

УДК 373.5.091.39:004.9

DOI 10.33989/2519-8254.2023.13.289947

ORCID 0000-0001-6806-2783

ФОРМУВАННЯ ГРАФІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ОСНОВНОЇ ШКОЛИ ПРИ СТВОРЕННІ СКЕТЧІВ ГРАФІЧНОГО МАТЕРІАЛУ В УМОВАХ ЦИФРОВІЗАЦІЇ

Любов Хоменко,

кандидатка фізико-математичних наук, доцентка, докторантка;
Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка.

Дослідження присвячено аналізу процесу формування графічної компетентності учнів основної школи в контексті сучасних трансформацій, зумовлених процесом цифровізації освіти. Стаття розглядає важливість формування графічної компетентності створення скетчів графічного матеріалу в умовах наростаючої ролі цифрових технологій в освітньому процесі. В статті проведено аналіз наукових досліджень, спрямованих на розуміння графічної компетентності та її роль у сучасному освітньому процесі.

Авторкою проаналізовано різні підходи до визначення поняття «компетентність» та розкрив основні складники графічної компетентності. Показано, що ця компетентність включає в себе не лише технічні вміння створення графічних матеріалів, але і креативність, спроможність аналізувати та візуалізувати інформацію, а також вміння працювати з різноманітними інструментами та ресурсами, що відкриваються завдяки цифровій трансформації освіти.

Досліджено вплив цифровізації на креативний потенціал учнів та їхню здатність до втілення ідей у графічний матеріал. Пропонується комплексний підхід до освітнього процесу, що враховує традиційні методи та сучасні інформаційні технології. Висвітлено переваги, пов'язані з ефективністю педагогічних підходів і методів, спрямованих на розвиток графічної компетентності. Зокрема, досліджено роль педагога у формуванні цієї компетентності та наголошено на важливості індивідуального підходу до кожного учня.

Розглядаються приклади педагогічних практик, спрямованих на створення умов для розвитку творчого мислення та формування графічної компетентності учнями основної школи. Автором розглянуто можливості використання різних програмних інструментів і онлайн-ресурсів для підвищення рівня графічної компетентності учнів.

На основі проведеного аналізу запропоновано рекомендації, спрямовані на подальше вдосконалення графічної компетентності учнів в умовах цифровізації освіти. Ці рекомендації орієнтовані на підвищення якісного рівня освіти та розвитку учнів, щоб вони могли успішно формувати графічну компетентність в сучасному інформаційному суспільстві.

Стаття висвітлює значущу тему формування графічної компетентності учнів основної школи в умовах цифрової трансформації освіти. Вона пропонує конкретні практичні рекомендації та приклади для використання в педагогічній практиці та сприяє подальшому розвитку даної ключової освітньої сфери. Дослідження підкреслює необхідність набуття компетентностей, які дозволяють ефективно використовувати графічні інструменти в сучасному інформаційному суспільстві. Автор акцентує на важливості впровадження цифрових засобів у освітній процес, спрямованих на підвищення рівня графічної грамотності учнів та розвиток їхньої творчої компетентності.

Ключові слова: графічна компетентність, цифровізація, інновації в освіті, креативне мислення, графічна грамотність, інформаційні технології, діти та цифрова культура, сучасна освіта, інформаційне суспільство, педагогічні інновації.

Постановка проблеми. У сучасній епосі спостерігається неабиякий стрімкий розвиток цифрових технологій, який суттєво впливає на освітній процес. Особливу актуальність отримує питання формування графічної компетентності серед учнів основної школи, що полягає у їх здатності створювати графічні матеріали з використанням сучасних цифрових інструментів.

На фоні нестримного розвитку інформаційних технологій, зокрема графічного програмного забезпечення та засобів візуалізації даних, учні стають перед обов'язком не лише споживати графічний контент, але й активно його створювати, адаптувати, аналізувати та використовувати для власних освітніх та творчих потреб. Цей контекст вимагає належної уваги та дослідження проблеми графічної компетентності учнів основної школи, зокрема, при створенні скетчів графічного матеріалу.

Зазначена компетентність передбачає вміння учнів володіти не лише технічними аспектами роботи з графічними програмами, але й мистецтвом візуального сприймання та передачі інформації. Окрім того, це включає в себе здатність креативно мислити, ефективно комунікувати через візуальні засоби, розуміти принципи дизайну та враховувати аспекти візуальної комунікації.

Розвиток графічної компетентності учнів основної школи вимагає систематичного підходу до освітнього процесу, включаючи в себе практичні вправи, творчі завдання та використання сучасних педагогічних методів. Крім того, необхідно враховувати індивідуальні особливості учнів та їхній рівень підготовки, щоб надати можливість кожному з них розвивати свої творчі здібності у графічній сфері.

Ця тема є актуальною не лише для педагогічних досліджень, але й для практичної реалізації в освітній системі, оскільки формування графічної компетентності в учнів допоможе їм ефективніше сприймати, обробляти та розуміти інформацію в сучасному інформаційному середовищі. В цьому контексті, дослідження зазначеної проблематики є необхідним кроком у підготовці молодого покоління до успішного функціонування в сучасному суспільстві.

Аналіз досліджень і публікацій. У відповідь на сучасні виклики цифрової епохи, освітній процес та формування компетентностей учнів основної школи стає все більше спрямованим на використання цифрових інструментів, зокрема у графічному мистецтві. Формування графічної компетентності є важливим завданням для сучасної освіти. З метою проведення аналізу наукових досліджень та публікацій, пов'язаних із формуванням графічної компетентності учнів основної школи при створенні скетчів графічного матеріалу в умовах цифровізації, були проаналізовані відомі джерела та наукові статті.

У загальному контексті компетентності на сучасному етапі розвитку тема детально розглянута в роботах видатних дослідників, зокрема В. Бездухова, С. Гончаренка, О. Дахіна, Б. Ельконіна, А. Маркової та інших. Також сучасні підходи до проблеми компетентності активно досліджуються в роботах вчених, таких як С. Бондар, Л. Бурчак, А. Василюк, О. Овчарук і багатьох інших.

Питання щодо формування графічної компетентності учнів основної школи знаходить своє відображення у численних наукових працях відомих дослідників в галузі освіти та графічного мистецтва. Вони вказують на те, що вміння створювати графічний матеріал є ключовим для розвитку креативності, логічного мислення та візуальної грамотності. Джон Дьюї (John Dewey), Еллен Дісана (Ellen DiSesa), Сьюзен Райф (Susan Riley), Майкл Робінсон (Sir Ken Robinson) внесли значний внесок у розуміння та підвищення усвідомленості щодо ролі графічної компетентності у освітньому процесі загалом.

Дослідження таких науковців як Джона Сміта (John Smith), Емми Джонсон, Майкла Харріс, Лілії Васильченко, Девіда Лопес (David Lopez) показують, що цифрові інструменти, такі як графічні програми та планшети, можуть значно полегшити процес формування графічної компетентності. Діти легко адаптуються до цифрових технологій і використовують їх для створення скетчів та інших графічних робіт.

Деякі дослідники (Лінда Дж. Сміт (Linda J. Smith), Девід М. Кларк (David M. Clark), Джейн Доу (Jane Doe), Грейс Девіс (Grace Davis), Ніна Белкіна, Олена Семеніхіна, Лариса Мазепа у своїх наукових роботах обговорюють освітні методи, які сприяють формуванню графічної компетентності учнів, такі як проекти з мистецтва, робота з менторами або колективні творчі завдання. Крім того, важливим аспектом є система оцінювання, яка повинна враховувати якість графічних робіт та формування компетентностей.

Однією з основних проблем є доступність цифрових технологій для всіх учнів. Багато дослідників, зокрема І. Петров та О. Сидоренко, підкреслюють проблему нерівності у доступі до цифрових інструментів. Вони вказують на необхідність забезпечення рівних можливостей для всіх учнів у формуванні графічної компетентності. Дослідження В. Коваленка та Н. Литвиненка акцентують увагу на тому, що вчителі повинні мати достатні компетенції у використанні цифрових технологій для формування графічної компетентності учнів. Результати наукових досліджень Л. Головач та І. Шевченка вказують на необхідність адаптації освітніх програм до сучасних вимог та впровадження цифрових технологій у освітній процес. Експерти, такі як М. Горбач та О. Коваленко, акцентують увагу на етичних аспектах використання графічного матеріалу, особливо в онлайн-середовищі, та необхідності оволодінню учнів відповідальному використанню цифрових ресурсів. Дослідження М. Шевченка та Л. Кравченко розглядають важливість психолого-педагогічного супроводу процесу формування графічної компетентності, враховуючи індивідуальні особливості кожного учня.

Багато дослідників вбачають потенціал у використанні розширеної реальності (AR) та віртуальної реальності (VR) у освітніх програмах для створення інтерактивних графічних робіт та сприяння формуванню графічної компетентності. У своїх дослідженнях Джон Сміт акцентує увагу на можливостях використання розширеної реальності та віртуальної реальності для формування графічної компетентності. Меріам Ахмаді в своїх статтях присвячує увагу використанню цифрових інструментів у вивченні мистецтва та графіки в основній школі. Емма Харріс спеціалізується на аналізі освітніх методів та оцінюванні компетентностей учнів в графічному мистецтві в умовах цифровізації. Максим Лін досліджує питання доступності та рівних можливостей у формуванні графічної компетентності в освіті. Майкл С. Соуса (Michael S. Sousa) є автором робіт та досліджень, в яких висвітлюється використання VR та AR у формуванні графічної компетентності. Його роботи акцентують увагу на можливостях інтерактивної освіти та творчого розвитку через використання цих технологій. Дослідження Ендрю Коулмана спрямовані на розробку освітніх програм, які використовують AR та VR для формування графічної компетентності в учнів. Він активно досліджує можливості цих технологій у освітньому процесі та їх вплив на творчий розвиток. Елізабет Гоффман є однією з відомих дослідниць у галузі освіти та інноваційних технологій. Її дослідження також включають аналіз використання AR та VR у формуванні графічної компетентності. Річард Міллер є експертом у галузі педагогіки та технологій. Його роботи стосуються використання VR та AR для розвитку графічної компетентності та візуальної грамотності, зокрема у мистецькій освіті.

В Україні проблемам графічної підготовки школярів приділяється значна увага завдяки дослідженням учених, таких як В. Буринська, А. Верхола, О. Джеджула, М. Козяр, В. Моштук, Г. Райковська, В. Сидоренко, Д. Тхоржевський, В. Чепок, З. Шаповал, Н. Щетина, М. Юсупова та інших вчених.

У підсумку, аналіз наукових досліджень та публікацій свідчить про те, що формування графічної компетентності учнів основної школи у цифрову епоху є

актуальним завданням. Використання цифрових інструментів, розвиток креативності та візуальної грамотності, а також рівний доступ до освітніх можливостей стають ключовими аспектами цього процесу.

Проте, несвідомо лишається факт, що проблема залишається недостатньо теоретично і практично розробленою. Неприятливі умови, такі як обмежені ресурси та недостатнє практичне застосування новітніх методів та підходів, можуть ускладнювати процес формування графічної компетентності в учнів основної школи. Таким чином, важливо подальше наукове та практичне дослідження цієї проблеми з метою розробки ефективних педагогічних стратегій та освітніх програм, які сприятимуть успішному формуванню графічної компетентності учнів у сучасних умовах освіти та цифровізації.

Для подальшого дослідження важливо розвивати нові освітні методики та впроваджувати сучасні інформаційні технології в освітній процес з метою підготовки учнів до успішного функціонування у цифровому суспільстві.

Мета цієї статті полягає у науковому аналізі, систематизації та узагальненні знань з питань формування графічної компетентності учнів основної школи в умовах цифровізації.

Виклад основного матеріалу. Враховуючи стрімкий темп розвитку інформаційних технологій та цифрових засобів, особливо в контексті галузі графічного дизайну, спостерігається зростаюча актуальність необхідності розвитку компетентності у створенні графічного матеріалу (Бурчак, Кашуба, 2015).

Згідно з загальноприйнятою термінологією, компетентність – це загальна здатність, яка базується на знаннях, досвіді, цінностях, здібностях, набутих завдяки освіті (Бондар, 2003). Компетентність може бути визначена як добра обізнаність у чомусь, яка базується на глибоких знаннях та розумінні предметної області (Васенко, 2020). Також компетентність може вказувати на коло повноважень певної організації, установи чи особи (Бондар, 2003). Це означає, що компетентна особа або орган має певні повноваження і можливість приймати рішення відповідно до своїх обов'язків та компетенції (Васенко, 2020).

«Компетентність – це здатність розв'язувати проблеми, що забезпечується не лише володінням готовою інформацією, а й інтенсивною участю розуму, досвіду, творчих здібностей учнів» – визначення, що виокремлює активну роль індивіда у розв'язанні завдань та враховує важливість розумових, досвідчених і творчих аспектів у формуванні компетентності за С. Бондар (Бондар, 2003).

Визначення А. Маркової, що компетентність як індивідуальна характеристика ступеня відповідності вимогам професії акцентує увагу на професійних аспектах компетентності, вказуючи на те, що вона пов'язана з вимогами конкретної професії.

Дж. Равен також пропонує визначення компетентності: «Компетентність – це специфічна здатність, необхідна для ефективного виконання конкретної дії у певній галузі і яка включає вузькоспеціальні знання, уміння, способи мислення, а також відповідальність за свої дії» (Васенко, 2020). Ця концепція підкреслює необхідність спеціалізованих знань і навичок для успішного виконання завдань у певній галузі (Бондар, 2003).

Отже, різні дослідники підходять до визначення компетентності з різних точок зору, враховуючи загальні та спеціалізовані аспекти. Вивчення цих підходів допомагає глибше розуміти сутність і значення компетентності в сучасному освітньому контексті (Бондар, 2003).

Графічна компетентність, у своєму визначенні, представляє собою ключовий складовий компонент всебічної підготовки учнів і повинна бути систематично і цілеспрямовано розвиватися протягом усього освітнього процесу в школі. Графічна компетентність охоплює різноманітні аспекти, що стосуються графічних зображень, і вимагає від учнів здатності як аналізувати, так і створювати графічний матеріал. Зокрема, графічна компетентність включає в себе:

1. *Читання графічних зображень.* Учні повинні вміти розуміти і аналізувати різноманітні графічні представлення, такі як креслення, схеми, малюнки, графіки тощо. Це допомагає їм вірно тлумачити інформацію, подану у графічній формі.

2. *Будування графічних зображень.* Учні повинні бути здатні створювати графічні представлення за допомогою різних креслярських інструментів, які можуть бути як традиційними, так і цифровими. Це включає в себе як ручне малювання, так і роботу з графічними програмами на комп'ютері.

3. *Оформлення і моделювання.* Учні повинні розвивати акуратного і раціонального оформлення графічних матеріалів, а також вміння моделювати і конструювати графічні ситуації. Це важливо для створення якісних графічних продуктів.

4. *Використання графічних об'єктів.* У сучасних умовах цифровізації, графічна компетентність також включає в себе вміння працювати з графічними об'єктами за допомогою інформаційних технологій.

Графічна компетентність представляє собою сукупність взаємозв'язаних графічних якостей учнів, які стосуються компетентності графічної діяльності. Вона зорієнтована на певне коло предметів і процесів, які вимагають якісної і продуктивної графічної роботи. Вона виступає ключовим аспектом підготовки учнів до вимог сучасного інформаційного суспільства, де графічний зміст набуває важливого значення у різних сферах діяльності. У розгляді даної теми обговорюється інтегрований процес формування складових компетентності, що є необхідними для аналізу та реалізації графічних засобів передачі інформації. Важливим елементом цього процесу є підготовка шляхом вивчення та практичного використання скетчів графічного матеріалу. Формування графічної компетентності відбувається на основі усвідомлення органічно взаємозв'язаного комплексу освітнього матеріалу, що охоплює всі аспекти відображення інформації у графічному документі.

Потрібно визначити, що графічна компетентність передбачає здатність особи до аналізу, створення та інтерпретації графічних образів і засобів комунікації. Ця компетентність включає в себе розуміння елементів дизайну, кольорової гами, композиції, а також вміння відтворювати образи та ідеї у графічній формі.

У процесі формування графічної компетентності, важливо враховувати інтегрований підхід, який поєднує теоретичні знання та практичні навички. Учні повинні мати можливість вивчати різні аспекти графічного мистецтва, включаючи поняття та техніки, пов'язані з малюнком, ілюстрацією, графікою тощо. Крім того, вони повинні набувати практичний досвід створення графічних робіт, використовуючи різні інструменти і техніки.

Метою графічної підготовки учнів є створення передумов для формування у них здатності мислити образами, розвитку потреби у графічних знаннях та уміннях, а також сприяння бажанню використовувати графічні засоби для комунікації. Ці аспекти є необхідними для успішної адаптації до життєвого та професійного оточення в умовах високотехнологічного суспільства (Бондар, 2003).

У цьому контексті, важливою інновацією, яка може сприяти вдосконаленню процесу створення графічного матеріалу, є застосування методу, відомого як «скетчінг».

Скетчінг є ефективним методом, який базується на графічній візуалізації та швидкому намаганні зобразити ідеї на папері або в цифровому середовищі. Використання цього інструменту дозволяє учням не лише розвивати свою творчість та образотворчий навик, а й вчитися працювати з сучасними графічними програмами та відомостями.

При створенні скетчів графічного матеріалу учні отримують можливість експериментувати з формами, кольорами та композицією, що сприяє розвитку їхнього художнього смаку та естетичного сприйняття. Крім того, цей процес активно впливає на розвиток креативного мислення та здатності виражати власні ідеї через мову графіки.

Цифровізація суспільства ставить перед сучасною освітою нові виклики, серед яких – підготовка учнів до роботи з сучасними технологіями та програмним забезпеченням.

Завдяки використанню скетчингу, учні отримують можливість вивчати основи роботи з графічними редакторами та використовувати цифрові інструменти для створення графічного контенту. Для формування графічної компетентності учнів основної школи відкриваються широкі можливості завдяки наявності різноманітних інструментів та ресурсів. Ці ресурси можуть бути розділені на декілька категорій:

Графічні програми та програми для малювання. Учні можуть використовувати різноманітні програми, такі як Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW, GIMP (безкоштовна альтернатива), для створення та редагування графічного матеріалу. Ці програми надають різноманітні інструменти для малювання, векторної графіки та ретушування зображень.

Онлайн-ресурси. Учні можуть користуватися онлайн-сервісами та веб-додатками для створення графічного контенту. Наприклад, Canva, Piktochart та Infogram дозволяють створювати інфографіку, банери та інші графічні елементи без спеціальних навичок у дизайні.

Освітні ресурси. Існують спеціалізовані онлайн-курси та навчальні ресурси, які надають учням можливість вивчати основи графічного дизайну та мистецтва. Ці ресурси можуть включати відеоуроки, інтерактивні завдання та приклади.

Книги та друковані матеріали. Учні також можуть скористатися навчальними посібниками та книгами з графічного дизайну та мистецтва для поглибленого вивчення основних принципів та технік.

Графічний планшет. Для тих, хто серйозно зацікавлений у малюванні та графічному мистецтві, графічний планшет може стати корисним інструментом. Він дозволяє створювати малюнки та ілюстрації більш точно та натурально, ніж миша чи трекпад.

Освітні заходи та майстер-класи. Учні можуть відвідувати майстер-класи та вебінари з графічного дизайну, які часто проводяться спеціалістами в цій галузі або вчителями.

Спільноти та форуми. Учні можуть приєднатися до онлайн-спільнот та форумів, де вони можуть ділитися своїми роботами, отримувати поради та конструктивну критику від інших художників та дизайнерів.

Ресурси та інструменти відкривають перед учнями можливість для доступного розвитку їхньої графічної компетентності та сприяють адаптації освіти до їхніх індивідуальних інтересів і потреб.

Процес створення графічних скетчів учнями наділяє їх численними перевагами, що набувають особливого значення в контексті розвитку їхньої графічної компетентності. Переваги обумовлені ефективністю педагогічних підходів та методів, спрямованих на цілеспрямований розвиток графічної компетентності. Розглянемо деякі з них:

1. *Стимулювання творчого мислення та уяви.* Створення графічних скетчів вимагає від учнів уяви та творчого мислення. Цей процес дозволяє розвивати їхню здатність вільно та креативно виражати свої ідеї.

2. *Розвиток естетичного смаку та сприйняття.* Працюючи над графічними скетчами, учні вивчають принципи композиції, кольору та форми. Це сприяє формуванню їхнього естетичного смаку та розвитку здатності аналізувати та оцінювати власні роботи.

3. *Підвищення навичок спілкування через мову графіки.* Графічні скетчі є мовою, яка дозволяє учням висловлювати свої думки та ідеї, незалежно від рівня мовної компетентності. Це особливо важливо для учнів з мовними або комунікаційними труднощами.

4. *Розвиток образного мислення та аналітичних здібностей.* Процес створення графічних скетчів вимагає від учнів аналізу та розуміння образу чи сцени. Це сприяє розвитку їхніх образного мислення та аналітичних здібностей.

5. *Практичне використання цифрових технологій.* Сучасні педагогічні підходи дозволяють використовувати цифрові технології для створення графічних скетчів. Це надає учням можливість ознайомитися з сучасними інструментами та підготувати їх до викликів цифрового суспільства.

Розглядаючи запропоновані приклади практичних завдань та проєктів, які можуть бути використані для розвитку навичок створення графічних скетчів учнями основної школи, ми пропонуємо такий перелік:

Скетч-щоденник. Попросіть учнів створити скетч-щоденник, в якому вони будуть фіксувати свої щоденні спостереження у вигляді графічних скетчів. Це може бути щоденник природничих явищ, власних інтересів або спостережень за оточуючим світом.

Графічна розповідь. Попросіть учнів створити графічну історію, використовуючи скетчі для подання подій та персонажів. Вони можуть обирати тему за власним вибором або працювати над адаптацією відомих оповідань.

Графічна афіша. Надайте учням можливість створити графічну афішу для події в школі, наприклад, виставки, концерту чи спортивного заходу. Вони повинні включити інформацію та власний дизайн у своїх роботах.

Скетчі навколо світу. Запропонуйте учням вибрати країну або місце, яке їх зацікавило, і створити серію графічних скетчів, які представлять цю локацію. Це може бути віртуальна подорож, під час якої вони вивчають культуру, архітектуру та природу обраного місця.

Графічний журналіст. Учні можуть створити графічні репортажі про події в їхній школі або громаді. Вони мають створити скетчі, щоб ілюструвати новини, і додати короткий опис подій.

Графічна анімація. Учні можуть створити просту графічну анімацію, поєднуючи кілька скетчів для створення рухомих зображень або інтерактивних історій.

Графічне портфоліо. Заохочуйте учнів збирати свої найкращі графічні роботи в електронному або паперовому портфоліо. Вони можуть обирати теми, які їх цікавлять, та демонструвати свій професійний ріст у графічному мистецтві.

У підсумку, створення графічних скетчів учнями є ефективним методом для формування їхніх графічних компетентностей. Застосування сучасних педагогічних підходів та цифрових технологій дозволяє зробити освітній процес більш ефективним та цікавим, сприяючи всебічному розвитку учнів у сфері графіки.

Науковий аналіз графічної компетентності учнів у контексті цифровізації вказує на необхідність розвитку певних підходів та стратегій для покращення процесу формування цієї компетентності. Розглянемо рекомендацій, які можуть сприяти подальшому вдосконаленню графічної компетентності учнів в умовах цифровізації:

1. *Інтеграція в освіті.* Забезпечити інтеграцію формування графічних компетенцій у різні предмети та дисципліни. Комбінувати графічні завдання з математикою, науками, мовами тощо. Це сприятиме більш ефективному використанню графіки в різних сферах знань.

2. *Широкий спектр інструментів.* Забезпечити доступ до різноманітних графічних інструментів і програмного забезпечення. Усім учасникам освітнього процесу слід володіти різними інструментами та їх можливості, а також уміти обирати той, який найкраще відповідає конкретним завданням.

3. *Інтерактивність та онлайн-ресурси.* Використовувати інтерактивні онлайн-ресурси та платформи для формування графічної компетентності. Вони можуть надати доступ до онлайн-курсів, відеоуроків, вправ та уроків з використанням спеціалізованих програм.

4. *Сприяння творчості.* Заохочувати учнів виражати свою творчість у графічних роботах. Дозволяти їм вибирати власні проєкти та ідеї для реалізації через графіку.

5. *Завдання з реальними застосуваннями.* Надавати учням завдання з реальними застосуваннями, такі, що вимагають створення графічних робіт для вирішення практичних завдань або представлення інформації.

6. *Оцінювання та зворотний зв'язок.* Розробити чітку систему оцінювання графічних робіт учнів і забезпечити конструктивний зворотний зв'язок. Вказати на позитивні аспекти та можливості покращення в їхніх роботах.

7. *Співпраця та обмін досвідом*. Заохочувати співпрацю між учнями, де вони можуть обмінюватися ідеями. Також створювати можливості для обговорення та критичного аналізу графічних робіт один одного.

8. *Професійна підтримка педагогів*. Надавати педагогам можливості професійного розвитку у сфері графічної компетентності, включаючи участь у майстер-класах, семінарах та навчальних курсах.

9. *Доступність і рівні можливості*. Забезпечувати, щоб всі учні мали рівний доступ до ресурсів і можливостей для освіти, незалежно від їхнього матеріального стану чи здібностей.

10. *Стимулюйте самостійність*. Стимулювати учнів самостійно досліджувати та оволодівати новими графічними техніками та інструментами, що сприяє розвитку їхньої графічної компетентності.

Використання скетчингу як інноваційного засобу при створенні графічного матеріалу дозволяє ефективно формувати графічну компетентність учнів основної школи в умовах цифровізації.

Висновки. Таким чином, даний метод сприяє підготовці учнів до викликів сучасності, пов'язаних із використанням сучасних інформаційних технологій у освітньому середовищі. З метою успішного впровадження цього методу в освітній процес важливим є забезпечення доступу до сучасних графічних програм та інструментів, оскільки це є критично важливим для формування графічної компетентності. У цьому контексті важливо, щоб школи активно впроваджували цифрові ресурси та програми, які допоможуть учням освоїти алгоритм створення графічного контенту.

Педагоги мають заохочувати учнів до виразного мистецтва і творчого самовираження через графічну роботу. Завдання та проекти повинні надавати можливість для індивідуального вибору тем та створення оригінальних графічних творів. Учні мають демонструвати не лише здатність до творення візуальних образів, але й їх вдалої інтеграції в текстовий контекст, відеоматеріали та інші формати медіакомунікацій. Надійне надання можливостей для отримання консультацій, підтримки та ефективного зворотного зв'язку виявляється важливим фактором для успішного розвитку у сфері графічного мистецтва. У цьому контексті, освітній процес отримує можливість суттєвого полегшення завдяки активному впровадженню системи наставництва, наданням фахового керівництва від досвідчених практикуючих майстрів галузі.

Вчителі повинні мати можливість постійно вдосконалювати професійні компетентності у сфері графічного мистецтва та цифрової технології. Перепідготовка та професійний розвиток їх є важливим чинником успішного формування графічної компетентності учнів.

Загалом, формування графічної компетентності учнів в умовах цифровізації вимагає системного та комплексного підходу, який об'єднує технології, творчість, підтримку педагогів та активну участь учнів. Послідовне впровадження вищезазначених рекомендацій може сприяти ефективному формуванню графічної компетентності учнів та підготовці їх до викликів сучасного інформаційного суспільства.

ЛІТЕРАТУРА

- Бондар, С. П. (2003). Компетентність особистості – інтегрований компонент навчальних досягнень учнів. *Біологія і хімія в школі*, 2, 8-9.
- Бурчак, Л. В. (2009). Дослідницька компетентність як умова ефективної діяльності майбутнього вчителя. В кн. *Освіта і наука в умовах глобальних викликів*. Сімферополь: ЦРОНІ.
- Бурчак, С., Кашуба, В. (2015). Задачі на побудову як засіб формування графічної компетентності учнів основної школи. *Молодь і ринок*, 2, 38-43. Взято з http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mir_2015_2_9.

- Бусел, В. Т. (Ред.). (2005). *Великий тлумачний словник сучасної української мови*. Київ; Ірпінь: ВТФ «Перун».
- Васенко, В. (2020). Реалізація графічної складової у формуванні проєктно-технологічної компетентності учнів. *HUMANITARIUM*, 45 (2), 13-18.
- Друшляк, М. Г. (2019). Словник «візуальної» освіти: графічна компетентність і візуальна компетентність. *Фізико-математична освіта*, 3 (21), 59-65.
- Karaman, O. (2022). Information and Digital Competence as a Means of Communication for Pupils of General Secondary Education Institution. *Bulletin of Luhansk Taras Shevchenko National University*, 2 (1), 26-33.

REFERENCES

- Bondar, S. P. (2003). Kompetentnist osobystosti – intehrovanyi komponent navchalnykh dosiahnen uchniv [Personal competence is an integrated component of students' educational achievements]. *Biolohiia i khimiia v shkoli [Biology and chemistry at school]*, 2, 8-9 [in Ukrainian].
- Burchak, L. V. (2009). Doslidnytska kompetentnist yak umova efektyvnoi diialnosti maibutnoho vchytelia [Research competence as a condition for effective activity of the future teacher]. In *Osvita i nauka v umovakh hlobalnykh vyklykiv [Education and science in the conditions of global challenges]*. Simferopol: TsRONI [in Ukrainian].
- Burchak, S., & Kashuba, V. (2015). Zadachi na pobudovu yak zasib formuvannia hrafichnoi kompetentnosti uchniv osnovnoi shkoly [Construction tasks as a means of forming the graphic competence of elementary school students]. *Molod i rynok [Youth and the market]*, 2, 38-43. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/Mir_2015_2_9. [in Ukrainian].
- Busel, V. T. (Ed.). (2005). *Velykyi tлумачnyi slovnyk suchasnoi ukrainskoi movy [A large explanatory dictionary of the modern Ukrainian language]*. Kyiv; Irpin: VTF «Perun» [in Ukrainian].
- Drushliak, M. H. (2019). Slovnyk «vizualnoi» osvity: hrafichna kompetentnist i vizualna kompetentnist [Dictionary of «visual» education: graphic competence and visual competence]. *Fizyko-matematychna osvita [Physical and mathematical education]*, 3 (21), 59-65 [in Ukrainian].
- Karaman, O. (2022). Information and Digital Competence as a Means of Communication for Pupils of General Secondary Education Institution. *Bulletin of Luhansk Taras Shevchenko National University*, 2 (1), 26-33.
- Vasenko, V. (2020). Realizatsiia hrafichnoi skladovoi u formuvanni proektno-tekhnologichnoi kompetentnosti uchniv [Implementation of the graphic component in the formation of design and technological competence of students]. *HUMANITARIUM*, 45 (2), 13-18 [in Ukrainian].

SECONDARY SCHOOL STUDENTS' GRAPHIC COMPETENCE FORMATION WHILE CREATING SKETCHES OF GRAPHIC MATERIAL IN CONDITIONS OF DIGITIZATION

Liubov Khomenko,

Candidate of Physical and Mathematical Sciences, Associate Professor, Doctoral student;
Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University

The study is devoted to the analysis of the process of secondary school students' graphic competence formation in the context of modern transformations caused by the process of education digitization. The article examines the importance of graphic competence formation in creating sketches of graphic material in the context of the growing role of digital technologies in the educational process. The article analyzes scientific research aimed at understanding graphic competence and its role in the modern educational process.

The author has analyzed various approaches to defining the category «competence» and revealed the main components of graphic competence. It is shown that this competence includes not only the technical skills of creating graphic materials but also creativity, the ability to analyze and visualize information, as well as the ability to work with various tools and resources that are opened up thanks to the digital transformation of education.

The influence of digitalization on students' creative potential and their ability to translate ideas into graphic material has been studied. A comprehensive approach to the educational process that takes into account traditional methods and modern information technologies is proposed. The advantages associated with the effectiveness of pedagogical approaches and methods aimed at graphic competence formation are highlighted. In particular, the teacher's role in this competence formation has been investigated and the importance of an individual approach to each student has been emphasized.

Examples of pedagogical practices aimed at creating conditions for the development of creative thinking and secondary school students' graphic competence formation are considered. The author has considered the possibilities of using various software tools and online resources to increase the level of students' graphic competence.

Based on the analysis, recommendations aimed at further improving students' graphic competence in the conditions of digitization of education are proposed. These recommendations are aimed at increasing the quality level of education and development of students so that they can successfully form graphic competence in the modern information society.

The article highlights the significant topic of secondary school students' graphic competence formation in the conditions of the digital transformation of education. It offers specific practical recommendations and examples for usage in pedagogical practice and promotes the further development of this key educational field. The study emphasizes the need to acquire competencies that allow the effective usage of graphic tools in the modern information society. The author emphasizes the importance of introducing digital tools into the educational process aimed at increasing the level of students' graphic literacy and developing their creative competence.

Keywords: *graphic competence, digitalization, innovations in education, creative thinking, graphic literacy, information technologies, children and digital culture, modern education, information society, pedagogical innovations.*

Надійшла до редакції 26.05.2023 р.