

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ЦЕНТР ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА З ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ
НАУКОВО-ТЕХНІЧНОГО НАПРЯМУ

«АЗБУКА МИСТЕЦТВА»
(подорож у світ дизайну)

Початковий та основний рівні,
3 роки навчання

Київ 2025

Схвалено педагогічною радою Українського державного центру позашкільної освіти, протокол № 2 від 30 квітня 2025 року

Автор:

Пасхалова Лариса Олексіївна – методист Українського державного центру позашкільної освіти

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Сучасний світ характеризується стрімким розвитком технологій та візуальної культури, що вимагає від дітей не лише знань, але й уміння творчо мислити, розробляти власні ідеї та втілювати їх у практичних проєктах. Дизайн як міждисциплінарна галузь поєднує елементи мистецтва, науки, техніки та цифрових технологій.

Програма спрямована на розвиток креативного та просторового мислення, естетичного смаку, навичок проєктування, використання сучасних художніх і технічних засобів. Програма спрямована на поєднання творчої діяльності з пізнавальною активністю та ігровими формами навчання.

Навчальна програма реалізується в гуртках, секціях, творчих об'єднаннях мистецтва та дизайну закладів позашкільної освіти науково-технічного напрямку та спрямована на дітей від 7 до 10 років.

Мета навчальної програми – формування ключових компетентностей у сфері мистецтва та дизайну шляхом розвитку естетичного сприйняття, просторового мислення, творчих здібностей, уміння працювати з різними матеріалами та інструментами, а також набуття навичок цифрової грамотності.

Основні завдання полягають у формуванні таких компетентностей:

пізнавальної, яка передбачає засвоєння елементарних знань із теорії дизайну, кольорознавства, композиції; ознайомлення з видами дизайну та їх роллю в повсякденному житті; розвиток просторового мислення та вміння аналізувати зразки дизайнерських рішень;

практичної, яка передбачає опанування базових навичок роботи з художніми матеріалами, інструментами та цифровими засобами; уміння застосовувати теоретичні знання у створенні ескізів, макетів і готових виробів; формування навичок планування та виконання простих творчо-проєктних завдань;

творчої, яка передбачає розвиток фантазії, уяви, креативності та здатності створювати оригінальні вироби й дизайн-проєкти; уміння поєднувати мистецькі та технічні підходи у творчій діяльності; формування здатності до пошуку нестандартних рішень;

соціальної, яка передбачає виховання комунікативних умінь, здатності працювати в команді, презентувати власні ідеї та результати; формування громадянської та національно-культурної ідентичності через використання українських традицій у дизайні; розвиток відповідальності, ініціативності та позитивного ставлення до колективної діяльності;

громадянських, спрямованих на досягнення розуміння власної громадянської, національної та культурної ідентичності, значення національної пам'яті, власної громадянської позиції в різних суспільно-політичних ситуаціях; активна громадянська поведінка; відповідальне ставлення до своїх громадянських прав і обов'язків, пов'язаних з участю в суспільно-політичному житті громади, регіону; здатність критично аналізувати інформацію, берегти духовні цінності та українські традиції; розуміння громадянських процесів;

вміння співпрацювати для розв'язання проблем спільнот різного рівня, зокрема шляхом волонтерської діяльності; повага до інших культур.

Програма передбачає навчання у групах початкового та основного рівнів. На опрацювання навчального матеріалу відводиться така кількість годин:

початковий рівень (2 роки навчання): 1-й – 144 год. (4 год./тиждень),
2-й – 144 год. (4 год./тиждень);

основний рівень (1 рік навчання) – 144 год. (4 год./тиждень).

Освітній процес ґрунтується на принципах: поєднання теоретичних знань із практичною діяльністю; використання інтерактивних методів (ігри, творчі майстерні, проєкти); формування навичок співпраці та взаємоповаги; забезпечення інклюзивності та рівного доступу до освіти; утвердження української національної та громадянської ідентичності через використання традиційних мотивів у сучасному дизайні.

Програма гармонійно поєднує знання з різних дисциплін та забезпечує їх міжпредметні зв'язки: образотворчого мистецтва та трудового навчання (техніки виконання, матеріали, кольорознавство); математики (геометричні форми, пропорції, масштаб); природознавства (використання природних форм і матеріалів у дизайні); інформатики (основи цифрової графіки та візуалізації).

Форми роботи: групові, індивідуальні, парні, колективні проєкти.

Методи навчання: пояснювально-ілюстративний, практичний, дослідницький, проєктний, ігровий.

Засоби навчання: традиційні художні матеріали (папір, картон, фарби, пластилін), цифрові інструменти (графічні редактори), мультимедійні презентації, зразки виробів, наочні посібники.

Формами контролю за результативністю навчання є поточний контроль (спостереження, усні запитання, перегляд ескізів та робіт); тематичний контроль (оцінювання виконання проєктів та практичних робіт); підсумковий контроль (творчі виставки, презентації, захист проєктів, конкурси).

Для реалізації програми необхідні: навчально-методичні матеріали (посібники, зразки виробів, інструкції); художні матеріали (папір, картон, фарби, пензлі, пластилін, клей, ножиці тощо); технічне обладнання (комп'ютери або планшети з графічними редакторами, мультимедійний проєктор); спеціально обладнане приміщення для творчої діяльності (майстерня або кабінет).

З метою розвитку та підтримки обдарованих і талановитих вихованців, здобуття ними практичних навичок і для задоволення їхніх потреб у професійному самовизначенні поряд із груповими, колективними формами роботи здійснюється індивідуальна робота з учнями під час підготовки до змагань, виставок та інших організаційно-масових заходів. Створюються умови для диференціації та індивідуалізації навчання відповідно до творчих здібностей, обдарованості, віку, психофізичних особливостей, стану здоров'я вихованців.

Програма є орієнтовною. За необхідності керівник гуртка може внести до програми зміни, які не повинні впливати на загальний зміст навчальної програми. Незмінними мають залишатися мета, завдання та прогнозований

результат освітньої діяльності. Навчальна програма може бути реалізована за участі ветеранів війни як народних умільців, що сприятиме їх реінтеграції та соціалізації в суспільство.

Початковий рівень, перший рік навчання НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	2	-	2
2.	Що таке дизайн?	2	4	6
3.	Лінія, точка, форма як основа зображення	4	10	14
4.	Колір і його властивості	6	12	18
5.	Композиція	6	12	18
6.	Шрифт і текст у дизайні	4	12	16
7.	Предметний дизайн: прості об'єкти	4	12	16
8.	Декоративний дизайн: орнаменти, узори	4	12	16
9.	Графічний дизайн: афіша, листівка, логотип	4	12	16
10.	Творчий проєкт	2	18	20
11.	Підсумок	2	-	2
Разом:		40	104	144

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Вступ (2 год.)

Теоретична частина. Мета, завдання та зміст роботи. Правила поведінки в колективі. Санітарно-гігієнічні вимоги до організації робочого місця. Організаційні питання. Правила безпеки життєдіяльності.

2. Що таке дизайн? (6 год.)

Теоретична частина. Ознайомлення з поняттям «дизайн». Види дизайну: графічний, предметний, декоративний, інтер'єру. Роль дизайну в житті людини. Правила роботи в аудиторії та з матеріалами.

Практична частина. Гра-вікторина «Знайди дизайн у навколишньому середовищі». Створення колажу з журналів «Що таке дизайн».

3. Лінія, точка, форма як основа зображення (14 год.)

Теоретична частина. Лінія як виразний засіб. Точка та пляма у мистецтві й дизайні. Геометричні та вільні форми. Роль лінії у побудові композиції.

Практична частина. Малювання різних типів ліній (прямі, хвилясті, ламані). Виконання вправ «Лінія настрою». Побудова зображень із точок та ліній. Створення простих предметів із геометричних форм.

4. Колір і його властивості (18 год.)

Теоретична частина. Первинні (основні) та похідні кольори. Теплі та холодні кольори. Поняття яскравості та насиченості кольору. Колірне коло.

Практична частина. Малювання веселки, складання кольорового кола. Вправи зі змішування фарб. Створення «настроєвих картин» (щастя, сум, спокій). Гра «Відшукай колір у природі».

5. Композиція (18 год.)

Теоретична частина. Поняття композиції. Рівновага, симетрія та асиметрія. Ритм та повторюваність у композиції. Центр композиції.

Практична частина. Створення симетричних і асиметричних візерунків. Побудова сюжетних картинок із центром композиції. Виконання завдань на ритм (чергування кольорів і форм). Створення аплікацій із заданим ритмом.

6. Шрифт і текст у дизайні (16 год.)

Теоретична частина. Роль шрифту у сприйнятті інформації. Види шрифтів: друковані, рукописні, декоративні. Поєднання тексту та зображення.

Практична частина. Написання власного імені різними стилями шрифту. Створення декоративних написів (листівка, плакат).

Гра «Вгадай шрифт за настроєм».

7. Предметний дизайн: прості об'єкти (16 год.)

Теоретична частина. Що таке предметний дизайн? Приклади дизайнерських об'єктів (меблі, іграшки, посуд). Принципи зручності та краси.

Практична частина. Малювання улюбленої іграшки з елементами дизайну. Створення ескізу чашки/тарілки з орнаментом. Аплікація «Мій стілець мрії».

8. Декоративний дизайн: орнаменти, узори (16 год.)

Теоретична частина. Поняття орнаменту. Види орнаментів (геометричний, рослинний, тваринний). Симетрія в орнаменті.

Практична частина. Виконання смугових орнаментів. Розробка власного орнаменту для серветки чи рамки. Колективна робота «Килим із візерунків».

9. Графічний дизайн: афіша, листівка, логотип (16 год.)

Теоретична частина. Що таке графічний дизайн? Афіша та листівка як види візуальної комунікації. Логотип – символ компанії чи події.

Практична частина. Створення афіші для заходу. Розробка листівки для свята. Придумування і малювання власного логотипа.

10. Творчий проєкт (20 год.)

Теоретична частина. Підсумок року. Обговорення: що таке дизайн для мене?

Практична частина. Виконання творчої роботи (на вибір: афіша, колаж, предметний ескіз). Підготовка та проведення виставки робіт.

11. Підсумок (2 год.)

Теоретична частина. Підбиття підсумків.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Знання та розуміння:

- розрізняють основні кольори та їх відтінки, знають принципи поєднання кольорів;
- орієнтуються у базових елементах композиції (форма, лінія, ритм, симетрія);
- мають уявлення про різні види дизайну (графічний, предметний, декоративний).

Уміння та навички:

- вміють застосовувати прості прийоми роботи з олівцем, фарбами, кольоровим папером, пластиліном;
- створюють нескладні аплікації, колажі, візерунки та прості предметні композиції;
- практикують роботу в групах (створення колективних робіт).

Компетентності:

- розвинені початкові художньо-естетичні та просторові уявлення;
- сформовані навички акуратності, зосередженості, організації робочого місця;
- проявляють творчу ініціативу, уміють презентувати власні роботи.

Початковий рівень, другій рік навчання НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	2	-	2
2.	Дизайн як професія майбутнього	2	2	4
3.	Простір і форма: об'єм, перспектива	4	12	16
4.	Кольорові гармонії. Теплі й холодні кольори	4	10	14
5.	Дизайн середовища: меблі, інтер'єр	6	14	20
6.	Декоративно-ужитковий дизайн	6	14	20
7.	Дизайн упаковки: етикетка, коробка, бренд	4	12	16

8.	Знайомство з цифровими інструментами дизайну	4	12	16
9.	Творчий проєкт	4	30	34
10.	Підсумок	2	-	2
Разом:		38	106	144

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Вступ (2 год.)

Теоретична частина. Мета, завдання та зміст роботи. Правила поведінки в колективі. Санітарно-гігієнічні вимоги до організації робочого місця. Організаційні питання. Правила безпеки життєдіяльності.

2. Дизайн як професія майбутнього (4 год.)

Теоретична частина. Коротке повторення матеріалу першого року. Розширене поняття «дизайн» та його роль у сучасному світі. Професії дизайнера (графічний дизайнер, дизайнер одягу, інтер'єру, промисловий дизайнер). Етичні принципи дизайну: користь, естетика, зручність.

Практична частина. Створення колажу «Дизайн навколо нас». Вправа «Яким дизайнером я хочу бути?» — малюнок-автопортрет у майбутній професії.

3. Простір і форма: об'єм, перспектива (16 год.)

Теоретична частина. Поняття простору у мистецтві та дизайні. Способи передання глибини (лінійна й повітряна перспектива). Об'ємні форми: куб, куля, циліндр, конус. Світло й тінь у створенні об'єму.

Практична частина. Малювання простих предметів у перспективі. Вправи «Перетвори геометричні фігури на предмети». Створення малюнків із використанням світлотіні. Аплікація «Місто в перспективі».

4. Кольорові гармонії. Теплі й холодні кольори (14 год.)

Теоретична частина. Поглиблення знань про кольорове коло. Гармонійні поєднання кольорів: комплементарні, аналогові, тріади. Контраст теплого й холодного.

Практична частина. Вправи зі створення кольорових гармоній. Малювання пейзажу у теплих та холодних кольорах. Створення абстрактної композиції на тему «Музика кольору».

5. Дизайн середовища: меблі, інтер'єр (20 год.)

Теоретична частина. Що таке дизайн середовища. Основи дизайну інтер'єру: пропорції, кольорові рішення, зручність. Меблі як елемент інтер'єру.

Практична частина. Малювання предметів інтер'єру. Створення ескізу кімнати своєї мрії. Колективна робота «Дизайн класної кімнати». Макет меблів із паперу чи картону.

6. Декоративно-ужитковий дизайн (20 год.)

Теоретична частина. Поняття декоративно-ужиткового мистецтва. Дизайн тканин, одягу, аксесуарів. Орнамент у сучасному предметному дизайні.

Практична частина. Розробка візерунків для тканин. Створення ескізів футболки, сумки чи головного убору. Виготовлення простих аксесуарів (з паперу, тканини, фетру). Груповий проєкт «Мініколекція аксесуарів».

7. Дизайн упаковки: етикетка, коробка, бренд (16 год.)

Теоретична частина. Що таке упаковка та які її функції. Дизайн етикетки й логотипа. Приклади відомих брендів.

Практична частина. Створення ескізу етикетки для напою чи солодоців. Розробка упаковки для іграшки чи книжки. Колективний проєкт «Фірмовий стиль нашого гуртка».

8. Знайомство з цифровими інструментами дизайну (16 год.)

Теоретична частина. Що таке комп'ютерна графіка. Основні інструменти графічних редакторів (Paint, TuxPaint, Canva для дітей тощо). Види цифрових зображень: растрові й векторні.

Практична частина. Робота з простим графічним редактором. Створення цифрового малюнка. Розробка дитячої листівки у комп'ютерній програмі. Створення простого логотипа в цифровому форматі.

9. Творчий проєкт (34 год.)

Теоретична частина. Планування проєкту: від ідеї до реалізації. Поняття ескізу, прототипу, презентації.

Практична частина. Вибір теми проєкту (листівка, макет кімнати, упаковка, аксесуар). Виконання індивідуальних і групових проєктів. Підготовка та організація підсумкової виставки. Презентація власних проєктів.

10. Підсумок (2 год.)

Теоретична частина. Підсумкова вікторина. Підбиття підсумків.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Знання та розуміння:

- знають правила гармонійного поєднання кольорів, відтінків та фактур;
- розуміють принципи об'ємної композиції, масштабу, пропорцій;
- ознайомлені з базовими інструментами цифрової графіки (простий графічний редактор).

Уміння та навички:

- вміють виконувати ескізи виробів (предметів, елементів інтер'єру, іграшок);
- створюють прості макети з паперу, картону, легких матеріалів;

- працюють у цифровому середовищі: малюють у графічних редакторах, оформлюють прості ілюстрації;
- застосовують навички декоративно-ужиткового мистецтва (орнамент, аплікація, декоративний розпис).

Компетентності:

- здатні аналізувати зразки дизайну, робити елементарну оцінку;
- проявляють уміння планувати власну роботу (від задуму до реалізації);
- розвинене просторове мислення, креативність, уважність до деталей;
- демонструють готовність до командної співпраці, взаємодії у творчих проєктах.

Основний рівень НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	2	-	2
2.	Дизайн у світі сучасних технологій	2	2	4
3.	Дизайн і STEM: поєднання науки та мистецтва	6	10	16
4.	Архітектурний дизайн: макети будівель, міського простору	6	14	20
5.	Дизайн транспорту, техніки та гаджетів	6	14	20
6.	Рекламний дизайн: плакат, банер, брендбук	6	14	20
7.	Веб- та мультимедійний дизайн: іконки, презентації	6	12	18
8.	Проектування колекції (одягу, аксесуарів, меблів тощо)	6	14	20
9.	Творчий проєкт	2	20	22
10.	Підсумок	2	-	2
Разом:		44	100	144

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

1. Вступ (2 год.)

Теоретична частина. Мета, завдання та зміст роботи. Правила поведінки в колективі. Санітарно-гігієнічні вимоги до організації робочого місця. Організаційні питання. Правила безпеки життєдіяльності.

2. Дизайн у світі сучасних технологій (4 год.)

Теоретична частина. Повторення матеріалу попередніх років. Сучасні напрями дизайну: digital-дизайн, екодизайн, UX/UI. Взаємозв'язок науки, техніки й мистецтва.

Практична частина. Колаж «Дизайн майбутнього» (зі ЗМІ чи у цифровому форматі). Вправа «Моє дизайнерське майбутнє» — ескіз професії майбутнього.

3. Дизайн і STEM: поєднання науки та мистецтва (16 год.)

Теоретична частина. Що таке STEM-дизайн (Science, Technology, Engineering, Math + Art). Приклади застосування дизайну в науці й техніці (інженерний дизайн, біодизайн). Дизайн як інструмент вирішення проблем.

Практична частина. Вправи з винахідництва: «Нова форма побутового предмета». Створення ескізів простих STEM-пристроїв (лампа, органайзер, гаджет). Аплікація чи макет «Мій гаджет майбутнього».

4. Архітектурний дизайн: макети будівель, міського простору (20 год.)

Теоретична частина. Основи архітектурного дизайну. Будівля як поєднання форми та функції. Міський простір і його елементи (парки, вулиці, площі).

Практична частина. Малювання архітектурних об'єктів у перспективі. Створення ескізу «Будинок моєї мрії». Робота в групах: макет парку чи вулиці з паперу, картону. Колективний проєкт «Місто майбутнього».

5. Дизайн транспорту, техніки та гаджетів (20 год.)

Теоретична частина. Основи промислового дизайну. Приклади транспорту майбутнього (електромобілі, літаючі таксі). Ергономіка й безпека у створенні техніки.

Практична частина. Створення ескізів транспорту майбутнього (автомобіль, літак, поїзд). Малювання ідей нових гаджетів. Моделювання з підручних матеріалів (папір, пластилін, LEGO). Колективний проєкт «Транспорт для мого міста».

6. Рекламний дизайн: плакат, банер, брендбук (20 год.)

Теоретична частина. Поняття рекламного дизайну. Афіша, банер, брендбук: мета і складові. Візуальна мова реклами: колір, образ, шрифт.

Практична частина. Створення рекламного плаката для улюбленого заходу чи гуртка. Розробка банера (на папері чи в цифровому форматі). Колективна робота «Фірмовий стиль нашої школи/гуртка».

7. Веб- та мультимедійний дизайн: іконки, презентації (18 год.)

Теоретична частина. Що таке веб- та мультимедійний дизайн. Основи створення іконок і цифрових символів. Презентація як форма візуальної комунікації.

Практична частина. Створення набору іконок для шкільних предметів. Розробка слайдів простої презентації. Колективний проєкт: мініпрезентація «Моє хобі».

8. Проєктування колекції (одягу, аксесуарів, меблів тощо) (20 год.)

Теоретична частина. Що таке колекція у дизайні. Принцип єдності стилю та різноманітності форм. Приклади відомих дизайнерських колекцій.

Практична частина. Вибір теми колекції (одяг, аксесуари, меблі, іграшки). Розробка серії ескізів (3–5 предметів). Виготовлення одного предмета з колекції (паперовий чи матеріальний макет). Колективний проєкт «Мініколекція для виставки».

9. Творчий проєкт (22 год.)

Теоретична частина. Етапи проєктної роботи: ідея, дослідження, ескіз, реалізація, презентація. Вибір теми для власного проєкту. Аналіз робіт та рефлексія. Обговорення професійних перспектив у дизайні.

Практична частина. Робота над індивідуальними або груповими проєктами (вибір: плакат, макет, цифрова презентація, модель, колекція). Консультації, доопрацювання, підготовка проєктів до захисту. Підготовка й оформлення підсумкової виставки. Публічний захист творчих проєктів.

Колективна творча подія «Свято дизайну».

10. Підсумок (2 год.)

Теоретична частина. Підбиття підсумків.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Знання та розуміння:

- мають уявлення про дизайн як систему (графічний, промисловий, екологічний, веб-дизайн);
- знають основи проєктної діяльності: від ідеї до реалізації;
- розуміють роль дизайну у науці, техніці, побуті, культурі.

Уміння та навички:

- виконують повні дизайн-проєкти (ескіз, добір матеріалів, макетування, презентація результату);
- володіють елементарними навичками цифрового дизайну (робота у простих графічних програмах, презентаційних середовищах);
- створюють функціональні й естетичні вироби (плакати, макети інтер'єру, прості моделі предметів, екопроєкти).

Компетентності:

- здатні працювати індивідуально та в команді, презентувати власний проєкт;

- розвинене системне мислення, вміння застосовувати знання з різних галузей (мистецтво, математика, технології, природознавство);
- готові до подальшого навчання у сфері дизайну та суміжних творчо-технічних напрямках;
- сформовані навички самостійного пошуку рішень, креативності та інноваційного підходу.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Беличко Ю. В. Український живопис. – К. : Мистецтво, 1989. – 191 с.
2. Бондар І. Р. Паперопластика. – Т., Х.: Ранок, 2011.
3. Вдовченко В.В., Тименко В.П. Трудове навчання: основи дизайну: Навчальна програма для учнів 5-9 класів. – К.: Інформаційні системи, 2009. – 156 с.
4. Воропай О. Звичаї нашого народу: етнографічний нарис / О. Воропай. – Київ : Велес, 2009.
5. Дихнич Л. П. Розвиток моди в Україні: проблеми і здобутки. Київ: Вісник КНУКІМ. 2001. С. 33-39.
6. Єжова О., Моторна Т. Дизайн сучасної книжкової ілюстрації в Україні: творча майстерня “Аграфка”. VIII Міжнародна науково-практична конференція «Актуальні проблеми сучасного дизайну» (КНУТД, 25 квітня 2024 р., Київ, Україна). Т.1.
7. Зеленченко Т.Б. Вчись малювати. Посібник. – Т.: Підручники і посібники, 1998.
8. Іркова Ю., Русін Г. С., Дубовик О. В. Привіт, Scratch! Моя перша книга з програмування / Наука і техніка, 2018. – 240 с
9. Ковальчук Т. П. Азбука паперової пластики. – Т.: «Навчальна книга – Богдан», 2011.
10. Комаровська О. А. Художньо обдарована особистість: сутність, реалії, розвиток: монографія. Івано-Франківськ: НАІР, 2014. 412 с.
11. Косміна О. Ю. Українське народне вбрання. Київ: Балтія-Друк. 2006. 64 с.
12. Крижанівська Н.Я. Основи ландшафтного дизайну / Н. Я. Крижанівська. – К : «Ліра-К», 2009. – 218 с.
13. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну: підручник / М. Я. Куленко. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.
14. Лаврова Е. С. «Граємо, відпочиваємо, пізнаємо». – Посібник з виховної роботи. Запоріжжя : Просвіта, 2000.
15. Маджед Марджи Scratch для дітей. Веселий вступ до програмування з іграми, малюнками, фактами і математикою. /Маджед Марджи; – Львів: Видавництво Старого Лева, 2020. – 368 с.
16. Мистецтво / Філософський енциклопедичний словник. Київ: Абрис. 2002. с. 380-381.
17. Михайленко В. Є., Яковлев М. І. Основи композиції. Геометричні аспекти художнього формотворення. – К. : Каравела, 2004.

18. Надія Сенчило-Татліліоглу, Тетяна Дячук, Світлана Литвинська. Від малюнка до інтерактивності: дитяча книга на початку 21 століття. Київ. URL: http://www.apfn-journal.in.ua/archive/50_2022/32.pdf (дата звернення 27.04.2025)
19. Ніколаєва Т. О. Історія українського костюма / іл. З. Васіної, Л. Міненко, Т. Ніколаєвої, О. Слінчак, М. Старовойт. – К. : Либідь, 1996.
20. Орел Л., Стогнота Л. Народне мистецтво України на межі тисячоліть. Музей нар. архіт. та побуту України НАН України, ТОВ «Укр. сувенір». Київ: Автоексперт, 2007. 248 с.
21. Подуббко Л. Абетка дизайнера // Трудова підготовка в закладах освіти. – 2006. – №1. – с. 29-37.
22. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. / за ред. О. І. Пометун. Київ: Видавництво А.С.К., 2006. 192 с.
23. Резніченко Г. В. Робота з папером: навчально-методичне видання. – Т.: «Навчальна книга – Богдан», 2012.
24. Семенов О. С. Формуємо творчо спрямовану особистість: перші кроки : (навч. посібн. для педагогів позашкільних та дошкільних закладів). Луцьк: ПДВ «Твердиня». 2016. 156 с.
25. Створюй анімації за допомогою Скретч; пер.з англ. О.Ю.Григорович. – Харків: Вид-во «Ранок», 2019. – 128 с.
26. Створюй відеоігри за допомогою Скретч; пер.з англ. О. Ю. Григорович. – Харків: Вид-во «Ранок», 2019. – 128 с
27. Стельмахук Г. Г. Українські народні головні убори. Вид. 2-ге, переробл. та доповн. Нац. Акад. Мистецтв. Львів: Апріорі. 2013. 276 с.
28. Філімонова, Т. В. (2024). Використання мультимедійних засобів у навчальному процесі для молодших школярів. Педагогічна Академія: наукові записки, (3). URL: <https://doi.org/10.57125/pedacademy.2024.02.29.01> (дата звернення 26.04.2025)
29. Челмакіна І. В. – Розвивальні ігри, вправи та завдання в початковій школі. – Харків : Основа, 2006.
30. Я так бачу»: Творча майстерня «Аграфка» створила книжкукартинку про зір і бачення URL: <https://starylev.com.ua/news/ya-tak-bachutvorchamaysternya-agrafka-stvoryla-knyzhku-kartynku-pro-zir-i-bachennya> (дата звернення 27.04.2025)
31. Яремків М. М. Композиція: творчі основи зображення. Навчальний посібник. – Т.: Підручники і посібники, 2005.
32. Яремків Михайло. Композиція і творчі основи зображення. Навчальний посібник. - Тернопіль: Підручники і посібники, 2005. – 122с.
33. Ярош М.В., Каплун М.М., Шуляк Р.М. Елементи графічної грамоти: Методичні рекомендації . – Рівне.: Рівненський обл. інс. пілядпл. пд. св., 2002. – 55 с.
34. An introductory computing curriculum using Scratch: URL: <http://scratched.gse.harvard.edu/guide/> (дата звернення 27.04.2025)
35. Site «Scratch»: електронний ресурс URL:<http://scratch.mit.edu> (дата звернення 27.04.2025).

36. STEM-лабораторія для школярів. URL: <https://stemua.science> (дата звернення 26.04.2025)