МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ МИХАЙЛА ДРАГОМАНОВА
ФАКУЛЬТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ

# ТЕЗИ ДОПОВІДЕЙ



**XV Міжнародної науково-практичної конференції**
**«ТЕХНОЛОГІЧНА ОСВІТА:**
**СУЧАСНІ РЕАЛІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ»,**
**присвяченої пам'яті**
**академіка ДМИТРА ТХОРЖЕВСЬКОГО**

**15 травня 2026 року**

**XII Міжнародної науково-практичної конференції**
**«АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ГРАФІЧНОЇ ПІДГОТОВКИ:**
**ТЕОРІЯ, ПРАКТИКА ТА ШЛЯХИ РОЗВИТКУ»,**
**присвяченої пам'яті**
**члена-кореспондента НАПН України**
**ВІКТОРА СИДОРЕНКА**



**16 травня 2026 року**

**УДК 378.016:62/68]:005.745**

Затверджено рішенням Вченої ради факультету технологій та дизайну Українського державного університету імені Михайла Драгоманова
(протокол № 11 від 28 травня 2026 р.)

## За загальною редакцією – Дмитра Кільдерова, Світлани Іщенко

**Редакційна колегія: Тетяна Чернова**, кандидат педагогічних наук, доцент; **Юрій Павлов**, доктор педагогічних наук, професор; **Лідія Сліпчишин**, доктор педагогічних наук, професор; **Олена Шатова,** старший викладач; **Ольга Трегуб**, кандидат педагогічних наук, доцент.

**Технічні редактори: Олена Козієнко, Роман Полевик**.

Матеріали XV Міжнародної науково-практичної конференції пам'яті академіка Дмитра Тхоржевського «Технологічна освіта: сучасні реалії та перспективи розвитку» (15 травня 2026 року). XII Міжнародної наукової-практичної конференції «Актуальні питання графічної підготовки: теорія, практика та шляхи розвитку», присвяченої пам'яті член-кореспондента НАПН України Віктора Сидоренка (16 травня 2026 року) / за заг. ред. Д. Кільдерова, С. Іщенко. Київ, 2026. 489 с.

До збірника увійшли тези доповідей XV Міжнародної науково-практичної конференції пам'яті академіка Дмитра Тхоржевського «Технологічна освіта: сучасні реалії та перспективи розвитку» (15 травня 2026 року). XII Міжнародної наукової-практичної конференції «Актуальні питання графічної підготовки: теорія, практика та шляхи розвитку», присвяченої пам'яті член-кореспондента НАПН України Віктора Сидоренка (16 травня 2026 року).

Розраховано на здобувачів освіти, педагогічних працівників закладів загальної середньої, професійно-технічної, вищої, післядипломної освіти, співробітників наукових установ та закладів.

©Факультет технологій та дизайну, 2026
©УДУ імені Михайла Драгоманова, 2026
©Автори тез, 2026

вимогам компетентнісного підходу та сприяє розвитку особистості, здатної до творчої самореалізації.

**Література**

1. Мироненко Н., Абрамова О. Формування дизайнерських умінь у здобувачів технологічної та професійної освіти під час вивчення дисциплін професійної підготовки. Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету. 2022. № 3. С. 126-133.

2. Коберник О. М. Проєктно-технологічна діяльність учнів у трудовому навчанні. Київ : Освіта, 2012. 256 с.

3. Манчук Н. Особливості формоутворення народної дитячої іграшки в дизайні. Актуальні питання гуманітарних наук. 2021. Вип. 42(2). С. 11–18.

4. Ткачук С. Проектно-технологічна діяльність як ефективна форма здійснення інновацій в освітній галузі «Технологія». Психолого-педагогічні проблеми сільської школи. 2012. № 40. С. 55-62. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Ppps_2012_40_10

## ТРАНСФОРМАЦІЯ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ ПІДГОТОВКИ СТАРШОКЛАСНИКІВ У ЦИФРОВОМУ ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРІ

**Олена КОЗІЄНКО, Роман КОЛОДІЙ**

Український державний університет імені Михайла Драгоманова

Київ, Україна

***Анотація*** *Розглядаються актуальні питання трансформації підходів до формування підприємницької компетентності старшокласників в умовах цифровізації освіти. Обґрунтовано роль цифрового освітнього середовища як інтерактивного майданчика для розвитку ініціативності, креативності та управлінських навичок молоді. Особливу увагу приділено практичному досвіду інтеграції цифрових технологій в освітній процес на уроках інформатики та технологій. Наведено конкретні приклади використання бізнес-симуляторів, сервісів для командної роботи та стартап-орієнтованого навчання. Доведено,*

*що поєднання предметних знань із цифровими інструментами забезпечує практикоорієнтованість навчання та підвищує конкурентоспроможність випускників.*

***Ключові слова:*** *підприємницька компетентність, старшокласники, цифровізація освіти, уроки інформатики, уроки технологій, бізнес-симуляції, стартап-проєкти.*

Сучасна трансформація підприємницької підготовки старшокласників базується на створенні єдиного цифрового освітнього простору, де знання з інформатики та технологій стають фундаментом для реальної проєктної діяльності. Цифрове середовище надає унікальні можливості для безпечного гартування навичок, дозволяючи учням пройти шлях від абстрактної ідеї до створення життєздатного продукту.

На уроках інформатики цей процес реалізується через розробку цифрового обличчя майбутнього підприємства. Здобувачі опановують вебтехнології, створюючи цільові сторінки або лендінги для своїх стартап-ідей за допомогою таких конструкторів, як Wix чи Canva Це вчить їх не лише технічному виконанню, а й розумінню шляху клієнта та основ цифрового маркетингу. Паралельно з цим, трансформація підготовки передбачає впровадження культури командного управління. За допомогою хмарних сервісів, таких як Trello [6] або Asana [1], школярі працюють за методологією Agile, розподіляючи ролі та керуючи дедлайнами у віртуальних командах. Крім того, у середовищі Google Sheets старшокласники будують динамічні фінансові моделі, розраховуючи точку беззбитковості та прогнозуючи прибутки.

*Таблиця 1*

**Порівняння ролі уроків інформатики та технологій у формуванні підприємницької компетентності**

| Параметр порівняння | Уроки інформатики | Уроки технологій |
|---|---|---|
| Ключова роль | Створення «цифрового ядра» та інфраструктури бізнесу. | Матеріалізація ідеї та інженерне прототипування. |

| | | |
|---|---|---|
| Цифрові інструменти | Wix, Trello, Google Sheets, Canva. | Tinkercad, SketchUp, онлайн-калькулятори. |
| Об'єкт діяльності | Вебсайти, бази даних, фінансові моделі, рекламні кампанії. | 3D-моделі, фізичні прототипи, технологічні карти. |
| Підприємницькі навички | Дистанційне управління командою, вебаналітика, цифрова етика. | Ощадливе виробництво (Lean Startup), дизайн-мислення, розрахунок собівартості. |
| Трансформаційний аспект | Від простого вивчення програм до управління IT-проєктами. | Від ремісничого виготовлення до інноваційного інжинірингу. |
| Результат (MVP) | Функціонуючий лендінг та система управління замовленнями. | Матеріальний або 3D-друкований прототип виробу. |

Уроки технологій доповнюють цей процес, перетворюючи цифрові моделі на прототипи реальних виробів. Ключовим аспектом тут є використання систем автоматизованого проєктування [8]. Перед початком роботи з матеріалами учні створюють 3D-моделі у середовищі Tinkercad [5] чи SketchUp [4]. Це втілює принцип ощадливого виробництва, дозволяючи коригувати дизайн і функціональність виробу без витрат реальної сировини. Кожен виріб на уроках технологій розглядається як потенційний товар, для якого учень самостійно розраховує собівартість та аналізує ринкову нішу, інтегруючи дані з фінансових таблиць, створених на уроках інформатики.

Важливою частиною трансформації є використання бізнес-симуляторів, наприклад SimVenture [3] або GoVenture [2]. Ці інструменти дозволяють поєднати технічні навички з управлінськими рішеннями, надаючи можливість здобувачам бачити фінансові результати своєї стратегії у реальному часі.

Порівняльна таблиця 1 демонструє внесок уроків інформатики та технологій у трансформацію підприємницької підготовки старшокласників у цифровому просторі. Трансформація підготовки досягає максимуму, коли ці дві дисципліни взаємодіють у межах єдиного освітнього середовища:

1.На інформатиці учень створює фінансову модель у хмарі та розробляє сайт для продажу.

2.На технологіях учень проєктує сам продукт у 3D, враховуючи дані про собівартість із фінансової моделі.

3.Через спільні таск-менеджери (Trello) забезпечується безперервний контроль над життєвим циклом стартапу.

Такий підхід дозволяє старшокласнику побачити бізнес як цілісну систему, де технологія виробництва нерозривно пов'язана з інформаційним супроводом та управлінням. Для поглиблення цих навичок рекомендується використовувати сервіси Дія.Освіта [7] та долучатися до освітніх проєктів.

Таким чином, трансформація підприємницької підготовки у цифровому просторі забезпечується через міжпредметну інтеграцію інформатики та технологій, що дозволяє отримати цілісний досвід - від цифрового моделювання та управління командою до виготовлення прототипу та розрахунку його економічної ефективності.

**Література**

1.Asana. URL: https://asana.com (дата звернення: 05.05.2026).

2.GoVenture. URL: https://goventure.net (дата звернення: 05.05.2026).

3.SimVenture. Бізнес-симуляції та навчальні інструменти підприємництва. URL: https://simventure.com/ (дата звернення: 05.05.2026).

4.SketchUp. URL: https://www.sketchup.com (дата звернення: 05.05.2026).

5.Tinkercad. URL: https://www.tinkercad.com (дата звернення: 05.05.2026).

6. Trello. URL: https://trello.com/ (дата звернення: 05.05.2026).

7.Дія.Освіта : освітня платформа / Міністерство цифрової трансформації України. URL: https://osvita.diia.gov.ua/ (дата звернення: 05.05.2026).

8.Іщенко С.М. Колодій Р.Ю. (2024) Формування лідерських якостей у старшокласників через підприємницьку діяльність. Науковий журнал «Молодь і ринок» № 9 (229) вересень 2024. Дорогобич. Стор. 37-41. URL: http://mir.dspu.edu.ua/article/view/312267 (дата звернення: 05.05.2026)