

УДК 7.05:725.57–053.2:004.9

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/93-2-22>

Наталія СКЛЯРЕНКО,

orcid.org/0000-0001-9188-1947

доктор мистецтвознавства, професор,
професор кафедри архітектури та дизайну
Луцького національного технічного університету
(Луцьк, Україна) nata_skliarenko@ukr.net

Євгенія НАЙДЕНКО,

orcid.org/0009-0005-4840-0323

студентка II курсу магістратури факультету дизайну
Київського національного університету технологій та дизайну
(Київ, Україна) naidenkoz23@gmail.com

Ольга РОМАНЮК,

orcid.org/0000-0003-1691-0140

асистент кафедри архітектури та дизайну
Луцького національного технічного університету
(Луцьк, Україна) romanuk.olja@gmail.com

НАПРЯМИ ПРОЄКТУВАННЯ СИСТЕМИ ВІЗУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ ДИТЯЧИХ БУДИНКІВ: ІГРОВИЙ ПІДХІД

У статті розглянуто напрями проєктування системи візуальної комунікації дитячих будинків, спрямовані на формування позитивного емоційного простору та зміцнення соціальної взаємодії. Акцент зроблено на особливостях інтеграції ігрового підходу з елементами айдентики як ключовому чиннику формування сучасних комунікаційних стратегій закладів соціального спрямування. Доведено, що такий підхід дозволяє гармонійно поєднати соціальну місію закладів з візуальною мовою дизайну, який стимулює довіру та підтримку з боку громади, державних структур і благодійних організацій. Дослідження ґрунтується на системному підході та звертається до мистецтвознавчого та культурологічного аналізу особливостей формування комфортного дитячого простору. Виділено напрями проєктування візуальних комунікацій: просторово-орієнтаційний (навігаційні піктограми та схеми); колористично-кодувальний (колористична ідентифікація простору); креативно-інклюзивний (дитяча творчість як основа айдентики); освітньо-комунікативний (програми візуальної грамотності). Ці проєктні практики зміцнюють самооцінку вихованців та виховують почуття приналежності, виконують терапевтичну функцію, сприяючи зниженню тривожності та формуванню асоціативних зв'язків між простором і діяльністю.

Підкреслено, що ігрова айдентика дитячих будинків забезпечує трансформацію середовища закладів соціального спрямування у відкритий емоційно дружній візуально-комунікативний простір. Ігровий підхід до проєктування виступає як багаторівнева стратегія, яка інтегрує проєктні, естетичні, педагогічні та психологічні аспекти. Це забезпечує візуальну репрезентацію, соціальну адаптацію та допомагає дітям розвивати комунікативні навички, емоційну стабільність і здатність до творчого самовираження. У результаті доведено, що ігровий підхід у візуальній комунікації забезпечує глибший рівень взаємодії між дитиною, закладом і суспільством, перетворюючи дизайн на дієвий засіб соціального впливу, виховання та формування гуманістичних цінностей.

Ключові слова: дизайн візуальних комунікацій, ігровий підхід, дитячий будинок, ігровий дизайн, візуальна айдентика, інклюзія, візуально-комунікативний простір.

Nataliia SKLIARENKO,

orcid.org/0000-0001-9188-1947

Doctor of Study of Art, Professor;

Professor at the Department of Architecture and Design

Lutsk National Technical University

(Lutsk, Ukraine) nata_skliarenko@ukr.net

Yevheniia NAIDENKO,

orcid.org/0009-0005-4840-0323

2nd year master's student at the Faculty of Design

Kyiv National University of Technologies and Design

(Kyiv, Ukraine) naidenkozh23@gmail.com

Olha ROMANIUK,

orcid.org/0000-0003-1691-0140

Assistant at the Department of Architecture and Design

Lutsk National Technical University

(Lutsk, Ukraine) romanuk.olja@gmail.com

ASPECTS OF DESIGNING A VISUAL COMMUNICATION SYSTEM OF HOUSES FOR ORPHANS: A GAME-BASED APPROACH

The article examines design aspects of visual communication system in houses for orphans, aimed at creating a positive emotional environment and strengthening social interaction. The emphasis is placed on the integration of a game-based approach with elements of visual identity as a key factor in forming modern communication strategies for social care institutions. It is demonstrated that this approach enables a harmonious combination of the institutions' social mission with the visual language of design, thereby fostering trust and support from the community, government bodies, and charitable organizations. The study is based on a systemic approach and refers to art historical and culturological analysis regarding the creation of a comfortable environment for children.

The following design aspects of visual communications are identified: spatial-orientational (navigational pictograms and maps); color-coding (colour identification of space); creative-inclusive (children's creativity as the basis for visual identity); and educational-communicative (visual literacy programs). These design practices strengthen the self-esteem of the orphans and cultivate a sense of belonging; they also have a therapeutic function by contributing to anxiety reduction and the formation of associative links between space and activity.

It is emphasized that a playful visual identity in houses for orphans provides the transformation of the social institution's environment into an open, emotionally supportive visual-communicative space. The game-based design approach functions as a multi-level strategy that integrates design, aesthetic, pedagogical, and psychological aspects. This ensures visual representation and social adaptation, while assisting children in developing communication skills, emotional stability, and the capacity for creative self-expression. Consequently, it is demonstrated that a game-based approach in visual communication provides a deeper level of interaction between the child, the institution, and society, transforming design into an effective instrument of social influence, education, and the cultivation of humanistic values.

Key words: visual communication design, game-based approach, houses for orphans, game design, visual identity, inclusion, visual-communicative space.

Постановка проблеми. Сучасна система організації дитячих будинків в Україні перебуває на етапі активної трансформації, що зумовлено як суспільними змінами, так і наслідками війни, які суттєво вплинули на психологічний стан дітей та функціонування соціальних інституцій. У цих умовах особливої ваги набуває проблема ефективної візуальної комунікації, яка забезпечує не лише впізнаваність закладу, а й створює атмосферу безпеки, довіри та психологічного комфорту.

Традиційні підходи до оформлення візуального середовища дитячих будинків часто залишаються формальними, не враховують вікові, соціальні та емоційні особливості вихованців. Це призво-

дить до відчуження дітей від простору, у якому вони живуть, знижуючи здатність їх до адаптації та самовираження. Тому виникає необхідність пошуку нових напрямків проектування, які б поєднували естетичні, психологічні та комунікативні аспекти, створюючи цілісне візуально-комунікативне середовище у дитячих будинках.

У цьому контексті важливою проблемою для дизайнерів стає необхідність розробки дружнього середовища, у якому дитина відчувала б себе активним учасником, а не об'єктом соціальної опіки. Залучення ігрового аспекту до проектування об'єктів візуальної комунікації дитячих закладів соціального спрямування є перспектив-

ним напрямом, оскільки він базується на інтеграції елементів гри, емоційного залучення та творчої взаємодії. Потреба у формуванні інтуїтивно зрозумілих та безпечних візуальних систем із залученням ігрового підходу окреслює актуальність цієї теми та вимагає проведення ґрунтовного дослідження.

Аналіз досліджень. Коло наукових проблем організації середовища закладів соціального спрямування для дітей формується на гуманістичних та інклюзивних підходах. Вони спрямовані на розв’язання проблем психологічної безпеки та благополуччя дітей у створюваному середовищі (Helles, 2021). Основні принципи інтеграції архітектурних, ергономічних та психологічних аспектів у проєктування стали предметом досліджень науковців Sattari et al. (2024), Коваль-Цепова (2021).

Дослідження D. Yamada-Rice (2024), Siu et al. (2022) фокусуються на аналізі ігрових комунікацій та залученні дітей до процесів проєктування середовища як активних співтворців. Гра у цьому контексті розглядається як універсальний засіб соціалізації та динамічної комунікації, формуючи інтегрований візуально-комунікативний простір (Скляренко, 2023: 260–288).

Важливою проблемою досліджень науковців виступає інклюзивність (Ferreira, Castro, 2024) та доступність матеріальних та цифрових ресурсів для дітей з особливими потребами (Decker et al., 2024). У роботах, зосереджених на розвитку дітей з аутизмом (Zubair et al., 2023; Ferreira, Castro, 2024), порушуються питання сенсорної чутливості та здатності до адаптації інтерфейсів, створення зрозумілих навігаційних та комунікаційних систем. Інтеграція ігрових методів у навчальний процес поряд із використанням цифрових технологій необхідна для активізації механізмів мотивації та ефективності навчання (Ahmad, Khan, 2024; Ярушак, Хандоняк, 2021).

Питання розвитку графічного дизайну та візуальної комунікації є невід’ємною складовою у формуванні комфортних умов для існування соціально незахищених категорій дітей. Визначальну роль у дизайні систем візуальних комунікацій відіграють дослідження, присвячені трансформаціям графічного дизайну (Богословська, Малік, 2021; Кожома, 2017), ролі шрифту (Голіус, 2021) та способам формування зрозумілих та емоційно виразних повідомлень у публічному просторі (Chornokondratenko, Voitenko, 2024; Скляренко, 2023).

До аналізу залучено візуальний і теоретичний матеріал, що презентує різні напрями організації візуально-комунікативного середовища закладів соціального спрямування, зокрема Київська

спеціальна школа-інтернат №5 ім. Я. П. Батюка (Універсальні..., 2024), центри ADRA UKRAINE (Благодійна ..., б.р.), «Затишок» (Соціально-реабілітаційний..., б.р.), «Отчий Дім» (МБФ..., б.р.), Children’s Aid Society (Children’s..., n.d.). Представлена у мережі Інтернет інформація демонструє практичну площину вирішення соціальних проблем, а таке середовище сприймається як інструмент емоційної терапії, який відіграє вагомий роль у процесах соціально-психологічної реабілітації. З огляду на проведений аналіз, необхідним виступає системне дослідження напрямків проєктування гармонійного середовища дитячих соціальних закладів, де візуальна комунікація виконує естетичну, педагогічну та соціально-психологічну роль.

Мета статті. Метою роботи є систематизація напрямів проєктування системи візуальних комунікацій дитячих будинків, що ґрунтується на використанні ігрового підходу, та визначення ефективних шляхів їх реалізації для створення емоційно комфортного й соціально орієнтованого середовища для розвитку дитини. Особлива увага у дослідженні приділяється особливостям використання засобів візуальних комунікацій у проєктній практиці формування візуально-комунікативного простору соціального спрямування, що впливають на його сприйняття, розвиток емоційної культури і почуття безпеки.

Виклад основного матеріалу. Ігровий підхід у проєктуванні візуальної комунікації дитячих будинків є міждисциплінарною концепцією, що поєднує психологічні, педагогічні та дизайнерські методики. Гра виступає базовою формою пізнання світу дитиною. Вона допомагає адаптуватися до соціуму, формує комунікативні навички, розвиває уяву та критичне мислення (Коваль-Цепова, 2021). Для дітей, позбавлених батьківського піклування, гра набуває особливого значення. Вона стає терапевтичним засобом, що допомагає долати травми та формувати позитивні емоції. Інтеграція ігрових елементів у візуальну айдентичку дитячих будинків дозволяє створювати середовище, яке підсилює відчуття безпеки та довіри. Символіка, кольори та персонажі, побудовані на принципах гри, транслюють дітям повідомлення про відкритість і підтримку (Ferreira, Castro, 2024; Sattari et al., 2024). Вони допомагають формувати діалог між дитиною, закладом та суспільством. Простота, інтуїтивна зрозумілість та позитивне забарвлення повідомлення забезпечує формування комфортного простору. Напрями проєктування системи візуальних комунікацій дитячих будинків систематизовано у таблиці 1, яка відображає найбільш поширені практики в Україні та за кордоном.

Таблиця 1

Напрями проєктування системи візуальних комунікацій у дитячих будинках

Напрямок проєктування	Приклад практичної реалізації	Зразки впровадження
Просторово-орієнтаційний	Використання піктограм та графічних позначок для ідентифікації функціональних зон	Спеціальна школа інтернат № 5 ім. Я. П. Батюка (Універсальні..., 2024)
Колористично-кодувальний	Кольорове зонування приміщень (виділення освітніх, ігрових, відпочинкових та ін. зон)	«Отчий дім» (МБФ..., б.р.) та «Затишок» (Соціально-реабілітаційний..., б.р.)
Креативно-інклюзивний	Використання дитячих малюнків у логотипах, плакатах, навігаційних елементах	ADRA Ukraine (Благодійна ..., б.р.)
Освітньо-комунікативний	Проведення програм з візуальної грамотності (робота з фотографіями, постерами, цифровими медіа)	Children's Aid Society (Children's..., n.d.)

Просторово-орієнтаційний напрям у проєктуванні візуальної комунікації дитячих будинків ґрунтується на створенні зрозумілої системи навігації, що забезпечує комфортне й безпечне пересування дітей у просторі закладу. Візуальні орієнтири, такі як піктограми, кольорові позначки, тактильні елементи та графічні символи, відіграють ключову роль у формуванні відчуття просторової упорядкованості, допомагаючи дітям самостійно знаходити необхідні приміщення. Застосування таких рішень сприяє розвитку когнітивних навичок, просторового мислення та впевненості у власних діях, що особливо важливо для дітей, які перебувають у середовищі тривалого проживання. Візуальна навігація у дитячих закладах має не лише функціональне, а й терапевтичне значення (Ahmad, Khan, 2024). Піктограми, кольорові лінії, умовні позначення чи графічні образи допомагають зменшити тривожність, оскільки надають відчуття орієнтованості у просторі. Для дітей, які мають труднощі з читанням або порушення зору, такі елементи виступають доступним каналом комунікації.

Характерним прикладом упровадження просторово-орієнтаційної системи є Київська спеціальна школа-інтернат № 5 ім. Я. П. Батюка (рис. 1), де реалізовано мнемосхеми з тактильними піктограмами, шрифтом та кольоровим зонуванням (Універсальні..., 2024). Кожен поверх має власну графічну карту з чіткими позначеннями функціональних зон: навчальних кабінетів, побутових приміщень, рекреаційних і спеціалізованих кімнат. Завдяки використанню уніфікованих символів та кольорових кодів учні можуть орієнтуватися без супроводу дорослих, що суттєво підвищує рівень самостійності, безпеки та інклюзивності освітнього простору.

Важливу роль у проєктуванні системи візуальних комунікацій дизайнери приділяють колористичному кодуванню, яке широко застосовується у

практиці як українських, так і зарубіжних закладів. Колір виконує терапевтичну функцію, знижуючи рівень тривожності та формуючи стійкі асоціативні зв'язки між простором і його функцією (Богословська, Малік, 2021). Дослідники підкреслюють роль кольору як основного чинника емоційної та ігрової взаємодії в контексті соціальних і освітніх інституцій (Decker et al., 2024; Sattari et al., 2024). Теплі відтінки асоціюються з безпекою та відкритістю, тоді як пастельні тони використовуються для створення атмосфери спокою і релаксації (Кожома, 2017). Контрастні поєднання у поєднанні з піктографічними системами забезпечують чітку орієнтацію в просторі, що особливо актуально для дітей молодшого віку та вихованців з особливими освітніми потребами. Вибір палітри у закладах України додатково зумовлений воєнним контекстом: агресивні кольорові рішення не використовуються, надається перевага відтінкам, що символізують стабільність, відновлення та надію.



Рис. 1. Приклади реалізації просторово-орієнтаційного рівня: мнемосхеми навігації у спецшколі-інтернаті № 5 ім. Я. П. Батюка (м. Київ): 1 – мнемосхема першого поверху; 2 – мнемосхема другого поверху (Універсальні..., 2024)

В Україні практика інтеграції ігрових елементів у візуальну комунікацію дитячих будинків лише починає набирати обертів, але вже є помітні такі ініціативи. Одним із показових прикладів є організація середовища центру «Отчий дім» у Києві (рис. 2),

що базується на основі кольорового зонування приміщень і використання символів, зрозумілих дітям різного віку. Там активно застосовуються настінні ілюстрації з персонажами, створеними за мотивами дитячих малюнків вихованців як метод залучення їх до співтворчості (Siu et al., 2022; Yamada-Rice, 2024). У центрі «Затишок» у Харківській області (рис. 2) після 2014 року було здійснено оновлення візуальної айдентики. Його метою було створення більш дружнього простору для дітей, які втратили родини через воєнні дії. У комунікаційних матеріалах використовуються теплі кольори та графічні символи (будиночки, квіти, сонце), що символізують захищеність і домашній затишок.



Рис. 2. Приклади реалізації колористичного зонування: 1 – центр «Отчий дім» (Київ) (МБФ..., б.р.); 2 – центр «Затишок» (Закарпатська обл., село Пилипець) (Соціально-реабілітаційний..., б.р.)

Креативно-інклюзивний напрям є одним із ключових у проєктуванні візуальної комунікації дитячих будинків, оскільки передбачає інтеграцію дитячої творчості у систему айдентики. Такий підхід сприяє формуванню у дітей відчуття власної цінності та значущості, підвищує рівень самооцінки й стимулює розвиток емоційного інтелекту (Decker et al., 2024). Важливою складовою ігрової комунікації в цьому контексті виступають символічні системи – образи, персонажі чи графічні мотиви, створені дітьми або за їх участю. Залучення дитячих малюнків до формування логотипів, плакатів, упаковки чи навігаційних елементів надає айдентичі автентичності, емоційності та комунікативної широти, що підсилює довіру до закладу.

Подібні практики набули поширення у міжнародному контексті (зокрема, у Нідерландах та США), де дитячі зображення інтегруються у візуальні системи соціальних установ, перетворюючи процес комунікації на акт співтворення (Children's..., n.d.). Такий підхід забезпечує подвійний ефект: із одного боку, створює впізнаваний і дружній візуальний стиль закладу, а з іншого – формує у дітей відчуття залученості й розуміння, що їхня думка має значення (Helles, 2021).

В українському контексті показовим прикладом є діяльність ADRA Ukraine, яка реалізує низку програм для дітей, поєднуючи творчі майстерні з елементами візуального дизайну (рис. 3). У межах заходів організації діти створюють малюнки, що використовуються у графічних матеріалах, пакуванні та благодійній продукції. Такий досвід демонструє, що креативно-інклюзивний проєктний напрям виконує не лише комунікативну, а й соціально-психологічну функцію, сприяючи розвитку почуття належності, взаємодії та довіри.



Рис. 3. Приклад реалізації креативно-інклюзивного напрямку (ADRA Ukraine): 1 – використання дитячих символів у дизайні пакувань благодійних наборів; 2 – участь дітей у творчих активностях під час соціальних програм (Благодійна..., б.р.)

Формування у дітей навичок розуміння, інтерпретації та створення візуальних повідомлень забезпечує освітньо-комунікативний напрям проєктування візуальної комунікації. Він передбачає впровадження програм розвитку візуальної грамотності, які навчають дітей працювати з медіа, аналізувати зображення, критично мислити й виражати власні почуття через візуальні форми. Такий підхід сприяє формуванню активної, комунікативно відкритої особистості, здатної до творчої взаємодії із сучасним інформаційним середовищем.

Важливим інструментом є творчі воркшопи, що поєднують ігрові та освітні завдання. Такі заняття створюють умови для спільної творчості: діти не лише створюють візуальні образи, а й обговорюють їх з вихователями чи дизайнерами, навчаючись аргументувати власні рішення. Це відповідає концепції візуальної грамотності, згідно з якою дитина має бути не лише споживачем візуальної інформації, а й її активним творцем. Показовим прикладом реалізації освітньо-комунікативного напрямку є діяльність організації Children's Aid Society в США (рис. 4), яка використовує візуальну айдентичу як частину програм розвитку дитини. Її логотип, кольорова палітра та дизайн освітніх матеріалів виконують не лише комунікативну, а й виховну функцію, формуючи довіру, позитивну емоційну реакцію та почуття належності до спільноти. Діти залучаються до заходів, де вони через гру, творчість і соціальну взаємодію навчаються комунікації, підтримці й самовираженню.



**Рис. 4. Участь дітей у соціально-освітній програмі організації Children's Aid Society, США:
1-3 – матеріали єдиного візуального стилю
(Children's..., n.d.)**

Для України подібні підходи мають особливу актуальність у контексті воєнних викликів та переміщення дітей. Застосування ігрових і творчих методів у поєднанні з візуальною комунікацією виконують адаптаційну й терапевтичну функцію, що сприяє формуванню відчуття безпеки, довіри та єдності (Коваль-Цєпова, 2021). Візуальні засоби у цьому випадку стають не лише естетичним компонентом, а потужним інструментом соціальної підтримки та розвитку, що свідчить про зародження цілісної моделі креативно-інклюзивного дизайну.

Висновки. У роботі доведено, що ігровий підхід до проектування візуальної комунікації дитячих будинків виступає одним із ключових меха-

нізмів формування сучасного соціокультурного середовища для дітей, позбавлених батьківського піклування. Гра у дизайні інтегрує психологічні, педагогічні та комунікативні функції, створюючи систему, яка одночасно сприяє адаптації дітей, формує довіру суспільства та забезпечує впізнаваність інституції у публічному просторі.

Дизайн візуальної комунікації дитячих закладів соціального спрямування формується у просторово-орієнтаційному, колористично-кодувальному, креативно-інклюзивному та освітньо-комунікативному напрямках. Інтеграція ігрового підходу відбувається відповідно через розробку комунікаційних стратегій освітнього характеру, які надають вихованцям інструменти для вираження власного досвіду, водночас забезпечуючи зрозумілість і доступність візуальних повідомлень. Формування загальної концепції візуальної грамотності забезпечує здатність не лише сприймати, а й інтерпретувати та самостійно створювати візуальні образи.

Використання ігрових елементів, колористичних сценаріїв та візуальних наративів перетворюють дитячий будинок із замкнутої інституції на відкритий, емоційно дружній простір. Дослідження українського та світового досвіду демонструє активний розвиток ігрових практик, впровадження комплексних програм, освітніх воркшопів, що інтегрують дитячу творчість у візуальну айдентичку соціальних установ. У контексті дитячих будинків візуально-комунікативне середовище перестає бути лише засобом ідентифікації закладу, а перетворюється на інструмент формування довіри, відчуття безпеки та емоційної стабільності. Ігровий підхід до проектування візуальної комунікації дитячих будинків постає як багаторівнева стратегія, яка інтегрує проєктні, естетичні, педагогічні та психологічні аспекти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Благодійна організація «ADRA UKRAINE». Вебсайт. URL: <https://www.adra.ua> (дата звернення: 20.11.2025)
2. Богословська Ю. В., Малік Т. В. Графічний дизайн як засіб передачі рекламної ідеї у поліграфії. *Культура і сучасність*. 2021. Т. 23. № 2. С. 136–139. DOI: <https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2021.249246>
3. Голіус В. А. Шрифт у графічному дизайні. *Theoretical foundations in practice and science: The XIV International Science Conference, December 21–24, 2021. Bilbao, Spain*. URL: <https://isg-konf.com/wp-content/uploads/2021/12/THEORETICAL-FOUNDATIONS-IN-PRACTICE-AND-SCIENCE.pdf> (дата звернення: 20.11.2025)
4. Коваль-Цєпова А. В. Принципи дизайну інтер'єрів закладів соціального захисту дітей : дис. канд. мистецтвознавства : 17.00.07. Львів : Національний університет «Львівська політехніка», 2021. 350 с. URL: https://drive.google.com/file/d/1ZpNmiMIJCvoivtS_wOqvSr48d7yvKI/view (дата звернення: 20.11.2025)
5. Кожома К. С. Історичний розвиток графічного дизайну в Україні. *Наукові розробки молоді на сучасному етапі* : тези доповідей XVI Всеукраїнської наукової конференції молодих вчених та студентів (27-28 квітня 2017 р., Київ). Київ: КНУТД, 2017. Т. 1. С. 524-525. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/9283/1/NRMSE2017_V1_P524-525.pdf (дата звернення: 20.11.2025)
6. МБФ «Отчий Дім». Вебсайт. URL: <http://www.o-dim.com/> (дата звернення: 20.11.2025)
7. Складенко Н. В. Візуальні комунікації в дизайні: динамічні концепції сталого розвитку: монографія. Луцьк: Вежа-Друк, 2023. 484 с.
8. Соціально-реабілітаційний центр – Дитяче містечко «Затишок». Вебсайт. URL: <https://zatyshok.org/> (дата звернення: 20.11.2025)

9. Універсальні навігаційні схеми (мнемосхеми) встановлені у спеціальній школі для дітей з порушеннями зору. 2024. URL: <https://rcbu.org.ua/universalni-navigaciini-sxemi-mnemosxemi-vstanovleni-u-specialnii-skoli-dlia-ditei-z-porushenniami-zoru> (дата звернення: 20.11.2025)
10. Ярушак М., Хандоняк Н. Використання технологій доповненої реальності (AR) у навчальному процесі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип 44. Т.3. С. 2-3. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/44-3-44>
11. Ahmad M., Khan R. W. Gamification in Education: Enhancing the Students Engagement and Learning Achievements through the Integration Use of Game based Learning. *The Knowledge*. 2024. №3(1). P. 23-37. DOI: <https://doi.org/10.63062/tk/2k24a.31016>
12. Children's Aid Society. Website. URL: <https://www.childrensaidnyc.org/> (дата звернення: 20.11.2025)
13. Chornokondratenko M., Voitenko A. Ukrainian artist adorns Kyiv high-rises with images of fallen soldiers. October 24, 2024. Reuters. URL: <https://www.reuters.com/world/europe/ukrainian-artist-adorns-kyiv-high-rises-with-images-fallen-soldiers-2024-10-24/> (дата звернення: 20.11.2025)
14. Decker, K., James, D., Keener, A., Olson, S. The Power of Inclusive Design to Enhance Children's Well-Being. Gensler. August 21, 2024. URL: <https://www.gensler.com/blog/inclusive-design-children-health-wellbeing> (дата звернення: 20.11.2025)
15. Ferreira R. d. S., Castro T. H. C. d. Participatory and Inclusive Design Models from the Perspective of Universal Design for Children with Autism: A Systematic Review. *Education Sciences*. 2024. №14(6), 613. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci14060613>
16. Helles A. S. Designing Stimulating Environment to Alleviate Orphan Children Psychological Problems. *European Journal of Environment and Public Health*. 2021. Vol. 5(2). em0082. DOI: <https://doi.org/10.21601/ejeph/11057>
17. Sattari G., Sattari R., Khodabakhshian M. Designing Safe Houses For Orphans: Integrating Architecture, Psychology, And Cultural Sensitivity. *International Journal of Creative Research Thoughts (IJCRT)*. 2024. Vol. 12, Issue 6. h326– h335. URL: <https://www.ijcrt.org/papers/IJCRT2406820.pdf> (дата звернення: 20.11.2025)
18. Siu K.W.M., Lo K.Y.A., Wong Y. L., Lo C.H. Playful Public Design by Children. *Human Factors in Communication of Design*. 2022. Vol. 49. P. 117–125. DOI: <https://doi.org/10.54941/ahfe1002044>
19. Yamada-Rice D. Playful Communication Design in the Context of Child Health, Medium. 2024. URL: <https://komesanyamada.medium.com/playful-communication-design-in-the-context-of-child-health-65ca7a68caa8> (дата звернення: 20.11.2025)
20. Zubair M.S., Brown D.J., Hughes-Roberts T., Bates M. Designing accessible visual programming tools for children with autism spectrum condition. *Universal Access in the Information Society*. 2023. Vol. 22. P. 277–296. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10209-021-00842-y>

REFERENCES

1. Blahodiina orhanizatsiia «ADRA UKRAINE» [Charitable organization “ADRA UKRAINE”]. (n.d.). Website. Retrieved from: <https://www.adra.ua> [in Ukrainian]
2. Bohoslovskaya, Yu. V., & Malik, T. V. (2021). Hrafichnyi dyzain yak zasib peredachi reklamnoi idei u polihrafi [Graphic design as a means of conveying advertising ideas in printing]. *Kultura i suchasnist*, 23(2). 136–139. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2021.249246> [in Ukrainian]
3. Holius, V. A. (2021). Shryft u hrafichnomu dyzaini [Fonts in graphic design]. *Theoretical foundations in practice and science: The XIV International Science Conference, December 21–24, 2021. Bilbao, Spain*. Retrieved from: <https://isg-konf.com/wp-content/uploads/2021/12/THEORETICAL-FOUNDATIONS-IN-PRACTICE-AND-SCIENCE.pdf> [in Ukrainian]
4. Koval-Tsepova, A. V. (2021). Pryntsypy dyzainu interieriv zakladiv sotsialnoho zakhystu ditei [Principles of interior design for child welfare institutions]: dys. kand. mystetstvoznavstva : 17.00.07. Lviv : Natsionalnyi universytet «Lvivska politehnika». Retrieved from: https://drive.google.com/file/d/1ZpNniMIJHCvoivtS_wOqvSr48d7yvKI/view [in Ukrainian]
5. Kozhoma, K. S. (2017). Istorychnyi rozvytok hrafichnoho dyzainu v Ukraini [Historical development of graphic design in Ukraine]. *Naukovi rozrobky molodi na suchasnomu etapi : tezy dopovidei XVI Vseukrainskoi naukovoï konferentsii molodykh vchenykh ta studentiv (27-28 kvitnia 2017 r., Kyiv)*. Kyiv: KNUTD, 1. 524-525. Retrieved from: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/9283/1/NRMSE2017_V1_P524-525.pdf [in Ukrainian]
6. MBF «Otchyi Dim» [International Charitable Foundation “Father's House”] (n.d.). Website. Retrieved from: <http://www.o-dim.com/> [in Ukrainian]
7. Skliarenko, N. V. (2023). Vizualni komunikatsii v dyzaini: dynamichni kontseptsii staloho rozvytku [Visual communications in design: dynamic concepts of sustainable development]: monohrafiia. Luts'k: Vezha-Druk [in Ukrainian]
8. Sotsialno-reabilitatsiyniy tsentr – Dytiache mistechko «Zatyshok» [Social rehabilitation center – Children's town “Zatyshok”] (n.d.). Website. Retrieved from: <https://zatyshok.org/> [in Ukrainian]
9. Universalni navihatsiini skhemy (mnemoskhemy) vstanovleni u spetsialnii shkoli dlia ditei z porushenniamy zoru [Universal navigation diagrams (mnemonic diagrams) installed in a special school for children with visual impairments] (2024). Retrieved from: <https://rcbu.org.ua/universalni-navigaciini-sxemi-mnemosxemi-vstanovleni-u-specialnii-skoli-dlia-ditei-z-porushenniami-zoru> [in Ukrainian]
10. Iarushak, M., & Khandoniak, N. (2021). Vykorystannia tekhnolohii dopovnenoï realnosti (AR) u navchalnomu protsesi [The use of augmented reality (AR) technologies in the educational process]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 3(44), 2-3. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/44-3-44> [in Ukrainian]
11. Ahmad M., & Khan R. W. (2024). Gamification in Education: Enhancing the Students Engagement and Learning Achievements through the Integration Use of Game based Learning. *The Knowledge*, 3(1). 23-37. <https://doi.org/10.63062/tk/2k24a.31016>

12. Children's Aid Society (n.d.). Website. Retrieved from: <https://www.childrensaidnyc.org/>
13. Chornokondratenko, M., & Voitenko, A. (October 24, 2024). Ukrainian artist adorns Kyiv high-rises with images of fallen soldiers. *Reuters*. Retrieved from: <https://www.reuters.com/world/europe/ukrainian-artist-adorns-kyiv-high-rises-with-images-fallen-soldiers-2024-10-24/>
14. Decker, K., James, D., Keener, A., & Olson, S. (August 21, 2024). The Power of Inclusive Design to Enhance Children's Well-Being. *Gensler*. Retrieved from: <https://www.gensler.com/blog/inclusive-design-children-health-wellbeing>
15. Ferreira R. d. S., & Castro T. H. C. d. (2024). Participatory and Inclusive Design Models from the Perspective of Universal Design for Children with Autism: A Systematic Review. *Education Sciences*, 14(6). 613. <https://doi.org/10.3390/educsci14060613>
16. Helles, A. S. (2021). Designing Stimulating Environment to Alleviate Orphan Children Psychological Problems. *European Journal of Environment and Public Health*, 5(2). em0082. <https://doi.org/10.21601/ejeph/11057>
17. Sattari G., Sattari R., & Khodabakhshian M. (2024). Designing Safe Houses For Orphans: Integrating Architecture, Psychology, And Cultural Sensitivity. *International Journal of Creative Research Thoughts (IJCRT)*, 12, 6. h326-h335. Retrieved from: <https://www.ijcrt.org/papers/IJCRT2406820.pdf>
18. Siu, K.W.M., Lo, K.Y.A., Wong, Y. L., & Lo, C.H. (2022). Playful Public Design by Children. *Human Factors in Communication of Design*, 49. 117–125. <https://doi.org/10.54941/ahfe1002044>
19. Yamada-Rice, D. (2024). Playful Communication Design in the Context of Child Health. *Medium*. Retrieved from: <https://komesanyamada.medium.com/playful-communication-design-in-the-context-of-child-health-65ca7a68caa8>
20. Zubair, M.S., Brown, D.J., Hughes-Roberts, T., & Bates, M. (2023). Designing accessible visual programming tools for children with autism spectrum condition. *Universal Access in the Information Society*, 22. 277–296. <https://doi.org/10.1007/s10209-021-00842-y>

Дата першого надходження рукопису до видання: 25.11.2025

Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 10.12.2025

Дата публікації: 30.12.2025