

УДК 378.04:7.012/75]:004:005.336.2

DOI <https://doi.org/10.33989/2519-8254.2026.19.363595>

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-4687-5748>

ORCID <https://orcid.org/0009-0008-4669-2635>

ORCID <https://orcid.org/0000-0002-1118-8948>

## **ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ МАЙБУТНІХ ХУДОЖНИКІВ ТА ДИЗАЙНЕРІВ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІН ОБРАЗОТВОРЧОГО ЦИКЛУ**

**Тарас Руденко,**

кандидат архітектури, доцент, доцент кафедри архітектури та дизайну;  
Чернігівський національний університет «Чернігівська політехніка»;

**Тетяна Руденко,**

кандидатка архітектури, доцентка,  
доцентка кафедри образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва  
факультету мистецтв;

Державний заклад «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»;

**Наталія Дігтяр,**

кандидатка педагогічних наук, доцентка,  
доцентка кафедри образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва  
факультету мистецтв;

Державний заклад «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка

*Статтю присвячено розкриттю потенціалу інноваційних технологій у підвищенні ефективності вивчення рисунку, композиції та інших дисциплін образотворчого циклу у системі підготовки майбутніх художників та дизайнерів. Автори наголошують на актуальності введення в освітній процес нових, сучасних технологій навчання майбутніх фахівців візуальних мистецтв. Особливу увагу акцентовано на формуванні у здобувачів освіти ключових професійних компетентностей, таких як: поєднання традиційних методів малювання з цифровими техніками, використання цифрових інструментів у поєднанні з програмним забезпеченням, використання технологій віртуальної та доповненої реальності у проєктній та образотворчій діяльності, комунікативність та участь у командній роботі, уміння співпрацювати з інтелектуальними системами, ведення проєктної та образотворчої діяльності, уміння створювати та демонструвати свої портфоліо.*

*Зауважено, що інноваційні технології є важливим елементом модернізації освіти України, що сьогодні спрямована на досягнення високої якості освітніх послуг. Аргументовано, що впровадження проєктного навчання та інших інноваційних технологій сприяє розвитку гнучкості вмінь та формує здатність здобувачів вищої освіти швидко адаптуватися до нових освітніх інновацій, які мають динамічний характер та постійно оновлюються. Цифрові інструменти (AI, VR/AR, LMS, інтерактивні платформи), методики навчання (проєктне навчання, змішане, персоналізоване навчання, STEM/STEAM), розвиток навичок майбутнього (критичне мислення, емоційний інтелект), адаптивне, дослідницьке навчання та підготовка до викликів часу підкреслюють інтеграцію технологій в мистецьку освіту та демонструють гнучкість сучасного мистецько-освітнього простору.*

*Доведено, що застосування інноваційних технологій є ключовим фактором формування професійної компетентності майбутніх художників та дизайнерів, забезпечуючи інтеграцію традиційного мистецтва з сучасними вимогами ринку послуг та технологічним прогресом. Ці підходи та методики перетворюють процес навчання на активну, творчу діяльність, що відповідає вимогам сучасного суспільства.*

**Ключові слова:** *інноваційні технології, професійні компетентності, художня освіта, дизайн-освіта, рисунок, живопис, композиція, кольорознавство, цифрові мистецькі технології, підготовка майбутніх художників і дизайнерів.*

**Постановка проблеми.** Вища школа України перебуває сьогодні у стадії реформування, що обумовлює пошук та застосування нових підходів, форм та технологій навчання. Серед основних завдань вищих навчальних закладів Закон України «Про вищу освіту» передбачає органічне поєднання освітньої, наукової та інноваційної діяльності. Варто відзначити, що у державних документах про освіту декларуються істотні зміни щодо вдосконалення вищої освіти: орієнтація на кращі світові зразки освітнього середовища, нові інтенсивні технології навчання, диференціація та інтеграція змісту освіти, проте на практиці ці процеси в Україні відбуваються досить повільно.

Рівень підготовленості випускників, раціональне поєднання їх теоретичних знань з вмінням застосовувати їх на практиці є основним показником роботи вищого закладу освіти, що спонукає вести пошук ефективних форм і методів навчання, удосконалення програм, навчальних планів, розробку нових освітніх технологій та методик, навчальних посібників, рекомендацій тощо. Необхідність використання інноваційних педагогічних технологій у сьогоденні та в майбутньому є ключовим фактором формування професійної компетентності майбутніх художників та дизайнерів, забезпечуючи активну інтеграцію традиційного мистецтва у зміст підготовки, відповідність її сучасним вимогами ринку освіти та технологічному прогресу.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Інноваційні технології навчання почали активно застосовуватися з наприкінці минулого століття, але їх розвиток та впровадження значно прискорились у XXI столітті (Бех, 2005; Волович, 2004; Ничкало, 2000). Це стало можливим завдяки ряду факторів, таких як прогрес у технологіях, зміни в педагогічних підходах та зростання уваги до індивідуалізації навчання. Значна кількість сучасних досліджень присвячена лише окремим аспектам проблеми використання інноваційних технологій та їх вплив на формування професійних компетенцій у фаховій підготовці здобувачів (Бистрова, 2015; Вітвіцька, 2003). Зокрема, проблемі формування графічних компетенцій студентів архітектурних і художніх спеціальностей присвячено дослідження Бредньової В., Прохорець І. та Смичковської О. (2018); творчий процес в цифровому живописі досліджує Спасскова О. (2024), але недостатня глибина аналізу, відсутність системного підходу у дослідженнях щодо використання інноваційних технологій в умовах формування професійної компетентності майбутніх художників та дизайнерів під час вивчення дисциплін образотворчого циклу актуалізують тему нашого дослідження.

**Мета статті** – визначити та обґрунтувати основні інноваційні педагогічні технології, які доцільно використовувати під час вивчення дисциплін образотворчого циклу у професійній фаховій підготовці майбутніх художників і дизайнерів та встановити їх вплив на формування професійних компетентностей здобувачів.

**Матеріали та методи дослідження.** Матеріалами дослідження слугували наукові праці вітчизняних і зарубіжних учених з проблем використання інноваційних педагогічних технологій у професійній підготовці художників та дизайнерів, теорії компетентнісного підходу, а також навчально-методичні матеріали з дисциплін образотворчого циклу (рисунок, живопис, композиція, кольорознавство, основи дизайну, комп'ютерна графіка). Емпіричну базу дослідження становив освітній процес підготовки здобувачів вищої освіти (художників та дизайнерів) у ЗВО мистецького спрямування.

У ході дослідження було використано комплекс взаємопов'язаних методів. Теоретичні методи включали аналіз, синтез, узагальнення, систематизацію та порівняння наукових джерел з метою з'ясування сутності понять «інноваційні технології», «професійні компетентності», «художня та дизайн-освіта», а також визначення дидактичного потенціалу цифрових мистецьких технологій у фаховій підготовці майбутніх художників і дизайнерів. Емпіричні методи охоплювали педагогічне спостереження за навчальною діяльністю здобувачів, аналіз результатів їхньої творчої роботи (навчальні та проєктні завдання,

портфоліо, курсові роботи), анкетування та опитування з метою виявлення рівня сформованості професійних компетентностей і їх ставлення до використання інноваційних технологій у навчальному процесі. Також застосовувався педагогічний експеримент, спрямований на перевірку ефективності впровадження цифрових мистецьких технологій, інтерактивних методів навчання та проєктної діяльності під час вивчення дисциплін образотворчого циклу. Для обробки та інтерпретації результатів дослідження використовувалися методи якісного та кількісного аналізу, що дали змогу простежити динаміку формування професійних компетентностей майбутніх художників і дизайнерів, а також оцінити вплив інноваційних технологій на підвищення якості їхньої фахової підготовки.

**Виклад основного матеріалу.** Використання інноваційних технологій у підготовці майбутніх художників і дизайнерів є необхідною умовою для формування фахівця, здатного конкурувати на сучасному ринку праці. Традиційні методи навчання рисунку, композиції та іншим дисциплінам мистецького профілю сьогодні доповнюються цифровими інструментами та новими методичними підходами.

Основними інноваційними технологіями, що впроваджуються в освітній процес здобувачів ЗВО мистецького спрямування (майбутніх фахівців образотворчого мистецтва та дизайну) є, перш за все, інформаційно-комунікаційні та цифрові технології. Це широке використання мультимедійних засобів, графічних редакторів та інструментів цифрового медіамистецтва, використання графічних редакторів (Adobe Photoshop, Illustrator), 3D моделювання (Blender, 3ds Max), інструментів для створення цифрового мистецтва, віртуальних екскурсій галереями, онлайн-курси від світових митців, створення цифрових портфоліо та презентації робіт тощо (Борзик, 2023; Спасскова, 2024; В. Черних, & Д. Черних, 2024).

Сьогодні особлива увага приділяється синергії штучного інтелекту, математики та мистецтва, а, отже, вагоме значення у процесі підготовки майбутніх художників та дизайнерів має проєктна діяльність. Формування фахових навичок у проєктній діяльності здійснюється через розробку арт-проєктів та дизайн-проєктів для естетизації середовища, в тому числі і через твори образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва, що дозволяє студентам реалізовувати творчий потенціал у реальних умовах на практиці. Робота над реальними або віртуальними замовленнями розвиває комплексне бачення: від ідеї до втілення (наприклад, розробка брендингу, дизайн інтер'єру, створення ілюстрацій до книги тощо) (Бредньова, 2018; Спасскова, 2024).

Інноваційні технології кардинально змінюють підхід до вивчення дисциплін образотворчого циклу, надаючи художникам та дизайнерам нові інструменти для творчості, експериментів та професійного розвитку. Основними інноваційними технологіями які застосовуються у сфері дизайну є, перш за все, цифрові інструменти та програмне забезпечення. Використання графічних планшетів, стилусів та професійного програмного забезпечення такого як, наприклад, Adobe Creative Cloud, Procreate, Blender, Corel Painter, Adobe Photoshop та Krita дозволяє студентам-художникам та майбутнім дизайнерам поєднувати традиційні методи малювання з цифровими техніками. Вибір програмного забезпечення залежить від художніх завдань, рівня підготовки молодого митця та його прагнення як до реалістичної імітації або ж стилізованої інтерпретації традиційного живопису. Це розширює межі можливостей для проведення експериментів з кольором, текстурою та композицією, а також набагато спрощує процес редагування навчальних творів.

Усталеними вже є поняття комп'ютерна графіка, цифрове мистецтво, цифровий та комп'ютерний живопис, цифровий малюнок, генеративне мистецтво. Дослідники визначають термін «комп'ютерна графіка» як один із видів мистецтва, що поєднує естетику композиції, малюнка та живопису з технічними можливостями створення двовимірних та тривимірних зображень різного характеру (векторних, растрових та ін.). Цифровий живопис визначають як вид сучасного візуального мистецтва, який пов'язаний із передачею зорових образів за допомогою відтворення на екрані пікселів. Утворення електронних зображень відбувається

не завдяки рендерингу комп'ютерних моделей, а в результаті використання людиною комп'ютерних імітацій традиційних інструментів художників. Вибір програмного забезпечення залежить від художніх завдань, рівня підготовки митця та його прагнення до реалістичної імітації або стилізованої інтерпретації традиційного живопису. В той же час дослідники визначають, що цифровий живопис є такою формою мистецтва, що розвивається і в якій імітуються традиційні техніки малювання. Відбуваються імітації таких матеріалів, як пастель, олійна фарба, акварель, що наносяться на віртуальне полотно за допомогою таких цифрових інструментів як графічний планшет та стилус у програмі графічного редактора.

Варто зауважити, що різноманітні творчі методи образотворчого мистецтва та дизайну у віртуальному процесі реалізуються за допомогою цифрових технологій, але художник, який працює пензлем на полотні і віртуальний художник при створенні художнього образу використовують одні і ті ж традиційні засоби: перспективу, композицію, світлотінь, колорит тощо. Однак, цифровий живопис має низку відмінних ознак в порівнянні з традиційним живописом, що змінюють сутність художнього процесу. Серед позитивних варто відмітити, що художній образ у цифрі може бути змінено, або модифіковано в будь який час. У процесі створення художнього образу і реалізації своїх ідей художник цифрового мистецтва може багато разів змінювати твір, зберігаючи кожен варіант як окремий оригінал. Позитивною рисою цифрового живопису є надзвичайно широкий спектр колірної гами в графічних редакторах, що дозволяє комфортно втілювати художній замисел без використання традиційних матеріалів та інструментів таких як фарби та пензлі, мастихіни. Виконаний цифровий твір вже готовий до друку в необмеженій кількості екземплярів та різних форматах, а сам цифровий оригінал знаходиться на певному носії і не займає місця на відміну від оригінального твору. В цифровому мистецтві легко можна продублювати ще не завершену роботу, виправити свої помилки, повернутися на декілька кроків чи шарів. Однак, до недоліків відносять те, що при створенні віртуальних цифрових картин важко заздалегідь визначити розмір, який матиме твір після візуалізації, тому художник змушений враховувати цю особливість в роботі над композицією твору і створити таке зображення, яке могло б зберігати свої художні якості в широких межах масштабування (Дігтяр, Руденко & Саєнко, 2025).

Використання технологій віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR) відкриває нові можливості для формування та розвитку просторового мислення, «занурення» в мистецтво. Сучасні художники та дизайнери можуть створювати віртуальні виставкові простори або шоуруми, миттєво змінюючи дизайн інтер'єру та підібрані матеріали, змінювати їх фактури для досягнення гармонії композиції та кольорового рішення. Використання віртуальної реальності дозволяє студентам «заглиблюватися» в мистецькі твори або навіть створювати власні віртуальні проекти, як то візуалізація 3D-моделей чи інтерактивні виставки віртуального мистецтва. Розширена реальність може допомагати в контекстуалізації мистецьких робіт, додавати інтерактивність до виставок або навчати майбутніх фахівців візуальних мистецтв шляхом віртуальних проектів у реальному світі, підсилюючи їх дослідницькі навички. Цікавим є досвід використання проекторів для створення мультимедійних інсталяцій, які комбінують звук, світло та рух для створення унікального мистецького досвіду та технологій сенсорів для створення інтерактивних виставок, де глядачі можуть взаємодіяти з мистецькими творами. Застосування технології віртуальної та доповненої реальності дають можливість працювати з віртуальними об'єктами спостерігаючи за світлом і тінню предметів під різними кутами, що допомагає в опануванні академічного рисунка та живопису Також, це дає можливість поєднувати цифровий контент із фізичним світом через AR-додатки.

Ще одну важливу можливість використання технології віртуальної та доповненої реальності відкриває застосування 3D друку та 3D моделювання. Так, програмне забезпечення для 3D моделювання, наприклад, Tinkercad або Blender, залучає здобувачів до розвитку просторового мислення, а 3D друк дозволяє втілювати віртуальні проекти у фізичні, роблячи абстрактні концепції реальними об'єктами. Застосування інструментів на базі штучного інтелекту (ШІ) та генеративного мистецтва може слугувати джерелом натхнення та

допомагати у розробці композиції та пропонувати нові креативні, естетичні рішення (Hanna, & Bentley, 2016; В. Черних, & Д. Черних, 2024; Cavanaugh, Giarponi, & Golden, 2015). Студенти вчать працювати з інтелектуальними системами як співавторами, що в свою чергу піднімає питання авторства та оригінальності. Освітні онлайн-платформи, такі як Behance, Pinterest та інші дають можливість студентам демонструвати свої портфоліо, досліджувати світові тренди візуального мистецтва та співпрацювати з колегами з різних країн світу.

Застосування інноваційного підходу STEM/STEAM сприяє інтеграції мистецтва з наукою, технологією, інженерією та математикою. Так STEAM з додаванням «А»-Art, перетворюється на STEAM. Проекти, що об'єднують STEM та мистецтво, заохочують студентів розвивати критичне мислення, де вони мають вирішувати завдання не лише з естетичної, а й з технічної точки зору. Наприклад, під час створення інсталяцій із цифровими елементами важливо враховувати технологічні обмеження, роботу з різними матеріалами та підключення технічних засобів (сенсорів, комп'ютерів). Навчання в STEAM дозволяє студентам бачити проблеми в новому світлі і знаходити ефективні шляхи їхнього вирішення через творчий підхід. Використання цього підходу в освітній підготовці дизайнера сприяє розвитку критичного мислення, формуванню навичок розв'язання проблем та успішного виконання міждисциплінарних проєктів, що є ключовим для сучасного фахівця образотворчого мистецтва та дизайнера (Борзик, Москалюк, Ємець, Височан, & Ящук, 2023).

Важливу роль інноваційні технології мають у формуванні ключових компетентностей. Освітні інноваційні технології, такі як навчання на основі запитів (inquiry-based learning), метод кейсів (case-study) та спільне навчання (collaborative learning) сприяють розвитку навичок вирішення проблем, комунікації та командній роботі, що є критично важливими у сучасному світі візуального мистецтва. Використання інтерактивних інструментів, мультимедіа та гейміфікації робить процес навчання живопису, рисунку та композиції ще більш цікавим та захоплюючим, підвищуючи мотивацію та залученість. Слід зазначити, що впровадження цих технологій не замінює традиційні методи підготовки майбутніх художників та дизайнерів, а розширює їх, готуючи до вимог сучасної індустрії, формуючи у них гнучкість, інноваційність та конкурентоспроможність на ринку праці.

Комплексному розвитку творчої особистості сприяють інтегративні та міждисциплінарні підходи, які в освітній практиці мали позитивний результат і зарекомендували себе як продуктивне навчання. Сутність їх полягає в поєднанні образотворчого мистецтва з іншими освітніми компонентами, такими як історія мистецтва та його теорія, що включає знання кольорознавства, перспективи, психології художньої творчості та різноманітні технології створення художнього образу (Вітвіцька, 2003; Грабовська, Талапканич, & Химинець, 2006).

Особливого значення в умовах сучасних викликів займає широке впровадження інноваційних технологій дистанційного та змішаного навчання. Використання онлайн-платформ для професійної взаємодії, створення «спільнот практик» дає можливість здобувачам освіти активно знаходитися в освітньому просторі незалежно від місця перебування. Стимулюванню критичного мислення та креативності у здобувачів художньої освіти сприяє використання таких інтерактивних методів, як «мозкова атака», робота в малих групах, кейс-технології, ігрові методики, ігрові технології, квест-завдання на знання історії мистецтва, візуальні ігри на розвиток сприйняття, творчі «батли» із тематики образотворчого мистецтва та дизайну. Проблемні та дослідницькі методи застосовуються при виконанні завдань, що вимагають пошуку нестандартних рішень, аналізу мистецьких явищ, дослідження матеріалів та технік. Особливу увагу варто приділити технологіям розвитку критичного мислення, що включають аналіз та оцінку творів мистецтва, дискусії та рефлексію над власними роботами та роботами колег.

Використання інноваційних технологій активно впливає на процеси формування професійної компетентності здобувачів освіти, адже вивчення фундаментальних дисциплін, таких як живопис, графіка, скульптура, перспектива, композиція, академічний рисунок, пластична анатомія, кольорознавство, історія та теорія мистецтва, арт-критика через призму

інноваційних методик дозволяє глибше засвоїти матеріал, сформуванати предметно-цільове та технологічне мислення, фахові знання загалом (Заболоцька, 2008; Остапко, Тройніна, & Коробко, 2023).

Наголосимо на важливості застосування сучасної освітньої технології продуктивного навчання, яка зорієнтована не на просте засвоєння певної суми знань, а на створення здобувачем освіти реального освітнього продукту як розробленого проекту; проведеного дослідження, комплексного аналізу художнього твору з використанням наукових методів дослідження таких як формальний, порівняльний аналіз, культурологічний, історичний, композиційний, колористичний, перспективний аналіз художнього твору з використанням понятійного апарату з психології художньої творчості, композиції, кольорознавства, перспективи, історії та теорії мистецтва та художньої критики, із застосуванням метода Кьюзенера. Цей метод полягає на розділенні великих, на перший погляд, важких задач на дуже прості, послідовні кроки для того, щоб досягти своєї мети. Він підходить для складних проектів, тривалого навчання або будь-якої діяльності, яка може здаватися на непід'ємною та складною. Створення моделі, написання тексту є переходом від механічного запам'ятовування до розвитку мислення. Для створення продукту студенту необхідно використовувати інтеграційні знання із різних дисциплін, які в процесі роботи актуалізуються. Перевагою технології продуктивного навчання є висока мотивація та отримання реальних результатів своїх зусиль. Також відбувається формування «soft skills»: розвиваються критичне мислення, комунікація, тайм-менеджмент і креативність. Відмічають глибину засвоєння знань, отриманих в процесі діяльності «learning by doing», адже знання отримані в процесі діяльності запам'ятовуються набагато краще, ніж «суха» теорія.

Продуктивне навчання проходить декілька етапів. Перший етап – формування замислу, а саме – формулювання проблеми та ідеї майбутнього твору чи візуального продукту, етап планування це – пошук ресурсів; вибір методів реалізації. Наступним етапом є технологічний – безпосередня робота над створенням твору, продукту дослідження (його конструювання) та написання тексту. Заключним етапом є представлення продукту аудиторії, експертам або замовникам та рефлексія, яка полягає в аналізі того, що вдалося, які складнощі виникали в процесі і чому навчився автор, чи досяг поставленої мети. У процесі виконання пошукової роботи студент-дослідник є творцем та менеджером свого проекту. Він несе відповідальність за кінцевий результат. Тьютор чи консультант не «дає готові відповіді», а створює умови для пошуку, розвитку пошукових здібностей, творчості, допомагає подолати «глухі» кути та організовує освітнє середовище. Впровадження проектного навчання та інших інноваційних технологій сприяє розвитку гнучкості вмінь та формує здатність швидко адаптуватися до нових освітніх інновацій, які мають динамічний характер та постійно оновлюються.

Цифрові інструменти (AI, VR/AR, LMS, інтерактивні платформи), методики навчання (проектне навчання, змішане, персоналізоване навчання, STEM/STEAM), розвиток навичок майбутнього (критичне мислення, емоційний інтелект) та адаптивне (дослідницьке) навчання для підвищення ефективності та підготовки до викликів часу, підкреслюють інтеграцію технологій в мистецьку та гнучкість сучасного мистецько-освітнього простору. Наприклад, в дизайн-освіті перехід від класичної ілюстрації до моушн-дизайну та інтерактивного дизайну, оволодіння спеціальними знаннями та уміннями формування специфічних компетентностей, а саме – колористичної, дизайнерської та медіа грамотності, є критично важливим для конкурентоспроможності сучасного фахівця. Варто зазначити, що, зокрема, технологія портфоліо передбачає систематизацію робіт, відстеження прогресу, демонстрацію досягнень молодого фахівця для майбутніх роботодавців, що особливо важливо в умовах сучасного ринку праці.

Ключові інноваційні технології містять самостійний вибір тем та форм роботи, застосування особистісно зорієнтованих завдань, що враховують інтереси та індивідуальні особливості розвитку здобувача та спрямовані на розвиток його авторського стилю та творчого почерку. Вони формують професійну компетентність, а саме – глибоке розуміння теорії та історії образотворчого мистецтва та дизайну через власні уподобання та інноваційні

технології. Розвиток безпосередньо творчості та інноваційності у роботі стимулюють уміння генерувати нові ідеї та знаходити алгоритми пошуку оригінальних творчих рішень; таким чином виховуються також і комунікативні та організаційні навички. У проєктній діяльності – це робота в команді та уміння проводити презентації власних ідей. Також, виховується самостійність, як здатність до вибору діяти згідно зі своєю волею, без зовнішнього примусу, але з розумінням наслідків та відповідальності, усвідомлення того, що за кожним вільним вибором стоять певні результати, за які людина готова відповідати, а, отже, формуються навички управління власним навчальним процесом та мистецькими проєктами.

Отже, використання інноваційних педагогічних технологій, таких як ІКТ, AI, VR/AR, LMS-, інтерактивні платформи, STEM/STEAM-навчання, проєктні, проблемні, ігрові, особистісно-орієнтовані підходи та методики портфоліо, формують професійну компетентність майбутніх художників і дизайнерів в процесі вивчення дисциплін образотворчого циклу розвиває творче мислення, дослідницькі навички та практичну майстерність, поєднує знання, вміння та формує особистісні якості для успішної творчої діяльності. Актуальні дослідження 2025 року підкреслюють, що інтеграція новітніх технологій у мистецькі дисципліни не лише підвищує залученість студентів, а й забезпечує відповідність освітніх програм потребам сучасного виробництва та візуальної культури (Дігтяр, 2025).

Важливою перевагою є також інтеграція теорії та практики. Інноваційні освітні платформи, онлайн-курси, віртуальні майстерні та проєктна діяльність дозволяють поєднувати теоретичні знання з практичним виконанням завдань, що підвищує ефективність засвоєння навчального матеріалу. Застосування інноваційних педагогічних технологій є ключовим фактором формування професійної компетентності майбутніх художників та дизайнерів, забезпечуючи інтеграцію традиційного мистецтва з сучасними вимогами ринку послуг та технологічним прогресом. Ці підходи перетворюють процес навчання на активну, творчу діяльність, що відповідає вимогам сучасного освітнього середовища (Костюк, 2023; Tomashevsky et al., 2022).

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Експериментування з формами, кольорами, композиціями в цифровому середовищі заохочує творчий пошук, аналіз власних рішень, створення оригінальних мистецьких продуктів, робить освітній процес більш наочним, динамічним і наближеним до сучасної мистецької практики. Використання інноваційних педагогічних технологій в умовах формування професійних компетентностей майбутніх дизайнерів та художників дозволяє підвищити якість вищої освіти, зацікавити здобувачів освіти та розвинути ключові навички критичного мислення, креативності, комунікабельності, одночасно створюючи комфортні умови для навчання через інтерактивні методи, проєктну роботу, ігри та особистісно-орієнтований підхід, що веде до формування творчої, конкурентоспроможної особистості. Це має відбуватися шляхом цілеспрямованого впровадження новаторських підходів в ході вивчення дисциплін образотворчого циклу та охоплювати весь освітній процес, що спрямований для досягнення кращих освітніх результатів. У той же час, упровадження цих технологій вимагає від викладачів постійного розвитку та готовності до інноваційної діяльності.

## ЛІТЕРАТУРА

- Бех, І. (2005). Принципи інноваційної освіти. *Освіта і управління*, 8, 7-21.
- Бистрова, Ю. В. (2015). Інноваційні методи навчання у вищій школі України. *Право та інноваційне суспільство*, 1 (4), 27-28. Взято з <https://openarchive.nure.ua/handle/document/17697>
- Борзик, О. Б., Москалюк, О. В., Ємець, З. В., Височан, Л. М., & Ящук, О. М. (2023). STEM як інноваційна стратегія інтегрованої освіти: світовий досвід та перспективи розвитку. *Вісник науки та освіти Серії: «Філологія», Педагогіка», «Соціологія», «Культура і мистецтво», «Історія та археологія»*, 1 (7), 383-397. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-1\(7\)-383-396](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-1(7)-383-396)
- Бредньова, В. П., Прохорець, І. М., & Смичковська, О. М. (2018). До проблеми формування графічних компетенцій студентів архітектурних і художніх спеціальностей. *Науковий*

- Вітвицька, С. С. (2003). *Основи педагогіки вищої школи: метод. посіб.* Київ: Центр навчальної літератури.
- Волович, В. (2004). Болонський процес і нова парадигма освіти в Україні. *Соціологія: теорія, методи, маркетинг*, 4, 192-198.
- Галаган, І. М. (2004). Фахова підготовка студентів-заочників із застосуванням технологій електронного навчання. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 17. Теорія і практика навчання та виховання*, 29, 39-45. Взято з <https://enpuirb.udu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/8f2f8557-7a66-4a0e-930c-3834d95f5e75/content>
- Грабовська Т. І., Талапканич, М. І., & Химинець, В. В. (2006). *Інноваційний розвиток освіти: особливості, тенденції, перспективи*. Ужгород: Інфор-вид. центр ЗППО.
- Дичківська, І. М. (2003). Формування інтелектуальних мотивів професійної діяльності майбутніх педагогів у контексті інноваційного навчання. В кн. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, технологія, теорія, досвід, проблеми: зб. наук. праць* (Т. 3, с. 327-331). Київ; Вінниця. Взято з <https://vspu.net/sit/index.php/sit/article/view/1073>
- Дігтяр, Н. М., Руденко, Т. Я., & Саєнко, Т. В. (2025). Цифровий малюнок як компонент самостійної роботи з навчального рисунку у професійній підготовці майбутніх фахівців. *Fine Art and Culture Studies*, 3 (2), 91-97. DOI: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-3-2-13>
- Заблюцька, О. С. (2008). Компетентнісний підхід як освітня інновація; порівняльний аналіз. *Вісник Житомирського державного університету. Педагогічні науки*, 40, 63-68. Взято з <https://eprints.zu.edu.ua/2473/1/63-68.pdf>
- Костюк, О. П. (2023). Взаємозв'язок мистецтва і дизайну в контексті визначення ролі мистецьких знань у формуванні естетичної свідомості майбутніх дизайнерів. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи*, 95, 61-65. DOI: <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series.5.2023.95.12>
- Ничкало, Н. Г. (2000). Сучасні тенденції і проблеми неперервної професійної освіти. В кн. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, технологія, теорія, досвід, проблеми: зб. наук. праць* (Т. 1, с. 7-13). Київ; Вінниця. Взято з <https://vspu.net/sit/index.php/sit/article/view/674>
- Остапко, Л. О., Тройніна, С. О., & Коробко, Ю. В. (2023). Роль інноваційних методів навчання в покращенні якості професійної освіти. *Перспективи та інновації науки. Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»*, 15 (33), 424-435. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-15\(33\)-424-435](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-15(33)-424-435)
- Собченко, Т., & Желізняк, О. (2023). Практичне використання цифрових сервісів в освітньому процесі закладів вищої педагогічної освіти як педагогічна проблема. *Соціально-економічні відносини в цифровому суспільстві*, 3 (49), 63-75. DOI: <https://doi.org/10.55643/ser.3.49.2023.501>
- Спаскова, О. П. (2024). Творчий процес в цифровому живописі. В кн. *Інноватика в освіті, дизайні та мистецтві: матеріали I Всеукр. наук.-практ. конф.* (с. 11-117). Одеса: Університет Ушинського. Взято з <http://www.dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/19743/1/114-117.pdf>
- Черних, В. В., & Черних, Д. А. (2024). Використання генеративних алгоритмів штучного інтелекту у навчанні майбутніх дизайнерів. В кн. *Інноватика в освіті, дизайні та мистецтві: матеріали I Всеукр. наук.-практ. конф.* (с. 85-88). Одеса: Університет Ушинського. Взято з <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/19731/1/88-90.pdf>
- Cavanaugh, J. M., Giapponi, C. C., & Golden, T. D. (2015). Digital technology and student cognitive development: The neuroscience of the university classroom. *Journal of Management Education*, 40 (4), 374-397. DOI: <https://doi.org/10.1177/1052562915614051>
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. Retrieved from [https://textinart.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/12/leonardo-oliver-grau-virtual-art\\_-from-illusion-to-immersion-2003-mit-press.pdf](https://textinart.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/12/leonardo-oliver-grau-virtual-art_-from-illusion-to-immersion-2003-mit-press.pdf)

- Tomashevskiy, V., Chumak, L., Didtyar, N., Batiievskaya, T., Hnydyna, O. & Malyska, O. (2022). Aestheticization of the Educational Environment as a Factor in the Formation of the Aesthetic Consciousness of Future Designers and Artists in Higher Education Institutions. *Postmodern Openings*, 13 (2), 287-302. DOI: <https://doi.org/10.18662/po/13.2/454>
- Hanna, S., & Bentley, P. (2016). Design Computing and Cognition (DCC'14). *Artificial Intelligence for Engineering Design Analysis and Manufacturing*, 30 (02), 123-124. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0890060416000019>
- Castro, R. (2019). Blended learning in higher education: Trends and capabilities. *Education and Information Technologies*, 24 (4), 2523-2546. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09886-3>
- Geng, S., Law, K. M. Y., & Niu, B. (2019). Investigating self-directed learning and technology readiness in blending learning environment. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16 (1). DOI: <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0147-0>

## REFERENCES

- Bekh, I. (2005). Pryntsyipy innovatsiinoi osvity [Principles of innovative education]. *Osvita i upravlinnia* [Education and Management], 8, 7-2 [in Ukrainian].
- Borzyk, O. B., Moskaliuk, O. V., Yemets, Z. V., Vysochan, L. M., & Yashchuk, O. M. (2023). STEM yak innovatsiina stratehiia intehrovanoi osvity: svitovyi dosvid ta perspektyvy rozvytku [STEM as an innovative strategy for integrated education: world experience and development prospects]. *Visnyk nauky ta osvity Serii: "Filolohiia", "Pedahohika", "Sotsiolohiia", "Kultura i mystetstvo", "Istoriia ta arkheolohiia"* [Bulletin of Science and Education Series: "Philology," "Pedagogy," "Sociology," "Culture and Art," "History and Archaeology"], 1 (7), 383-397. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-1\(7\)-383-396](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-1(7)-383-396) [in Ukrainian].
- Brednova, V. P., Prokhorets, I. M., & Smychkovska, O. M. (2018). Do problemy formuvannia hrafichnykh kompetentsii studentiv arkhitekturnykh i khudozhnykh spetsialnostei [To the problem of forming graphic competencies of students of architectural and artistic specialties]. *Naukovyi visnyk Pivdennoукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського* [Scientific Bulletin of the South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushinsky], 1, 17-21. Retrieved from <http://dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/3774> [in Ukrainian].
- Bystrova, Yu. V. (2015). Innovatsiini metody navchannia u vyshchii shkoli Ukrainy [Innovative methods of teaching in higher education in Ukraine]. *Pravo ta innovatsiine suspilstvo* [Law and Innovative Society], 1 (4), 27-28. Retrieved from <https://openarchive.nure.ua/handle/document/17697> [in Ukrainian].
- Castro, R. (2019). Blended learning in higher education: Trends and capabilities. *Education and Information Technologies*, 24 (4), 2523-2546. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09886-3>
- Cavanaugh, J. M., Giapponi, C. C., & Golden, T. D. (2015). Digital technology and student cognitive development: The neuroscience of the university classroom. *Journal of Management Education*, 40 (4), 374-397. DOI: <https://doi.org/10.1177/1052562915614051>
- Chernykh, V. V., & Chernykh, D. A. (2024). Vykorystannia heneratyvnykh alhorytmiv shtuchnoho intelektu u navchanni maibutnykh dyzaineriv [Use of generative artificial intelligence algorithms in training future designers]. In *Innovatyka v osviti, dyzaini ta mystetstvi* [Innovation in education, design and art]: materialy I Vseukr. nauk.-prakt. konf. (pp. 85-88). Odesa: Universytet Ushynskoho. Retrieved from <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/19731/1/88-90.pdf> [in Ukrainian].
- Dihtiar, N. M., Rudenko, T. Ya., & Saienko, T. V. (2025). Tsyfrovyyi maliunok yak komponent samostiinoi roboty z navchalnoho rysunku u profesiinii pidhotovtsi maibutnykh fakhivtsiv [Digital drawing as a component of independent work on educational drawing in the professional training of future specialists]. *Fine Art and Culture Studies*, 3 (2), 91-97. DOI: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-3-2-13> [in Ukrainian].

- Dychkivska, I. M. (2003). Formuvannia intelektualnykh motyviv profesiinoi diialnosti maibutnikh pedahohiv u konteksti innovatsiinoho navchannia [Formation of intellectual motives of professional activity of future teachers in the context of innovative learning]. In *Suchasni informatsiini tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia v pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, tekhnolohiia, teoriia, dosvid, problem* [Modern information technologies and innovative methods of training in the training of specialists: methodology, technology, theory, experience, problems]: zb. nauk. prats (Vol. 3, pp. 327-331). Kyiv; Vinnytsia. Retrieved from <https://vspu.net/sit/index.php/sit/article/view/1073> [in Ukrainian].
- Geng, S., Law, K. M. Y., & Niu, B. (2019). Investigating self-directed learning and technology readiness in blending learning environment. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16 (1). DOI: <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0147-0>
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. Retrieved from [https://textinart.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/12/leonardo-oliver-grau-virtual-art\\_-from-illusion-to-immersion-2003-mit-press.pdf](https://textinart.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/12/leonardo-oliver-grau-virtual-art_-from-illusion-to-immersion-2003-mit-press.pdf)
- Halahan, I. M. (2004). Fakhova pidhotovka studentiv-zaochnykh iz zastosuvanniam tekhnolohii elektronnoho navchannia [Professional training of part-time students using e-learning technologies]. *Naukovyi chasopys NPU imeni M. P. Drahomanova. Serii 17. Teoriia i praktyka navchannia ta vykhovannia* [Scientific journal of the NPU named after M. P. Drahomanov. Series 17. Theory and Practice of Teaching and Education], 29, 39-45. Retrieved from <https://enpuirb.edu.ua/server/api/core/bitstreams/8f2f8557-7a66-4a0e-930c-3834d95f5e75/content> [in Ukrainian].
- Hanna, S., & Bentley, P. (2016). Design Computing and Cognition (DCC'14). *Artificial Intelligence for Engineering Design Analysis and Manufacturing*, 30 (02), 123-124. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0890060416000019>
- Hrabovska T. I., Talapkanych, M. I., & Khymynets, V. V. (2006). *Innovatsiinyi rozvytok osvity: osoblyvosti, tendentsii, perspektyvy* [Innovative development of education: features, trends, prospects]. Uzhhorod: In- for-vyd. tsentr ZIPPO [in Ukrainian].
- Kostiuk, O. P. (2023). Vzaiemoz'iazok mystetstva i dyzainu v konteksti vyznachennia roli mystetskykh znan u formuvanni estetychnoi svidomosti maibutnikh dyzaineriv [The relationship of art and design in the context of determining the role of artistic knowledge in the formation of the aesthetic consciousness of future designers]. *Naukovyi chasopys NPU imeni M. P. Drahomanova. Serii 5. Pedahohichni nauky: realii ta perspektyvy* [Scientific journal of the NPU named after M.P. Drahomanov. Series 5. Pedagogical Sciences: Realities and Perspectives], 95, 61-65. DOI: <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series.5.2023.95.12> [in Ukrainian].
- Nychkalo, N. H. (2000). Suchasni tendentsii i problemy nepererвної profesiinoi osvity [Current trends and problems of continuous professional education]. In *Suchasni informatsiini tekhnolohii ta innovatsiini metodyky navchannia v pidhotovtsi fakhivtsiv: metodolohiia, tekhnolohiia, teoriia, dosvid, problemy* [Modern information technologies and innovative methods of training in the training of specialists: methodology, technology, theory, experience, problems]: zb. nauk. prats (Vol. 1, pp. 7-13). Kyiv; Vinnytsia. Retrieved from <https://vspu.net/sit/index.php/sit/article/view/674> [in Ukrainian].
- Ostapko, L. O., Troinina, S. O., & Korobko, Yu. V. (2023). Rol innovatsiinykh metodiv navchannia v pokrashchenni yakosti profesiinoi osvity [The role of innovative teaching methods in improving the quality of professional education]. *Perspektyvy ta innovatsii nauky. Serii "Pedahohika", Serii "Psykhologhiia", Serii "Medytsyna"* [Prospects and innovations of science. Series "Pedagogy," Series "Psychology," Series "Medicine"], 15 (33), 424-435. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-15\(33\)-424-435](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2023-15(33)-424-435) [in Ukrainian].
- Sobchenko, T., & Zhelizniak, O. (2023). Praktychne vykorystannia tsyfrovyykh servisiv v osvitnomu protsesi zakladiv vyshchoi pedahohichnoi osvity yak pedahohichna problema [Practical use of digital services in the educational process of institutions of higher pedagogical education as a pedagogical problem]. *Sotsialno-ekonomichni vidnosyny v tsyfrovomu suspilstvi* [Socio-economic relations in a digital society], 3 (49), 63-75. DOI: <https://doi.org/10.55643/ser.3.49.2023.501> [in Ukrainian].

- Spasskova, O. P. (2024). Tvorchyi protses v tsyfrovomu zhyvopysi [Creative process in digital painting]. In *Innovatyka v osviti, dyzaini ta mystetstvi* [Innovation in education, design and art]: materialy I Vseukr. nauk.-prakt. konf. (pp. 11-117). Odesa: Universytet Ushynskoho. Retrieved from <http://www.dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/19743/1/114-117.pdf> [in Ukrainian].
- Tomashevskiy, V., Chumak, L., Didtyar, N., Batiievska, T., Hnydina, O. & Malyska, O. (2022). Aestheticization of the Educational Environment as a Factor in the Formation of the Aesthetic Consciousness of Future Designers and Artists in Higher Education Institutions. *Postmodern Openings*, 13 (2), 287-302. DOI: <https://doi.org/10.18662/po/13.2/454>
- Vitvytska, S. S. (2003). *Osnovy pedahohiky vyshchoi shkoly* [Fundamentals of Higher School Pedagogy]: metod. posib. Kyiv: Tsentr navchalnoi literatury [in Ukrainian].
- Volovych, V. (2004). Bolonskyi protses i nova paradyhma osvity v Ukraini [The Bologna Process and the New Paradigm of Education in Ukraine]. *Sotsiologhiia: teoriia, metody, marketynh* [Sociology: Theory, Methods, Marketing], 4, 192-198 [in Ukrainian].
- Zablotska, O. S. (2008). Kompetentnisnyi pidkhid yak osvitnia innovatsiia; porivnialnyi analiz [Competence approach as an educational innovation; comparative analysis]. *Visnyk Zhytomirskoho derzhavnoho universytetu. Pedahohichni nauky* [Bulletin of Zhytomyr State University. Pedagogical Sciences], 40, 63-68. Retrieved from <https://eprints.zu.edu.ua/2473/1/63-68.pdf> [in Ukrainian].

## THE USE OF INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN DEVELOPING THE PROFESSIONAL COMPETENCIES OF FUTURE ARTISTS AND DESIGNERS WHILE STUDYING DISCIPLINES IN THE VISUAL ARTS CYCLE

**Taras Rudenko,**

Ph.D. in Architecture, Associate Professor,  
Associate Professor of the Department of Architecture and Design;  
Chernihiv National University «Chernihiv Polytechnic»;

**Tetyana Rudenko,**

Ph.D. in Architecture, Associate Professor,  
Associate Professor in the Department of Fine and Decorative-Applied Arts  
of the Faculty of Arts;  
State Institution «Taras Shevchenko Luhansk National University»;

**Natalia Digtyar,**

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,  
Associate Professor of the Department of Fine and Decorative-Applied Arts  
of the Faculty of Arts;  
State Institution «Luhansk Taras Shevchenko National University»

*This article explores the potential of innovative technologies to enhance the effectiveness of instruction in drawing, composition, and other disciplines within the visual arts curriculum for training future artists and designers. The author emphasizes the importance of integrating new, modern teaching technologies into the educational process for training future visual arts professionals. Particular attention is focused on developing key professional competencies in students, such as: combining traditional drawing methods with digital techniques, using digital tools in conjunction with software, utilizing virtual and augmented reality technologies in project-based and fine arts activities, communication skills and participation in teamwork, the ability to collaborate with intelligent systems, conducting project-based and visual arts activities, and the ability to create and present their portfolios.*

*It has been noted that innovative technologies are a key element in the modernization of Ukraine's education system, which is currently focused on achieving high-quality educational services. It is argued that the implementation of project-based learning and other innovative technologies contributes to the development of flexible skills and fosters the ability of higher*

*education students to quickly adapt to new educational innovations, which are dynamic in nature and constantly evolving. Digital tools (AI, VR/AR, LMS, interactive platforms), teaching methodologies (project-based learning, blended learning, personalized learning, STEM/STEAM), the development of future-oriented skills (critical thinking, emotional intelligence), adaptive and inquiry-based learning, and preparation for contemporary challenges underscore the integration of technology into arts education and demonstrate the flexibility of the modern arts education landscape.*

*It has been proven that the use of innovative technologies is a key factor in developing the professional competencies of future artists and designers, ensuring the integration of traditional art with the modern demands of the service market and technological progress. These approaches and methodologies transform the learning process into an active, creative activity that meets the demands of modern society.*

**Keywords:** *innovative technologies, professional competencies, art education, design education, drawing, painting, composition, color theory, digital art technologies, training of future artists and designers.*

Надійшла до редакції 02.02.2026 р.