

декоративно-ужиткового мистецтва є обґрунтованим і ефективним напрямом модернізації мистецької освіти.

Практичний досвід реалізації навчального проекту зі створення декоративного вазона підтверджує доцільність поєднання цифрових і традиційних технологій у процесі професійної підготовки студентів. Використання 3D-моделювання забезпечує підвищення якості проектних рішень, розвиток ключових і фахових компетентностей, а також формування готовності до сучасної художньо-проектної діяльності.

Список використаних джерел:

1. Бабчук Ю. М., Коломієць Д. І. Використання майбутніми вчителями трудового навчання та майстрами виробничого навчання комп'ютерних програм для проектування виробів. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. Вип. 24. Київ–Вінниця. 2010. С. 216–221.

2. Бабчук Ю. М., Коломієць Д. І., Макар З. Ю. Навчання майбутніх учителів технологій проектуванню та виготовленню меблів. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. Вип. 44. Київ–Вінниця. 2016. С. 270–276.

3. Надкернична Т. М., Луцкевич В. А., Луцкевич В. А. 3D моделювання в програмі Blender. *Збірник доповідей XI Всеукраїнської науково-практичної конференції «Прикладна геометрія, інженерна графіка та об'єкти інтелектуальної власності»*. Випуск 11. С. 137-139.

4. Швець О. А., Коломієць Д.І., Бабчук Ю.М. Сучасні технології художньої обробки деревини у змісті професійної підготовки майбутніх фахівців. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: збірник наукових праць*. Вінниця: ТОВ «Друк плюс», 2024. Вип. 73. С. 124-133.

<https://doi.org/10.31652/3083-7871-2026-4.27>

Шимкова І. В., Мельник В. А., Рибачук О. Ф.
м. Вінниця, Україна
irina.shym22@gmail.com

МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВПРОВАДЖЕННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ХУДОЖНЬО-ГРАФІЧНУ ПІДГОТОВКУ УЧНІВ ЗЗСО

Анотація. У тезах розглядаються методичні засади впровадження цифрових технологій у художньо-графічну підготовку учнів 7 класу в контексті компетентісно орієнтованої технологічної освіти. Визначено структуру художньо-графічної компетентності учнів основної школи та обґрунтовано роль цифрових інструментів у її формуванні. Запропоновано класифікацію цифрових платформ для навчання графічного дизайну за функціональним призначенням: онлайн-редактори шаблонного типу (Canva, Adobe Express), векторні графічні редактори (Figma, Vectr) та інструменти для презентації проєктів (Google Slides, Genially). Сформульовано методичні принципи добору й використання цифрових інструментів: інструментальна доцільність, поступове ускладнення та проєктна

інтеграція. Описано структуру уроку з графічного дизайну, що забезпечує єдність художнього й технологічного складників підготовки учнів.

Ключові слова: *цифрові технології, художньо-графічна підготовка, графічний дизайн, технологічна освіта, цифрова компетентність, Canva, Figma, проектне навчання, основна школа.*

Abstract. *The paper examines the methodological principles of integrating digital technologies into the artistic and graphic training of 7th-grade students within the framework of competency-based technology education. The structure of students' artistic and graphic competency is defined, and the role of digital tools in its development is substantiated. A classification of digital platforms for teaching graphic design is proposed according to their functional purpose: template-based online editors (Canva, Adobe Express), vector graphic editors (Figma, Vectr), and project presentation tools (Google Slides, Genially). Methodological principles for selecting and using digital tools are formulated: instrumental appropriateness, gradual complexity, and project integration. The structure of a graphic design lesson that ensures the unity of artistic and technological components of students' preparation is described.*

Keywords: *digital technologies, artistic and graphic training, graphic design, technology education, digital competency, Canva, Figma, project-based learning, secondary school.*

Сучасна освітня парадигма орієнтована на підготовку учня, здатного ефективно діяти в цифровому суспільстві, де візуальна комунікація та медіаграмотність стають невід'ємними складниками загальної культури особистості. Графічний дизайн як навчальна галузь перебуває на перетині художнього та технологічного знання, що передбачає розвиток образного мислення, опанування принципів композиції, кольорознавства, типографіки – і водночас вимагає практичного освоєння сучасних цифрових інструментів. Державний стандарт базової середньої освіти (2020) окреслює цифрову компетентність як наскрізну, що зумовлює необхідність її цілеспрямованого формування вже в 5-9 класах, зокрема в контексті технологічної освітньої галузі [1]. Відтак питання методично обґрунтованого впровадження цифрових платформ у художньо-графічну підготовку учнів 7 класу набуває як теоретичного, так і суто практичного значення.

У педагогічній науці художньо-графічна підготовка учнів розглядається як цілісний процес формування системи спеціальних знань, умінь і ціннісних орієнтацій у сфері візуального проектування. Дослідники виокремлюють три взаємопов'язані компоненти художньо-графічної компетентності: *когнітивний* (знання основ композиції, кольору, форми, знакових систем), *операційно-діяльнісний* (практичні графічні вміння, у тому числі цифрові), *ціннісно-естетичний* (здатність до художньої оцінки та рефлексії) [2; 5]. Цифрові технології органічно вписуються в цю структуру як сучасний інструментальний засіб, що не замінює фундаментальні художні знання, а розширює можливості їхнього практичного застосування. Питання формування художньо-графічної компетентності учнів ЗЗСО засобами інноваційних методик розглядається в сучасних педагогічних дослідженнях [5], що підтверджує актуальність пошуку нових підходів до організації цього процесу.

Аналіз сучасного ринку освітніх цифрових платформ дозволяє виділити кілька груп інструментів, придатних для використання в 7 класі за критеріями безкоштовності, доступності через браузер та методичної доцільності [3].

Перша група – **онлайн-редактори шаблонного типу** (*Canva, Adobe Express*). Ці платформи надають готові шаблони, що дозволяють учням швидко отримати естетично завершений результат, водночас формуючи розуміння принципів

макетування, роботи з типографікою та фірмовим стилем. Canva має спеціальну освітню версію Canva for Education з розширеними можливостями для класної роботи та спільного редагування. Методично ці інструменти найбільш доцільні на початкових етапах освоєння дизайну — для формування «дизайн-мислення» та базових уявлень про композиційну рівновагу [3; 4].

Друга група – **векторні графічні редактори** (*Figma, Vectr*). Figma є індустріальним стандартом у сфері UI/UX-проектування та графічного дизайну, що робить її освоєння практично значущим для учнів з орієнтацією на дизайнерські професії. Для 7 класу Figma доцільна на етапі поглибленого вивчення: робота зі стилями, компонентами, напрямними та сітками формує системне розуміння принципів візуальної організації простору. Vectr – спрощена альтернатива, орієнтована на початківців, що дозволяє засвоїти основи векторної графіки без перевантаження інтерфейсу [3].

Третя група – **інструменти для презентації та захисту проєктів** (*Google Slides, Genially*). Вони забезпечують розвиток умінь публічного представлення результатів власної проєктної діяльності — невід’ємної складової технологічної компетентності. Genially дозволяє створювати інтерактивні матеріали з анімацією та гіперпосиланнями, що підвищує рівень залученості аудиторії та мотивацію авторів [4].

Ефективне впровадження цифрових технологій у художньо-графічну підготовку потребує дотримання низки методичних принципів [2; 3]. По-перше, принцип *інструментальної доцільності*: цифровий інструмент обирається виходячи з конкретної навчальної задачі – Canva для засвоєння принципів макетування, Figma для розуміння модульних сіток, Vectr для опанування векторної графіки. По-друге, принцип *поступового ускладнення*: освоєння інструментів відбувається від простого до складного – від шаблонних редакторів до професійних векторних середовищ. По-третє, принцип *проєктної інтеграції*: кожен цифровий інструмент освоюється в контексті цілісного навчального проєкту – розробки логотипу, плакату, фірмового стилю шкільного заходу тощо.

Структура окремого уроку з використанням цифрових графічних інструментів передбачає: *мотиваційно-орієнтувальний етап* (аналіз зразків реального графічного дизайну, постановка творчої задачі); *операційно-інструментальний етап* (освоєння нових функцій платформи через покрокові інструкції або відеотьюторіали); *творчо-практичний етап* (самостійне виконання дизайнерського завдання); *рефлексивно-оцінювальний етап* (взаємооцінювання за критеріями художньої якості, функціональності та технічного виконання). Така структура забезпечує єдність художнього й технологічного складників підготовки та відповідає компетентісно орієнтованій моделі сучасного уроку [1; 2].

Методично обґрунтоване впровадження цифрових технологій у художньо-графічну підготовку учнів 7 класу є закономірною відповіддю на вимоги сучасної освітньої парадигми та потреби цифрового суспільства. Систематичне використання платформ Canva, Adobe Express, Figma, Vectr та Genially у контексті проєктно-орієнтованого навчання дозволяє одночасно формувати художню грамотність, технологічну культуру та цифрову компетентність учнів. Ключовою умовою ефективності є дотримання принципів інструментальної доцільності, поступового ускладнення та проєктної інтеграції, що перетворює цифровий інструмент із самоцілі на засіб розвитку творчої особистості. Перспективою подальших досліджень є розробка цілісного навчально-методичного комплексу з графічного дизайну для 7–9 класів із використанням інструментів штучного інтелекту як допоміжного засобу генерації та аналізу візуальних образів.

Список використаних джерел:

1. Державний стандарт базової середньої освіти. Постанова Кабінету Міністрів України від 30.09.2020 № 898. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-p> (дата звернення: 10.03.2025).
2. Нич Т. В. Методика навчання основ графічного дизайну майбутніх учителів образотворчого мистецтва : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02. Київ, 2016. 288 с.
3. Heller S., Talarico L. Design Education: Objects and Ideas. New York : Allworth Press, 2016. 304 p.
4. Сервіс Genially для створення інтерактивного контенту: все геніальне – просто. *На Урок*. 2021. URL: <https://naurok.com.ua/post/servis-genially-dlya-stvorennya-interaktivnogo-kontentu-vse-genialne-prosto> (дата звернення: 10.03.2026)
5. Шимкова І. В., Бортник О. Б., Табачук М. С. Інноваційні методики формування художньо-графічної компетентності учнів ЗЗСО. *Проектування змісту і технологій художньо-графічної підготовки та художньо-творчої діяльності здобувачів вищої освіти (студентів) і молодих учених: збірник наукових праць / С. Д. Цвілик (голова) [та ін.]*. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі-Поділля», 2025. Вип. 4. С. 109–111.

<https://doi.org/10.31652/3083-7871-2026-4.28>

Стрембіцький Д., Івацко Т.С., Цвілик С.Д.
м. Вінниця, Україна
tsvilyksv@gmail.com

МОДЕЛЮВАННЯ СИСТЕМИ КОМП'ЮТЕРНОГО НАВЧАННЯ ГРАФІЧНИХ ЗНАНЬ УЧНІВ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Анотація. В статті йдеться про систему комп'ютерного навчання графічних знань. Встановлено, що для успішного вирішення педагогічних завдань теоретичної і практичної частин графічної підготовки в закладах загальної середньої освіти доцільним є напрацювання інтерактивних курсів на засадах мультимедійних технологій. За умов такого інноваційного навчання зростає ефективність застосування наочності, коли демонструються просторові моделі, візуалізується процес перетворення просторової моделі в епюр, усвідомлюються перетворення комплексного креслення, алгоритмізується порядок і систематизуються правила розв'язання різних завдань.

Ключові слова: графічна підготовка, заклади загальної середньої освіти, алгоритм, комп'ютерне навчання.

Abstract. The article deals with the system of computer-aided learning of graphic knowledge. It has been established that for the successful solution of pedagogical tasks of theoretical and practical parts of graphic training in secondary education institutions it is advisable to develop interactive courses based on multimedia technologies. Under the conditions of such innovative learning, the effectiveness of the use of visualization increases when spatial models are demonstrated, the process of transforming a spatial model into a diagram is visualized, the transformations of a complex drawing are realized, the order is algorithmized and the rules for solving various tasks are systematized.

Keywords: graphic training, secondary education institutions, algorithm, computer training.