителя трудового навчання і технологій*: зб. наук. праць. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі Поділля», 2018. Вип. 1. С. 15-18.

11. Марущак О.В., Савчук І.В., Казьмірчук Н.С. Дизайн у системі професійної підготовки майбутніх учителів технологій. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методи навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. пр. Київ-Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2018. Вип. 50. С. 322-326.

12. Савлук В.М., Свята М.В., Шимкова І.В. STEAM-проектування інтер'єрної пляшки як засіб розвитку творчих здібностей учнів базової школи. *Проектування змісту і технологій художньо-графічної підготовки та художньо-творчої діяльності здобувачів вищої освіти (студентів) і молодих учених*: зб. наук. праць / С.Д. Цвілик (голова) [та ін.]. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі-Поділля», 2020. Вип. 1. С. 131-136.

13. Сидоренко В. Проектно-технологічна діяльність як основа реалізації змісту трудового навчання в загальноосвітній школі. *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training: Methodology, Theory, Experience, Problems*. 2021. Вип. 4. С. 101-106. URL: <https://vspu.net/sit/index.php/sit/article/view/1074>

14. Соловей В., Глуханюк В., Шимкова І. Інноваційна підготовка майбутніх учителів трудового навчання та технологій засобами STEAM-проектування. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету*. 2020. Вип. 2. Ч. 1. С. 143-152. DOI: <https://doi.org/10.31499/2307-4906.2.2020.212119>

15. Цвілик С.Д., Шимкова І.В., Марущак О.В. Створення хмаро орієнтованого навчального середовища з виконання STEAM-проектів майбутніми вчителями технологій. *Проблеми та інновації в мистецькій, технологічній та професійній освіті*. Вінниця, 2025. Вип. 5. С. 88-94. DOI: <https://doi.org/10.31652/3041-1017-PIATE-2025.5.19>

16. Шимкова І.В., Нікітіна І.І., Никитюк Д.В. Формування ключових компетентностей учнів старшої школи засобами STEAM-проектів на уроках технологій. *Проектування змісту і технологій художньо-графічної підготовки та художньо-творчої діяльності здобувачів вищої освіти (студентів) і молодих учених*: зб. наук. праць / С.Д. Цвілик (голова) [та ін.]. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі-Поділля», 2025. Вип. 4. С. 121-124.

17. Шимкова І.В., Нікітіна І.І., Рахманов А.А. Використання цифрових технологій та 3D-моделювання у навчанні деревообробки як елемент STEAM-освіти. *Сучасні тенденції підготовки майбутніх учителів трудового навчання та технологій, педагогів професійної освіти і фахівців образотворчого та декоративного мистецтва: теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. праць / О.В. Марущак (голова) та [ін.]. Вінниця: ВДПУ ім. М. Коцюбинського, 2024. Вип. 7. С. 217-220.