

# ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ДО ВИКЛАДАННЯ МИСТЕЦЬКИХ ДИСЦИПЛІН В УМОВАХ НУШ: ІНТЕГРАЦІЯ ТА STEAM-ТЕХНОЛОГІЇ

Басько Т. П.

**Бібліографічний опис:** Басько Т. П. ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ДО ВИКЛАДАННЯ МИСТЕЦЬКИХ ДИСЦИПЛІН В УМОВАХ НУШ: ІНТЕГРАЦІЯ ТА STEAM-ТЕХНОЛОГІЇ // Якість освіти в умовах змін: наукові пошуки, педагогічна практика та предметні методики : збірник матеріалів І Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції. Кам'янець-Подільський, 2026. С. 176–178.

**Видавець:** ГО «Педагогічна платформа “Якість освіти”»

**Оригінальні сторінки у збірнику:** 176–178

УДК 373.3.091.33:7]:004

*Басько Тетяна Петрівна*

*Вчитель мистецтва, спеціаліст вищої категорії, вчитель-методист,*

*Комунальний заклад «Вінницький ліцей № 4»*

*м. Вінниця, Україна*

Актуальність проблеми. У сучасних умовах реалізації концепції «Нова українська школа» (НУШ) особливої ваги набуває модернізація освітньої галузі «Мистецтво» [5, с. 12]. Традиційний підхід до викладання художньої та музичної культури потребує інтеграції та впровадження STEAM-освіти (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics). Мистецька компонента у цій системі є каталізатором розвитку креативності, критичного мислення та емоційного інтелекту учнів [9, с. 24], що дає змогу подолати штучне розмежування між гуманітарними та технічними науками і забезпечити формування цілісної картини світу здобувачів освіти.

Мета тез – окреслити педагогічні умови та прикладні моделі інтеграції мистецьких дисциплін із природничо-математичними науками і цифровими технологіями в процесі реалізації STEAM-підходу, а також визначити їхній профорієнтаційний потенціал у Новій українській школі.

Основний виклад матеріалу. Формування ключових компетентностей учнів засобами мистецтва розглядається як системний процес, адаптований до кожного рівня загальної середньої освіти [3, с. 5]. У початковій школі інтеграція образотворчого й музичного мистецтва реалізується через емоційно-ігровий досвід і тематичні тижні (наприклад, візуалізація ритмів конструкторами LEGO чи виготовлення екологічних шумових інструментів) [9, с. 31]. На етапі базової школи пріоритет належить проєктній діяльності на стику мистецтва та технологій: від 3D-моделювання історичних споруд до дослідження фізичної

природи звуку за допомогою мобільних осцилографів та створення подкастів [4, с. 18; 8, с. 4]. Особливе місце посідає використання штучного інтелекту для генерації стилізованих музичних треків (нейромережі Suno, Udio) на основі промпт-інжинірингу. У старшій профільній школі навчання набуває науково-прикладного характеру за рахунок розробки комплексних стартап-проектів (промисловий дизайн, робота в DAW-станціях та синергія технологій і художньої естетики).

Практичне значення. Упровадження запропонованих моделей у педагогічну практику забезпечує виражену професійну орієнтацію школярів. Створюючи саунд-дизайн, тривимірні об'єкти чи візуальний контент за допомогою ШІ, учні безпосередньо опановують ролі фахівців майбутнього: промпт-інженерів художнього контенту, VR/AR-дизайнерів, саунд-дизайнерів, спеціалістів із генеративного дизайну та нейроарту, а також арт-банкірів і менеджерів NFT-проектів. Це трансформує мистецьку освіту з дозвіллевої діяльності у потужний інструмент підготовки фахівців для креативної економіки та високотехнологічного сектору.

Висновки. Отже, застосування інтегрованого підходу та STEAM-технологій у процесі викладання мистецтва сприяє гармонізації розвитку особистості учнів та формуванню затребуваних навичок майбутнього (soft skills). Методично обґрунтоване використання ШІ та цифрових інструментів підвищує зацікавленість учнів та якість освітнього процесу в цілому. Перспективи подальших досліджень убачаємо в розробленні детального діагностичного інструментарію для оцінювання міжпредметних компетентностей здобувачів освіти в умовах інноваційного мистецького середовища.

## Список використаних джерел

1. Барановська І., Бровчак Л., Вацьо М. та ін. Підготовка майбутнього учителя до інтегрованого викладання мистецьких дисциплін : колективна монографія. Вінниця, 2021. 246 с.
2. Биковська О. В. Теоретико-методичні засади STEAM-освіти в умовах реформування середньої школи. Рідна школа. 2017. № 7-8. С. 3-7.
3. Державний стандарт базової середньої освіти : Постанова Кабінету Міністрів України від 30.09.2020 р. № 898. URL: <https://www.kmu.gov.ua/> (дата звернення: 15.07.2026).
4. Житнік В. І., Коваленко О. Б. STEAM-підхід на уроках мистецтва. Мистецтво та освіта. 2023. № 4. С. 15-20. URL: <http://artedu.com.ua/> (дата звернення: 15.07.2026).
5. Концепція «Нова українська школа» / МОН України. Київ, 2016. URL: <https://mon.gov.ua/> (дата звернення: 15.07.2026).
6. Смагін І. І. Інноваційні технології в мистецькій освіті: міжпредметна інтеграція та проєктна діяльність. Освіта та розвиток обдарованої особистості. 2022. № 1. С. 45-52.
7. Токарчук О. Ю. Інтеграція художньої творчості в систему STEAM-освіти. Професійна педагогіка. 2022. № 1 (24). URL: <http://profped.org.ua/> (дата звернення: 15.07.2026).
8. Шабанова В. М. Технології STEAM у інтегрованому курсі «Мистецтво» в умовах НУШ. Мистецтво та освіта. 2024. № 1. URL: <http://artedu.com.ua/> (дата звернення: 15.07.2026).

9. Штих О. О. Реалізація STEAM-підходу на уроках мистецтва: інтеграція науки і творчості : метод. посібник. Київ : Видавництво «Ранок», 2024. 88 с.
10. Янковська І. М. Сучасні підходи до викладання мистецької освітньої галузі в НУШ. Варіативні моделі й технології трансформації професійного розвитку фахівців : зб. матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Київ, 23 черв. 2022 р.). Київ, 2022. URL: <http://moodle.znu.edu.ua/> (дата звернення: 15.07.2026).