

УДК 378:[028.42: 028.63]:85:7.072.2

## ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ВИКЛАДАННЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА НА СУЧАСНОМУ ЕТАПІ РЕФОРМУВАННЯ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ

**Людмила Гаврілова**

доктор педагогічних наук, професор,  
завідувач кафедри теорії і практики початкової освіти  
ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет»  
м. Слов'янськ, Україна  
ORCID ID 0000-0003-1814-5323  
*havrilovalg@gmail.com*

**Анотація.** Стаття присвячена актуальній проблемі сучасної мистецької освіти, яка наразі оновлюється разом із іншими освітніми галузями через інтенсивну цифровізацію та глобалізацію. Мова йде про використання цифрових технологій у навчанні образотворчого мистецтва в школі, вивчення його сучасних цифрових форм, залучення цифрових освітніх ресурсів до уроків мистецтва. Зазначено, що цифрові технології змінили структуру образотворчого мистецтва й окреслили нові перспективи створення візуального художнього образу цифровими засобами. Окреслено різновиди цифрового образотворчого мистецтва: цифрова комп'ютерна графіка, цифровий комп'ютерний живопис та цифрова комп'ютерна скульптура, в яких за допомогою комп'ютерних технологій відтворюються матеріали, прийоми і техніки, характерні для традиційних форм мистецтва. Вказано, що наразі набувають поширення такі форми образотворчого мистецтва, як цифровий Matte Painting, Kitbashing, VJ-інг, відеоінсталяція, в яких використовуються інтегровані засоби художньої виразності із залученням відео, віртуальної та доповненої реальності, штучного інтелекту тощо.

Виникнення й розповсюдження нових цифрових форм образотворчого мистецтва призводить до необхідності перебудови методик викладання цього мистецтва на всіх освітніх рівнях, починаючи від початкової школи. Проаналізовано значну кількість освітніх ресурсів цифрової доби: е-підручники з інтегрованого курсу «Мистецтво» для початкової школи; освітні чат-боти та чат-уроки; інтерактивні 3D-сцени; навчально-ігрові цифрові офлайн-засоби для використання на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі. Рекомендовано також залучати здобувачів до відвідування музеїв, обладнаних сучасною технікою, онлайн-музеїв, а також музеїв цифрового мистецтва, що значно розширить горизонти творчої діяльності учнів та дозволить їм долучитись до нових мистецьких жанрів цифрової доби.

**Ключові слова:** цифрове мистецтво; цифрове образотворче мистецтво; освітні ресурси цифрової доби; цифрова арт-педагогіка.

**Постановка проблеми в загальному вигляді.** Вивчення образотворчого мистецтва входить до змісту інтегрованого курсу «Мистецтво» в школі як одна з домінантних змістових ліній (разом з музичним мистецтвом), тобто є невід'ємною часткою загальної мистецької освіти молоді. Як зазначають автори концепції інтегрованого викладання мистецтва в школі Масол (2019; 2020), Просіна & Комаровська (2020) та ін., мета загальної мистецької освіти в школі

полягає в особистісному розвитку учнів і збагаченні їхнього емоційно-естетичного досвіду під час сприймання навколишнього світу і художньо-практичній діяльності, інтерпретації та оцінювання творів мистецтва, а також у формуванні ціннісних орієнтирів, потреби в творчій самореалізації та духовно-естетичному самовдосконаленні.

Наразі відбувається переосмислення завдань мистецької освіти, що доводить аналіз державних документів. У Концепції нової української школи (2016, 12) відзначено, що *обізнаність та самовираження у сфері культури* є однією із ключових компетентностей: це «здатність розуміти твори мистецтва, формувати власні мистецькі смаки, самостійно виражати ідеї, досвід та почуття за допомогою мистецтва. Ця компетентність передбачає глибоке розуміння власної національної ідентичності як підґрунтя відкритого ставлення та поваги до розмаїття культурного вираження інших». У Концепції сучасної мистецької школи (2017, 7) вказано, що одним із напрямів початкової мистецької освіти є здобуття загальних мистецько-освітніх компетентностей (загальна мистецька, художньо-естетична освіта), орієнтоване на опанування загально-мистецьких, у тому числі виконавських компетентностей, задоволення потреб у творчому розвитку здобувача через активну мистецьку діяльність.

Згідно з Державним стандартом початкової освіти (2018), *культурна компетентність* передбачає залучення до різних видів мистецької творчості (образотворче, музичне та інші види мистецтв) шляхом розкриття і розвитку природних здібностей, творчого вираження особистості, відповідно до цього метою мистецької освітньої галузі є формування культурної компетентності, цінностей у процесі пізнання мистецтва та художньо-творчого самовираження в особистому та суспільному житті, поваги до національної та світової мистецької спадщини.

Структура інтегрованого курсу «Мистецтво», у відповідності до загальних завдань мистецької освіти, будується на основі поліцентричної інтеграції. Цей різновид освітньої інтеграції, як відзначає Масол (2020), передбачає виділення двох домінуючих змістових ліній (музичне та образотворче мистецтва), які органічно поєднуються в тематичний цикл на основі загальної духовно-світоглядної орієнтації і збагачуються елементами інших змістових ліній – синтетичних мистецтв (хореографія, театр, кіно та ін.). Спільними для всіх видів мистецтв є відображення закономірностей людського буття в художніх образах, універсальність естетичного сприйняття світу та художнього мислення, які різняться лише мовними засобами.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Проблеми викладання

образотворчого мистецтва у вітчизняній мистецькій педагогіці в останні роки висвітлюються доволі рідко. Увага приділяється переважно інтегрованому вивченню мистецтва, як в закладах середньої, так і вищої освіти. Наприклад, Серих (2021) пропонує різноманітні техніки образотворчого (візуального) мистецтва в контексті мистецтва Нової української школи. Окремі дослідження присвячені актуальним питанням навчання образотворчого мистецтва в початкових класах (Бай, 2017; Малицька, 2017), творчому розвитку здобувачів початкової освіти (Демченко, Пічкур & Близнюк, 2009).

Різні аспекти професійної підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва розглядає О. Шевнюк: науковицю цікавить і взаємодія творчих та методичних інновацій в системі підготовки фахівців (Шевнюк, 2015), і структура дидактичних форм навчання студентів образотворчого мистецтва у ЗВО (Шевнюк, 2021). Надзвичайну актуальність в сучасних умовах набуває вивчення зарубіжного досвіду підготовки вчителів образотворчого мистецтва в умовах євроінтеграційних процесів (Шевнюк, 2019). Крім того, за останні роки з'явилась низка навчально-методичних посібників з методики навчання образотворчого мистецтва у ЗВО (Ковальов, 2019; Красовська, 2020; Малицька, 2016; Шевнюк, 2017).

Огляд наукових розвідок вітчизняних авторів засвідчує, що питання використання цифрових технологій у навчанні образотворчого мистецтва, вивчення його сучасних цифрових форм, залучення цифрових освітніх ресурсів до уроків мистецтва залишаються поза увагою дослідників. Висвітлення окреслених питань становить **мету даної статті**.

**Методологічну базу дослідження** становить низка науково-теоретичних методів: пошуково-аналітичного – для розгляду мистецтвознавчої та мистецько-педагогічної літератури з питань цифрового мистецтва та цифрової арт-педагогіки; порівняльно-типологічного – для порівняння традиційних форм образотворчого мистецтва з інноваційними цифровими; рефлексивного – для осмислення перебігу трансформаційних процесів сучасної культури; метод класифікації – для виокремлення сучасних видів цифрових освітніх ресурсів навчання образотворчого мистецтва в початковій школі.

**Результати дослідження.** Як доводить аналіз нормативних документів та наукових джерел з проблеми навчання образотворчого мистецтва в початковій школі, до основних видів діяльності учнів на уроках належать: художньо-практична, творча діяльність (творча діяльність); сприймання, аналіз-інтерпретація творів мистецтва (сприймання-пізнання) та пізнання себе через художньо-творчу діяльність та мистецтво (самопізнання). Саме через

різноманітні види мистецької діяльності розв'язуються завдання художньо-естетичного розвитку учнів засобами образотворчого мистецтва, до яких відносять формування естетичної культури, розвиток чуттєво-емоційного сприйняття творів мистецтва, естетичного ставлення до явищ дійсності; прагнення до збереження національної самобутності та культурної спадщини України як складової загальнолюдської культури; розуміння мови мистецтва як однієї із форм комунікації митців із глядачами та ін. Реалізація цих завдань на сьогодні не можлива без урахування змін, що відбулись у видах і формах образотворчого мистецтва завдяки розвитку цифрових технологій, без залучення освітніх ресурсів цифрової доби та сприяння зануренню учнів у цифрові форми образотворчого мистецтва.

Як справедливо зазначають дослідники цифрового мистецтва, цифрові технології змінили структуру образотворчого мистецтва й окреслили нові перспективи створення візуального художнього образу цифровими засобами.

На переконання Lopes (2010), до цифрового мистецтва належать художні об'єкти, які створені за допомогою комп'ютера і мають ознаки художності, є результатом творчої діяльності та уніфікованим цифровим кодом формування нових способів виконання творів уже наявних видів мистецтва. Ozdemir (2022) тлумачить поняття цифрового мистецтва значно ширше, на його думку воно охоплює все: від високоякісних програм машинного навчання до використання інтерактивних елементів у традиційних медіа. Автори статті про філософію цифрового мистецтва в *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (2023) також акцентують увагу на технічному боці цифрових арт-пошуків, говорячи про мистецтво, яке спирається на комп'ютерне цифрове кодування або на електронне зберігання й обробку інформації в різних форматах – текст, числа, зображення, звуки.

Вітчизняні вчені Храмова-Баранова (2023), Цугорка (2015), Пилипчук, Шендрик & Полубок (2023) до цифрового мистецтва відносять будь-яку художню практику, продуктивна і концептуальна база якої пов'язана із цифровим середовищем, а поняття «цифровий живопис» використовують для визначення об'єкта мистецтва (живопису) в цифровому вигляді та/або технічно створеного цифрового зображення за допомогою віртуального інструментарію комп'ютера. Разом із терміном «цифрове мистецтво» наразі поширеним є поняття «медіа-мистецтво» (*Media Art, New Media*). Цифрове мистецтво може бути інтерактивним (інтерактивні інсталяції, мережеве мистецтво, цифрові телекомунікаційні проекти), машинно-генерованим (фрактальне, алгоритмічне мистецтво) або створеним рукою автора, точніше, за допомогою програмного

забезпечення (цифрова фотографія, цифровий живопис, тривимірна арт-анімація тощо).

Основними видами цифрового образотворчого мистецтва є цифрова комп'ютерна графіка, цифровий комп'ютерний живопис та цифрова комп'ютерна скульптура, в них за допомогою комп'ютерних технологій найбільш виразно відтворюються матеріали, прийоми і техніки, характерні для традиційних форм мистецтва.

Виділяють також інші різновиди цифрового образотворчого мистецтва:

– цифровий Matte Painting – створення зображення, пейзажу, персонажу, предмету, ефекту за допомогою будь-яких засобів цифрового мистецтва (фотографії, 3D, VR, цифровий живопис або цифровий малюнок на планшеті, статичний кадр з анімації, скріншоти з Google Maps та ін.). Можливості Matte Painting широко використовують у кіно, на телебаченні, комп'ютерних іграх, рекламі, оформленні музичних альбомів тощо;

– Kitbashing – створення візуальних зображень на основі готових наборів 3D моделей, «болванок» (3D Kitbash), що дозволяє розробити реалістичний та стилізований простір;

– відеоскульптури, відеоінсталяції – форма сучасного цифрового мистецтва, що поєднує відеотехнології з інсталяцією та використовує всі аспекти створеного простору для впливу на глядача;

– VJ-інг (віджеінг) – створення візуальних художніх образів у реальному часі, організація певного психоемоційного настрою публіки шляхом змішування фрагментів відео, флеш-анімації, фотографій тощо, прямої трансляції відео з кількох камер, накладання ефектів (Цугорка, 2015).

Отже, використання цифрових технологій в образотворчому мистецтві призвело до таких істотних змін у його побутуванні, як-от:

– занурення у віртуальну та доповнену реальність, що змінює сприйняття творів мистецтва, створюючи гібридність та багатовимірність художнього простору, в якому поєднується цифрове та реальне;

– нові можливості інтерактивності, залучення глядачів, стирання меж між художником і аудиторією;

– загальне підвищення мобільності мистецтва, що впливає на швидкість реагування образотворчого мистецтва на події в світі;

– увага до соціальної місії мистецтва, яке спонукає до роздумів, висловлює занепокоєння, надихає на перетворення, стає соціальним коментарем;

– прагнення художників до унікальності та інновацій, що спонукає досліджувати нові техніки та розширює межі творчості.

Виникнення й розповсюдження нових цифрових форм образотворчого мистецтва призводить до необхідності перебудови методик викладання цього мистецтва на всіх освітніх рівнях. Розглядати жанри і форми цифрового образотворчого мистецтва в рамках сучасної мистецької педагогіки абсолютно доцільно. У цьому ми цілком згодні з позицією вітчизняних науковців Блудова (2023), Пічкура, Сотської та ін. (2020), Совгири (2020), які наполягають на необхідності розроблення цифрової парадигми образотворчої підготовки майбутніх фахівців мистецького профілю у вищій школі на засадах цифрової арт-педагогіки. Науковці зазначають, що сучасні навчальні програми повинні мати міцне цифрове забезпечення, а викладачі мають володіти комплексом методів цифрової технології образотворення, а також сукупністю дидактичних засобів художнього інструментарію різних комп'ютерних програм, що на сьогодні є проблемним полем педагогіки цифрових мистецтв.

До вивчення образотворчого мистецтва в початковій школі доцільно залучати цифрові художні твори, а також сучасні цифрові освітні ресурси, які зроблять вивчення дисципліни значно цікавішим для дітей покоління Альфа, дітей смартфонів, Google babies. Це дозволить вчителю говорити про традиційне образотворче мистецтво «цифровою» мовою, близькою та зрозумілою дітям.

Серед освітніх ресурсів цифрової доби:

1. *Е-підручники* з інтегрованого курсу «Мистецтво» для початкової школи, створені колективом авторів Рубля, Щеглова, Мед & Фенік (2018), розташовані на сайті видавництва Ранок; електронні додатки до паперових підручників з «Мистецтва» Масол, Гайдамаки & Колотило (2020, видавництво Генеза). Електронні підручники вважаються засобом оптимізації освітньої діяльності та розвитку цифрових компетентностей учнів, що зазначено в Положенні про електронні підручники (2018).

Як справедливо вказує Ілічук (2020, 64), інформація в е-підручниках логічно побудована, чітко структурована і систематизована, відповідає навчальним програмам дисциплін; підручники мають цілісний та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, інформують щодо теми, відкритої на екрані, містять інструкції до виконання вправ і завдань; уміщують ілюстративні, мультимедійні матеріали, інтерактивні елементи розміщено відповідно до логіки викладу навчального матеріалу, вони не перевантажують сприймання навчального матеріалу, їх використання вмотивоване і доцільно правильне, сприяє активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти; у виданнях наявні засоби навігації, покажчики, можливість виділяти текст і системи контролю знань.

2. *Освітні чат-боти та чат-уроки* як сучасні форми цифрових

освітніх ресурсів з мистецтва. Як відомо, на сьогодні в Telegram та Viber створено декілька державних освітніх чат-ботів, серед них *EducationUABot*, що розроблений з початком війни в Україні за підтримки Швейцарського проекту DECIDE для інформування про актуальний стан освітнього процесу в Україні і світі; чат-бот «Спільно для вчителів» для оперативної та зручної допомоги вчителям у психологічній підтримці себе та учнів; чат «Let's chat / Давай поспілкуємось» (<https://letschat.fi/>), для допомоги дітям у виконанні домашнього завдання, чат-боти з опанування окремих дисциплін середньої школи.

Для навчання в умовах воєнного стану, коли переважає дистанційна форма освіти, на офіційному сайті НОВА ШКОЛА (<https://novashkola.ua/>) створено чат-уроки (відео-уроки) виробництва «Нова Школа» для всіх класів ЗЗСО, а також розміщено відео від провідних освітніх YouTube каналів з України. За допомогою технології чат-бот, школярі можуть пройти нескладні тести для закріплення матеріалів уроку. Як зазначає сам бот-репетитор, діалог у чаті захоплює увагу, додає вправам емоцій і будує моментальний зворотній зв'язок з інтелектом дитини. Чат-уроки від *novashkola.ua* «розмовляють» мовою «цифрового» покоління – тут і мультики, анімаційні персонажі, емодзі, інтерактиви та ігри, що не залишають сучасну дитину байдужою до навчання.

З образотворчого мистецтва в початковій школі на *novashkola.ua* можна знайти уроки наступної тематики: «Як зародилось образотворче мистецтво», «Що таке живопис?», «Знайомство з матеріалами та інструментами художника», «Відомості про можливості художніх матеріалів», «Казка про трьох гномів», «Колірне коло» та ін. (1 клас); «Звуки і кольори природи», «Барви осені», «Прощальна пісня журавлина», «Ритми осіннього дощу», «Про що розповів натюрморт» та ін. (2 клас); «Лясолька і Барвик у Країні Мистецтв», «За лаштунками лялькового театру», «Казкові герої на телеекрані», «Герої українських казок у мультиплікації. Розповідь про створення мультфільмів» (3 клас); «Мій мальовничий світанковий край», «Ой роде наш красний. Розповідь про декоративний розпис», «Народна веселка. Відомості про українську кераміку», «Українські візерунки. Вишивка» та ін. (4 клас). Тематика уроків цілком співпадає з тематикою інтегрованого курсу «Мистецтво» в кожному класі.

3. *Інтерактивні 3D-сцени* на освітній платформі Mozaik ([https://ua.mozaweb.com/uk/lexikon.php?cmd=getlist&let=3D&active\\_menu=3d](https://ua.mozaweb.com/uk/lexikon.php?cmd=getlist&let=3D&active_menu=3d)), які пропонують унікальний спосіб набуття здобувачами початкової освіти знань, роблять уроки Нової української школи цікавішими та ефективнішими. 3D-сцени можна знайти також в сучасних е-підручниках. Тривимірні сцени

демонструють явища образотворчого мистецтва, такі деталі та візуальний досвід, яким не може відповідати будь-який інший навчальний матеріал: зображення можна вільно обертати, збільшувати та зменшувати, вони містять титри, пояснювальні етикетки та інформаційні смужки для кращого розуміння; більшість 3D-сцен мають мовний супровід та режим прогулянки. Таким чином здобувачі освіти роздивитись давньогрецькі та давньоримські скульптури, шедеври архітектури різних епох і різних країн, відвідати майстерню Леонардо да Вінчі, зайти в єгипетські піраміди тощо.

4. *Навчально-ігрові цифрові офлайн-засоби* серії «Дитяча колекція. Школа Вовка Панаса», розроблені для занурення дітей молодшого шкільного віку до світу образотворчого мистецтва. У цих електронних засобах навчальна теоретична інформація подана в цікавій для дітей формі, за участю анімаційних персонажів, всі тексти озвучені та проілюстровані, навчання поєднується з іграми та розвагами. До серії входять цифрові ресурси:

– «Видатні художники світу», що вводить учнів до світу мистецтва фарб і кольорів, в цікавій та доступній формі знайомить з творами С. Ботичеллі, Леонардо да Вінчі, Мікеланджело, І. Босха, А. Дюрера, Рембрандта Д. Веласкеса, розповідає про класицизм, реалізм, імпресіонізм у мистецтві, а також творчість українських митців Т. Шевченка, О. Мурашка, О. Новаківського, М. Бойчука, К. Білокур;

– «Дитяча колекція. Вчимося малювати» (у двох частинах) – цифровий ресурс, який допомагає опанувати навички художньо-образотворчої діяльності: ознайомитися з інструментами художника, а саме з олівцями, папером, фломастерами, фарбами; усвідомити алгоритми малювання квітів, овочів та фруктів, предметів побуту та інтер'єру (у 1-й частині) та освоїти техніки малювання комах, птахів, водних мешканців, тварин (у 2-й частині). Окрім того, діти дізнаються про жанри натюрморту, пейзажу, портрету, про задній та передній план картини, про міміку обличчя тощо.

Нами вказано лише окремі зразки цифрових освітніх ресурсів з образотворчого мистецтва. В якості додаткових матеріалів можна порекомендувати залучати учнів до відвідування музеїв, наразі в найвідоміших з них відвідувачам безкоштовно пропонується завантажити через QR-код додаток на смартфон, після чого слухати аудіогід у залах музею, читати додаткову інформацію про експонати, факти з життя художників.

Музеї можна відвідувати й онлайн, обираючи власну траєкторію екскурсії, оскільки більшість музеїв, наприклад, Лувр (<https://www.louvre.fr/en>), Прадо (<https://www.museodelprado.es/coleccion/>), паризький музей д'Орсе



(<https://www.musee-orsay.fr/en>), музеї Ватикану (<https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/tour-virtuali-elenco.1.html>), Британський музей (<https://artsandculture.google.com/partner/the-british-museum>) та ін. відомі музеї світу впродовж останніх двох десятиліть розробили потужні сайти, які дозволяють здійснити віртуальну оглядову екскурсію залами, оглянути території поряд з музеєм, дізнатися інформацію про кожен експонат, взяти участь в онлайн-виставках.

Відзначимо, що наразі компанією Google разом із Міністерством культури України в рамках кампанії «Автентична Україна» створено віртуальні тури сімома музеями України, для віртуальних подорожей створено сайт «Музеї України просто неба» (<http://museums.authenticukraine.com.ua/>), який відкриває доступ до музеїв: Національний музей народної архітектури та побуту України (Пирогово); музей народної архітектури і побуту «Шевченківський гай» (Львів); музей народної архітектури та побуту Середньої Наддніпрянщини (Переяслав-Хмельницький); Закарпатський музей народної архітектури та побуту (Ужгород); центр народознавства «Мамаєва Слобода» (Київ); Запорізька Січ – Національний заповідник «Хортиця» (Запоріжжя); резиденція Богдана Хмельницького (Чигирин). 3D-тури надають можливість дізнатися про народну архітектуру і побут, відчутти всю самотність української культури. Вони також доступні в режимі Street View на Картах Google.

Доцільно познайомити школярів і з музеями нового цифрового мистецтва, що створюються в останні роки. Серед найцікавіших: музей цифрового мистецтва в Японії Mori Building Digital Art Museum: teamLab Borderless ([https://www.teamlab.art/e/borderless\\_azabudai/](https://www.teamlab.art/e/borderless_azabudai/), відкрито 2018 р.). Його цифрові інсталяції поєднують сучасні технології, мистецтво дизайну й красу природи, над ними працює величезний штат (майже 500 осіб) художників, програмістів, інженерів, CG-аніматорів, математиків й архітекторів, а для підтримки роботи експозиції музею потрібно 520 комп'ютерів і 470 проекторів. Назвемо також французький музей цифрового живопису в Парижі Atelier des Lumières (<https://www.atelier-lumieres.com/en/events>, відкрито 2018 р.), що демонструє цифрові проєкції художніх творів ХХ століття на площі більше 3000 м<sup>2</sup> у супроводі музики Л. Бетховена, Р. Вагнера, Ф. Шопена.

**Висновки.** Отже, на сучасному етапі розвитку цифрового мистецтва та цифрової арт-педагогіки можемо засвідчити вихід різних видів образотворчого мистецтва за класичні межі, створення нових цифрових жанрів і віртуалізованих форм, у тому числі інтеграційної природи. З'явилась нова генерація митців-

експериментаторів, які залучають до творчості весь обсяг цифрових засобів, віртуальної реальності, штучного інтелекту, відкривають нові можливості художньої виразності. Цифрове образотворче мистецтво стало невід'ємною складовою загальної художньої культури сучасного суспільства, образотворча підготовка фахівців мистецького профілю стала неможливою поза цифровою арт-педагогікою. Проте починати ознайомлення молоді із цифровим мистецтвом, так само як і залучати дітей до елементарної цифрової творчості, слід із початкової школи. Наразі вже існує значна кількість цифрових освітніх ресурсів, використання яких на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі значно розширить горизонти творчої діяльності учнів та дозволить їм долучитись до нових мистецьких жанрів цифрової доби.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Lopes, D. M. (2010). *A Philosophy of Computer Art*. Routledge.
2. Ozdemir, D. (2022). A conceptual framework on the relationship of digital technology and art. *International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES)*, 4(1), 121-134. <https://doi.org/10.46328/ijonnes.313>.
3. Thomson-Jones, K. & Shelby, M. (2023). The Philosophy of Digital Art. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* / Edward N. Zalta & Uri Nodelman (eds.). <https://plato.stanford.edu/archives/win2023/entries/digital-art>.
4. Бай, І. (2017). Актуальні питання навчання образотворчого мистецтва в початкових класах. *Освітній простір України*, 9(9), 159-162. <https://doi.org/10.15330/esu.9.159-162>.
5. Блудов, А. (2023). Особливості формування процесу викладання цифрового живопису. *Збірник наукових праць «Українська академія мистецтва»*, 33, 106–114. <https://doi.org/10.32782/2411-3034-2023-33-13>.
6. Демченко, І. І., Пічкур, М. О. & Близнюк, Т. О. (2009). *Творчий розвиток учнів початкової школи засобами образотворчого мистецтва*: монографія. Київ: Оміда.
7. Державний стандарт початкової освіти : постанова КМ України від 21.02.2018 р. № 87. (2018). <https://www.kmu.gov.ua/ua/npas/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti>.
8. Ілійчук, Л. (2020). Електронний підручник як інноваційний засіб навчання. *Освітні обрії*, 1(50), 61–65. <http://lib.pnu.edu.ua:8080/bitstream/123456789/11741/1/4076-96-8645-1-10-20200729.pdf>.
9. Ковальов, О. (2019). *Образотворче мистецтво в школі 1–7 класи*: навчальний посібник. Суми: Університетська книга.
10. Комаровська, О. А. & Просіна, О. В. (2020). Мистецька освіта: вектори реформування. *Вісник Національної академії педагогічних наук України*, 2(1), 1–6. <https://visnyk.naps.gov.ua/index.php/journal/article/download/45/77>.
11. Концепція сучасної мистецької школи. 09.08.2018 № 686. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1004-18?lang=uk#Text>.
12. Красовська, О. О. (2020). *Образотворче мистецтво з методикою викладання у початковій школі*: навчально-методичний посібник. Рівне: Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука. <https://dspace.megu.edu.ua:8443/jspui/bitstream/123456789/3477/1.pdf>.
13. Малицька, О. В. (2016). *Образотворче мистецтво з методикою навчання* : навч.-

мет. посіб. Бердянськ.

14. Масол, Л., Гайдамака, О. & Колотило, О. (2020). *Мистецтво. 3 клас. Електронний додаток*. Київ: Генеза. <https://geneza.ua/product/989>.

15. Масол, Л. М. (2019). *Навчально-методичний посібник «Нова українська школа : методика навчання інтегрованого курсу «Мистецтво» у 1–2 класах на засадах компетентнісного підходу*. Київ : Генеза.

16. Масол, Л. М. (2020). *Навчально-методичний посібник «Нова українська школа : методика навчання інтегрованого курсу «Мистецтво» у 3–4 класах на засадах компетентнісного підходу*. Київ : Генеза.

17. Нова українська школа : Концептуальні засади реформування середньої освіти від 27 жовтня 2016 р. <http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-serednya/ua-sch-2016/konczepczyia.html>.

18. Пилипчук, О., Шендрик, І., & Полубок, А. (2023). Можливості сучасних комп'ютерних технологій з використанням штучного інтелекту у створенні об'єктів образотворчого мистецтва. *Містобудування та територіальне планування*, 84, 251–262. <https://doi.org/10.32347/2076-815x.2023.84.251-262>.

19. Пічкур, М. О., Сотська, Г. І., Демченко, І. І., Король, А. М., & Гордаш, А. М. (2020). Митець інформаційного покоління: академічна і цифрова парадигма образотворчої підготовки у вищій школі. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 79 (5), 296–312. <https://doi.org/10.33407/itlt.v79i5.2927>.

20. Положення про електронний підручник. 02.05.2018 р. № 440. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0621-18>

21. Рубля, Т. Є., Щеглова, Т. Л., Мед, І. Л., & Феник, І. Б. (2018). *Мистецтво. Електронний підручник інтегрованого курсу для 1 класу закладів загальної середньої освіти*. Харків: Ранок. [https://www.mozaweb.com/uk/course.php?cmd=single\\_book&bid=UA-RNK-44290&list=toc](https://www.mozaweb.com/uk/course.php?cmd=single_book&bid=UA-RNK-44290&list=toc); <https://api.izzi.digital/preview/page/276839>

22. Серих, Л. В. (2021). *Техніки образотворчого (візуального мистецтва): мистецтво НУШ*. Суми: КЗ СОІППО. <http://ir.soippo.edu.ua/handle/123456789/345>.

23. Совгира, Т. І. (2020). Цифрові технології в сучасному візуальному мистецтві. *Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство»*, 42, 65–71. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.42.2020.207634>

24. Храмова-Баранова, О. Л. (2023). Цифровий живопис: становлення та перспективи. *Культура і сучасність : альманах*, 1, 49–55.

25. Цугорка, О. (2015). Образотворче мистецтво і можливості новітніх технологій. *Культура і сучасність*, 2, 111–118. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2015.146974>.

26. Шевнюк, О. Л. (2015). Взаємодія творчих та методичних інновацій як концептуальна основа системи підготовки майбутніх учителів образотворчого мистецтва. *Мистецтво та освіта*, 3 (77), 8–11.

27. Шевнюк, О. Л. (2019). Зміст магістерської підготовки вчителів образотворчого мистецтва в умовах євроінтеграційних процесів (скандинавський досвід). *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*, 176, 43–47. [https://cusu.edu.ua/images/download-files/naukovi-zapysky/176/nz\\_176-43-47.pdf](https://cusu.edu.ua/images/download-files/naukovi-zapysky/176/nz_176-43-47.pdf).

28. Шевнюк, О. Л. (2021). Структура дидактичних форм навчання студентів образотворчого мистецтва у закладах вищої освіти. *Мистецтво та освіта*, 2 (100), 13–17.

29. Шевнюк О. Л. (2017). *Методика навчання образотворчого мистецтва у вищих навчальних закладах*: навч. посіб. Київ: Освіта України.

## DIGITAL TECHNOLOGIES OF FINE ART TEACHING AT THE CURRENT STAGE OF ART EDUCATION REFORM

**Liudmyla Havrilova**

Dr. Hab. in Pedagogics, Professor,  
Head of the Primary Education Theory and Practice Department  
SHEI “Donbas State Pedagogical University”,  
Sloviansk, Ukraine  
ORCID ID 0000-0003-1814-5323  
*havrilovalg@gmail.com*

**Abstract.** The article is devoted to the topical issue of contemporary art education, which is currently being updated along with other educational fields due to intensive digitalization and globalization. It is about the use of digital technologies in teaching fine arts at school, studying its modern digital forms, and involving digital educational resources in art lessons. It is noted that digital technologies have changed the structure of fine arts and outlined new prospects for creating a visual artistic image by digital means. The types of digital fine arts are outlined: digital computer graphics, digital computer painting and digital computer sculpture, in which materials, techniques and techniques characteristic of traditional art forms are reproduced using computer technologies. It is indicated that such forms of fine art as digital matte painting, kitbashing, VJ-ing, video installation, which use integrated means of artistic expression involving video, virtual and augmented reality, artificial intelligence, etc. are currently becoming widespread.

The emergence and proliferation of new digital forms of fine art leads to the need to restructure the methods of teaching this art at all educational levels, starting from primary school. A significant number of educational resources of the digital era are analyzed: e-textbooks on the integrated course “Art” for primary school; educational chatbots and chat lessons; interactive 3D scenes; educational and gaming digital offline tools for use in primary school art lessons. It is also recommended to involve students in visiting museums equipped with modern technology, online museums, and digital art museums, which will significantly expand the horizons of students' creative activity and allow them to join new artistic genres of the digital age.

**Keywords:** digital art; digital fine arts; educational resources of the digital age; digital art pedagogy.

### REFERENCES

1. Lopes, D. M. (2010). *A Philosophy of Computer Art*. Routledge.
2. Ozdemir, D. (2022). A conceptual framework on the relationship of digital technology and art. *International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES)*, 4 (1), 121–134. <https://doi.org/10.46328/ijonSES.313>.
3. Thomson-Jones, K. & Shelby, M. (2023). The Philosophy of Digital Art. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* / Edward N. Zalta & Uri Nodelman (eds.). <https://plato.stanford.edu/archives/win2023/entries/digital-art>.
4. Bai, I. (2017). Current issues of teaching fine arts in primary grades [Aktualni pytannia navchannia obrazotvorchoho mystetstva v pochatkovykh klasakh]. *Osvitnii prostir Ukrainy*, 9 (9), 159–162. <https://doi.org/10.15330/esu.9.159-162> [In Ukrainian].
5. Bludov, A. (2023). Peculiarities of forming the process of teaching digital painting. [Osoblyvosti formuvannia protsesu vykladannia tsyfrovoho zhyvopysu]. *Zbirnyk naukovykh prats «Ukrainska akademiia mystetstva»*, 33, 106–114. <https://doi.org/10.32782/2411-3034-2023-33-13> [In Ukrainian].

6. Demchenko, I. I., Pichkur, M. O. & Blyzniuk, T. O. (2009). *Creative development of primary school students by means of visual arts: monograph. [Tvorchyi rozvytok uchniv pochatkovoї shkoly zasobamy obrazotvorchoho mystetstva: monohrafiia]*. Kyiv: Omida [In Ukrainian].
7. State standard of primary education [Derzhavnyi standart pochatkovoї osvity]. 21.02.2018. № 87. <https://www.kmu.gov.ua/ua/npas/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti> [In Ukrainian].
8. Ilichuk, L. (2020). Electronic textbook as an innovative means of learning [Elektronnyi pidruchnyk yak innovatsiyni zasib navchannia]. *Osvitni obrii*, 1(50), 61–65. <http://lib.pnu.edu.ua:8080/bitstream/123456789/11741/1/4076-96-8645-1-10-20200729.pdf> [In Ukrainian].
9. Kovalov, O. (2019). *Visual arts at school 1-7 grades: study guide [Obrazotvorche mystetstvo v shkoli 1–7 klasy: navchalnyi posibnyk]*. Sumy: Universytetska knyha [In Ukrainian].
10. Komarovska, O. A. & Prosina, O. V. (2020). Art education: vectors of reform [Mystetska osvita: vektory reformuvannia]. *Visnyk Natsionalnoi akademii pedahohichnykh nauk Ukrainy*, 2(1), 1–6. <https://visnyk.naps.gov.ua/index.php/journal/article/download/45/77> [In Ukrainian].
11. The concept of a modern art school [Kontsepsiia suchasnoi mystetskoї shkoly]. 09.08.2018 № 686. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1004-18?lang=uk#Text> [In Ukrainian].
12. Krasovska, O. O. (2020). *Fine arts with teaching methods in primary school: teaching and methodical manual [Obrazotvorche mystetstvo z metodykoiu vykladannia u pochatkovii shkoli: navchalno-metodychni posibnyk]*. Rivne: Mizhnarodnyi ekonomiko-humanitarnyi universytet imeni akademika Stepana Demianchuka. <https://dspace.megu.edu.ua:8443/jspui/bitstream/123456789/3477/1.pdf> [In Ukrainian].
13. Malyska, O. V. (2016). *Fine arts with teaching methods [Obrazotvorche mystetstvo z metodykoiu navchannia : navch.-met. posib.]* Berdiansk [In Ukrainian].
14. Masol, L., Haidamaka, O. & Kolotylo, O. (2020). *The Art. 3rd class. Electronic supplement [Mystetstvo. 3 klas. Elektronnyi dodatok]*. Kyiv: Heneza. <https://geneza.ua/product/989> [In Ukrainian].
15. Masol, L. M. (2019). *Educational and methodical guide "New Ukrainian school": teaching method of the integrated course "Art" in grades 1-2 based on the competence approach [Navchalno-metodychni posibnyk «Nova ukrainska shkola : metodyka navchannia intehrovanoho kursu «Mystetstvo» v 1–2 klasakh na zasadakh kompetentnisnoho pidkhodu]*. Kyiv : Heneza [In Ukrainian].
16. Masol, L. M. (2020). *Educational and methodical guide "New Ukrainian school": teaching method of the integrated course "Art" in grades 1-2 based on the competence approach [Navchalno-metodychni posibnyk «Nova ukrainska shkola : metodyka navchannia intehrovanoho kursu «Mystetstvo» v 1–2 klasakh na zasadakh kompetentnisnoho pidkhodu]*. Kyiv : Heneza [In Ukrainian].
17. New Ukrainian school: Conceptual principles of secondary education reform [Nova ukrainska shkola : Kontseptualni zasady reformuvannia serednoi osvity]. 27. 10. 2016. <http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-serednya/ua-sch-2016/konczepczyia.html> [In Ukrainian].
18. Pylypchuk, O., Shendryk, I., & Polubok, A. (2023). Possibilities of modern computer technologies with the use of artificial intelligence in the creation of fine art objects. [Mozhlyvosti suchasnykh kompiuternykh tekhnolohii z vykorystanniam shtuchnoho intelektu u stvorenni ob'ektiv obrazotvorchoho mystetstva]. *Mistobuduvannia ta terytorialne planuvannia*, 84, 251–262. <https://doi.org/10.32347/2076-815x.2023.84.251-262> [In Ukrainian].
19. Pichkur, M. O., Sotska, H. I., Demchenko, I. I., Korol, A. M., & Hordash, A. M. (2020). Artist of the information generation: academic and digital paradigm of art training in higher education [Mytets informatsiinoho pokolinnia: akademichna i tsyfrova paradyhma obrazotvorchoї

- pidhotovky u vyshchii shkoli. *Informatsiini tekhnologii i zasoby navchannia*, 79 (5), 296–312]. <https://doi.org/10.33407/itlt.v79i5.2927> [In Ukrainian].
20. Regulations on the electronic textbook [Polozhennia pro elektronnyi pidruchnyk]. 02. 05. 2018. № 440. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0621-18> [In Ukrainian].
21. Rublia, T. Ye., Shcheglova, T. L., Med, I. L., & Fenyk, I. B. (2018). The Art. Electronic textbook of the integrated course for the 1st grade of institutions of general secondary education [Mystetstvo. Elektronnyi pidruchnyk intehrovanooho kursu dlia 1 klasu zakladiv zahalnoi serednoi osvity]. Kharkiv: Ranok. [https://www.mozaweb.com/uk/course.php?cmd=single\\_book&bid=UA-RNK-44290&list=toc](https://www.mozaweb.com/uk/course.php?cmd=single_book&bid=UA-RNK-44290&list=toc); <https://api.izzi.digital/preview/page/276839> [In Ukrainian].
22. Sierykh, L. V. (2021). *Techniques of fine (visual) art: art of NUSh. [Tekhniky obrazotvorchoho (vizualnoho mystetstva): mystetstvo NUSh]*. Sumy: KZ SOIPPO. <http://ir.soippo.edu.ua/handle/123456789/345> [In Ukrainian].
23. Sovhyra, T. I. (2020). Digital technologies in contemporary visual art. [Tsyfrovii tekhnologii v suchasnomu vizualnomu mystetstvi]. *Visnyk KNUKiM. Seriiia «Mystetstvoznavstvo»*, 42, 65–71. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.42.2020.207634> [In Ukrainian].
24. Khramova-Baranova, O. L. (2023). Digital painting: formation and prospects [Tsyfrovii zhyvopys: stanovlennia ta perspektyvy]. *Kultura i suchasnist : almanakh*, 1, 49–55. [In Ukrainian].
25. Tshorka, O. (2015). Visual arts and the possibilities of the latest technologies [Obrazotvorche mystetstvo i mozhlyvosti novitnikh tekhnologii]. *Kultura i suchasnist*, 2, 111–118. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2015.146974> [In Ukrainian].
26. Shevniuk, O. L. (2015). The interaction of creative and methodical innovations as a conceptual basis of the system of training future teachers of fine arts. [Vzaiemodiia tvorchykh ta metodychnykh innovatsii yak kontseptualna osnova systemy pidhotovky maibutnikh uchyteliv obrazotvorchoho mystetstva]. *Mystetstvo ta osvita*, 3(77), 8–11. [In Ukrainian].
27. Shevniuk, O. L. (2019). Content of master's training of fine art teachers in the context of European integration processes (Scandinavian experience). [Zmist mahisterskoi pidhotovky vchyteliv obrazotvorchoho mystetstva v umovakh yevrointehratsiinykh protsesiv (skandynavskiy dosvid)]. *Naukovi zapysky. Seriiia: Pedagogichni nauky*, 176, 43–47. [https://cusu.edu.ua/images/download-files/naukovi-zapysky/176/nz\\_176-43-47.pdf](https://cusu.edu.ua/images/download-files/naukovi-zapysky/176/nz_176-43-47.pdf) [In Ukrainian].
28. Shevniuk, O. L. (2021). The structure of didactic forms of teaching fine arts students in higher education institutions [Struktura dydaktychnykh form navchannia studentiv obrazotvorchoho mystetstva u zakladakh vyshchoi osvity]. *Mystetstvo ta osvita*, 2(100), 13–17. [In Ukrainian].
29. Shevniuk, O. L. (2017). *Methods of teaching fine arts in higher educational institutions: education. manual* [Metodyka navchannia obrazotvorchoho mystetstva u vyshchykh navchalnykh zakladakh: navch. posib.] Kyiv: Osvita Ukrainy. [In Ukrainian].

Матеріали надійшли до редакції  
30.12.2023 р.