

## Інтерактивні технології у викладанні образотворчого мистецтва

*Дробот Барбара Віталіївна<sup>1</sup>, Пацалюк Ірина Іванівна<sup>2</sup>,  
Базильчук Леонід Володимирович<sup>3</sup>*

Опубліковано	Секція	УДК
30.08.2025	Середня освіта	37.018.43:7
DOI: <a href="https://doi.org/10.5281/zenodo.17119723">https://doi.org/10.5281/zenodo.17119723</a>		

**Анотація.** Стаття присвячена аналізу інтерактивних технологій у викладанні образотворчого мистецтва в українській системі освіти, з акцентом на їхню роль у формуванні творчих компетентностей студентів. Мета дослідження полягає в дослідженні ефектів використання інтерактивних технологій у викладанні образотворчого мистецтва, з метою визначення їхнього впливу на підвищення ефективності освітнього процесу, розвиток критичного мислення та мотивації здобувачів освіти в контексті сучасних викликів української мистецької педагогіки. Для проведення дослідження використано теоретичні методи, зокрема аналіз психолого-педагогічної літератури вітчизняних та зарубіжних джерел, що дозволило систематизувати поняття взаємодії та кооперації в освітньому процесі. Отримані наукові результати свідчать про те, що інтерактивні технології, такі як віртуальна реальність для вивчення Петриківського розпису чи голографічні проєкції для аналізу кераміки, забезпечують глибше занурення в художні процеси, підвищують емоційну включеність та сприяють формуванню ключових компетентностей, включаючи критичне мислення, комунікацію та творчу самореалізацію. Наукова новизна полягає в розробці моделі структури сценарію інтерактивного заняття з елементами кульмінації та рефлексії, а також у створенні таблиці оцінки ефективності методів, що інтегрує український культурний контекст, наприклад, традиційні техніки іконопису чи витинанки, та пропонує рекомендації для подолання методичних труднощів, таких як недостатнє забезпечення вузькопрофільних дисциплін. Перспективи подальших досліджень передбачають емпіричне тестування запропонованої моделі в реальних освітніх закладах з використанням кількісних методів, таких як опитування студентів та аналіз динаміки компетентностей, для верифікації ефективності інтерактивних технологій у довгостроковій перспективі. Доцільно розширити дослідження на порівняльний аналіз з міжнародними практиками, інтегруючи штучний інтелект для

<sup>1</sup> Дробот Барбара Віталіївна, викладач з художньої освіти, Державний університет «Київський авіаційний інститут», <https://orcid.org/0009-0009-8147-3486>

<sup>2</sup> Пацалюк Ірина Іванівна, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри образотворчого мистецтва, дизайну та методики їх навчання, Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка, <https://orcid.org/0000-0002-2429-8548>

<sup>3</sup> Базильчук Леонід Володимирович, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри образотворчого мистецтва, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, <https://orcid.org/0000-0003-1582-753X>

персоналізації навчання, що дозволить адаптувати методи до індивідуальних потреб здобувачів освіти в умовах цифрової трансформації української мистецької педагогіки.

**Ключові слова:** інтерактивні технології, образотворче мистецтво, мистецька освіта, віртуальна реальність, кооперативне навчання, сценарний метод.

### **Interactive technologies in teaching fine arts**

**Annotation.** The article is devoted to the analysis of interactive technologies in teaching fine arts within the Ukrainian educational system, with a particular emphasis on their role in shaping the creative competencies of pupils and students. The aim of the study is to explore the effects of applying interactive technologies in art education in order to determine their influence on improving the efficiency of the educational process, as well as on developing critical thinking and motivation of learners in the context of the current challenges of Ukrainian art pedagogy. To conduct the research, the author employed theoretical methods, including the analysis of psycho-pedagogical literature from both domestic and foreign sources, which made it possible to systematize the concepts of interaction and cooperation in the educational process. The obtained scientific results demonstrate that interactive technologies, such as virtual reality for studying Petrykivka painting or holographic projections for analyzing ceramics, ensure deeper immersion in artistic processes, enhance emotional engagement, and contribute to the development of key competencies, including critical thinking, communication, and creative self-realization. The scientific novelty lies in the development of a model for structuring an interactive lesson scenario with elements of culmination and reflection, as well as in creating an evaluation table of methodological effectiveness that integrates the Ukrainian cultural context, for instance, traditional techniques of icon painting or vytynanka, and offers recommendations for overcoming methodological challenges such as insufficient provision of narrow-profile disciplines. The prospects for further research involve empirical testing of the proposed model in real educational institutions using quantitative methods, such as student surveys and analysis of competency dynamics, to verify the long-term effectiveness of interactive technologies. In addition, it is advisable to expand the research into a comparative analysis with international practices by integrating artificial intelligence for learning personalization, which will make it possible to adapt methods to the individual needs of learners in the conditions of the digital transformation of Ukrainian art pedagogy.

**Keywords:** interactive technologies, fine arts, art education, virtual reality, cooperative learning, scenario-based method.

### **Вступ**

Ідея інтерактивності навчання органічно поєднується з концепцією гуманізації освіти та утвердженням загальнолюдських цінностей, які у сучасних умовах глобалізаційних процесів і стрімкого розвитку цифрових технологій дедалі більше визначають обличчя суспільства, формуючи нові освітні стандарти та культурні орієнтири, що неможливо ігнорувати чи зупинити. Відповідно до пріоритетів ціннісно орієнтованої освіти сучасні програми з образотворчого мистецтва визначають обов'язковий мінімум знань, умінь і навичок, якими має оволодіти кожен учень, водночас окреслюючи потребу у впровадженні інноваційних методик, які здатні підвищити ефективність освітнього процесу та забезпечити його відповідність вимогам часу. Певну вагу вже отримало питання пошуку та апробації таких технологій навчання,

які б сприяли формуванню компетентностей майбутніх фахівців мистецького профілю, забезпечували розвиток їхніх творчих здібностей і критичного мислення, а також мотивували до активної участі в освітньому процесі.

Удосконалення методичної системи викладання дисциплін по напрямку образотворче мистецтво відбувається через інтеграцію інтерактивних технологій, які реалізують принципи компетентнісного підходу та роблять навчальний процес не лише більш гнучким і сучасним, а й зорієнтованим на діалогічну взаємодію між викладачем і студентом або між учнем та цифровими інструментами. Використання інтерактивних методів у викладанні образотворчого мистецтва відкриває можливості для індивідуалізації навчання, розвитку емоційно-естетичного досвіду та підвищення якості мистецької підготовки.

*Аналіз останніх досліджень і публікацій.* Аналіз сучасних опублікованих джерел свідчить про те, що базовим поняттям у дослідженнях інтерактивних технологій у викладанні є взаємодія, яка розглядається як основа спілкування та колективної діяльності. У наукових працях Резніченко І. [1], Ахмед О. [2] підкреслюється, що взаємодія в освітньому процесі передбачає не лише обмін інформацією між викладачем і студентами, а й організацію спільних дій, що спрямовані на досягнення єдиної мети – формування компетентностей і розвиток творчих здібностей. Саме через співпрацю у процесі навчання образотворчого мистецтва формується здатність до колективної творчої діяльності, яка набуває особливого значення в умовах сучасної української освіти.

Дослідники рівня Кожушко С., Лебідь О., Олійник І. [3], Оздемір Д. [4], Ясенев О. [5] наголошують, що комунікація й навчальна діяльність не можуть існувати окремо від інтерактивної складової, адже будь-яке навчання передбачає контакт, співпрацю та обмін ідеями. В українському контексті це проявляється у групових завданнях з рисунку, колективних етюдах з натури, спільному створенні декоративних панно чи проєктів на основі народних традицій – від петриківського розпису до гончарства. У працях ряду авторів Македон В., Байлова О. [6], Лях І., Савенков О., Чобаль В., Гладкий К. [7] простежується думка, що активна взаємодія між студентами сприяє розвитку їхньої комунікативної культури, критичного мислення та самостійності у прийнятті творчих рішень.

Зростання інтересу до групових форм роботи пояснюється ускладненням освітнього середовища та підвищенням ролі малих груп у формуванні особистості. Ці прояви стали особливо помітними в мистецькій освіті, де творче завдання вимагає не лише індивідуального бачення, а й здатності узгоджувати власні дії з колективом, що підсилює ефективність навчального процесу та створює умови для формування зрілої професійної позиції майбутніх педагогів і митців. Саме тому питання впровадження інтерактивних технологій у систему викладання образотворчого мистецтва є не лише актуальним, а й стратегічно важливим для модернізації сучасної мистецької освіти

*Мета* статті – дослідити ефекти використання інтерактивних технологій у викладанні образотворчого мистецтва в українській системі мистецької освіти.

### Результати

Поняття «інтерактив» у буквальному перекладі з англійської означає «взаємодія», що у педагогічному контексті розглядається як активне діалогічне навчання, під час якого відбувається безпосереднє залучення учня чи студента до процесу створення знань через взаємодію з викладачем, групою чи технічними засобами. Прикладами таких практик є використання інтерактивних дошок, спеціалізованих програмних продуктів, віртуальних платформ та цифрових додатків, які забезпечують новий рівень комунікації, наочності та залученості у навчальний процес. [8, с. 10].

1. Метод ілюстрації. Одним із засадних аспектів інтерактивного навчання є використання ілюстрації як методу освітньої взаємодії, коли педагог шляхом застосування зорових засобів формує в студентів чітке й виразне уявлення про певне явище, об'єкт чи процес, і ця діяльність спрямована не лише на відтворення зовнішньої форми, але й на виявлення сутності, внутрішньої структури, зв'язків і взаємодій (рис. 1.).



Рис. 1. Метод ілюстрації як інтерактивний засіб викладання образотворчого мистецтва [8]

В українських закладах вищої освіти ілюстраціями слугують як натуральні предмети і зразки декоративно-ужиткового мистецтва, так і репродукції відомих полотен українських художників, уривки з мистецьких фільмів, аудіовізуальні матеріали, цифрові презентації та мультимедійні посібники, що дозволяє створювати багатогранне навчальне середовище.

2. Інформаційні технології забезпечення інтерактивного навчання. Мистецька освіта в Україні активно інтегрує інноваційні цифрові технології, зокрема інструменти віртуальної та доповненої реальності, які надають можливість студентам опинитися в умовах максимально наближених до реальних художніх ситуацій, відтворювати середовище пленеру чи простір музейної експозиції, що дозволяє більш глибоко зрозуміти закономірності побудови композиції, передавання кольору і світлотіні. Використання VR-шоломів і мультимедійних платформ органічно забезпечує створення тривимірного зображення з високим рівнем деталізації, що є особливо корисним під час навчання основам рисунку, живопису чи скульптури, оскільки дозволяє студентам відчувати просторову глибину та розкрити нюанси художнього бачення (рис. 2.) [9, с. 107].

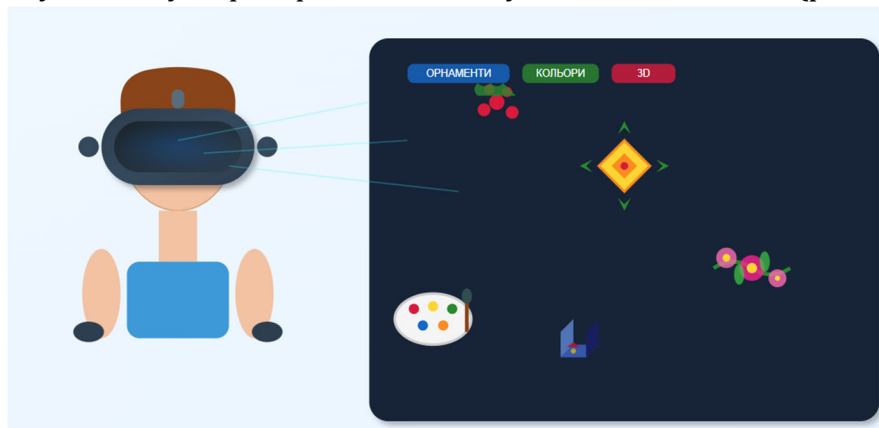


Рис. 2. Контекстне меню VR-шолому для дискретного опанування рисунку українського орнаменту (сформовано авторами)

В українських ЗВО мистецького профілю дедалі більшої популярності вже мають саме голографічні проєкції, які забезпечують демонстрацію складних форм декоративно-прикладного мистецтва, наприклад, орнаментів Петриківського розпису чи структур керамічних виробів Опішні, що дозволяє здійснити ґрунтовний аналіз художньої форми і водночас занурити студентів у культурне середовище, яке вони вивчають. Значний освітній потенціал також мають і мультимедійні формати, оскільки завдяки наочності та ефекту занурення вони сприяють не лише кращому запам'ятовуванню матеріалу, а й емоційному переживанню процесу навчання, що є надзвичайно важливим для розвитку творчої особистості (рис. 3.).

У вітчизняному освітньому просторі існують і практичні труднощі, пов'язані з обмеженим вибором методичних наочних матеріалів для викладання спеціальних дисциплін художнього циклу. Якщо для базових предметів, таких як «Рисунок», «Живопис», «Композиція» чи «Кольорознавство», у бібліотеках і методичних фондах наявні фільми, таблиці, плакати та посібники, то для вузькопрофільних дисциплін – наприклад, «Художня кераміка», «Ткацтво», «Іконопис», «Декоративний розпис по дереву» чи «Витинанка» – методичне забезпечення є недостатнім. При такому форматі, студенти та викладачі часто самостійно розробляють комплекти наочних матеріалів, виконуючи макети, створюючи цифрові ілюстрації чи відеоуроки, які згодом використовуються у навчальному процесі та під час педагогічної практики [10, с. 304].



Рис. 3. Використання голографічні проєкції для освоєння студентами Петриківського розпису (сформовано авторами)

3. Відеоуроки і відеолекції. Провідним трендом останніх років стало виробництво навчальних відеофільмів, що відображають техніку виконання художніх робіт, наприклад, у галузі гончарства чи традиційного українського розпису. Самі ці матеріали створюються на основі спеціально підготовлених сценаріїв, вирізняються доступністю та враховують особливості технічного процесу, що дозволяє студентам краще засвоювати послідовність і логіку виконання художніх завдань. Використання відео у навчанні посилює вплив на органи чуття, поєднуючи зорові та слухові враження, що підвищує рівень емоційної включеності й забезпечує стійкіший результат навчання [12].

В українській мистецькій освіті в межах базових дисциплін художнього циклу, таких як «Рисунок», «Живопис», «Кольорознавство» та «Композиція», широкого поширення набув метод портфоліо, що передбачає підготовку й захист комплексу навчальних і творчих робіт, виконаних студентами протягом семестру чи навчального року, і полягає в особистій відповідальності кожного здобувача освіти за систематизацію власних результатів та їхнє представлення у формі завершеної підбірки

зразків. Особливість цього методу полягає у тому, що він стимулює самостійне відстеження динаміки розвитку індивідуальних досягнень, дозволяє усвідомлювати рівень власних художніх і технічних компетентностей, а також формує здатність до рефлексії, аналізу й критичного осмислення як сильних сторін, так і наявних труднощів у творчому становленні. Саме завдяки методу портфоліо майбутні педагоги чи художники вчаться системно організовувати свою діяльність, оцінювати якість виконаних робіт, презентувати їх у логічній послідовності та захищати результати, що сприяє формуванню ключових культурних, професійних і спеціальних компетентностей та підвищує рівень самооцінки і професійної зрілості [12, с. 148].

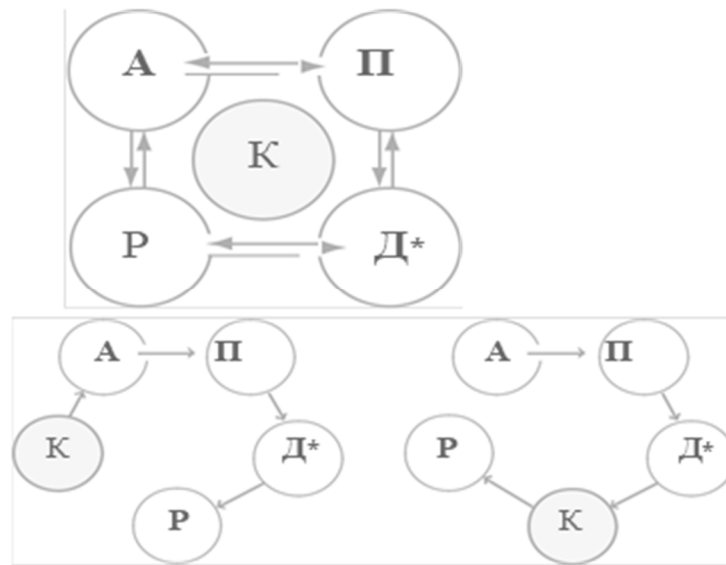
4. Методи «портфоліо» та майстер-клас. Використання портфоліо в умовах української мистецької школи або закладу вищої освіти має особливу вагу, оскільки воно охоплює роботу з різними видами інформації – від академічних завдань у жанрі рисунку чи етюду з натури до експериментальних декоративно-ужиткових проєктів, пов'язаних із традиційними українськими художніми техніками, наприклад, Петриківським розписом, писанкарством чи гончарством Опішні. Не менш актуальним інтерактивним методом у процесі викладання вузькопрофільних дисциплін, серед яких «Композиція», «Іконопис», «Художня роспис тканини» чи «Декоративний розпис по дереву», є проведення майстер-класів, що виступають як особлива форма організації освітнього процесу, яка поєднує практичну демонстрацію професійних навичок та їхнє безпосереднє відпрацювання під керівництвом викладача або запрошеного майстра (рис. 4.) [13, с. 73].



Рис. 4. Метод майстер-клас як інтерактивна форма викладання образотворчого мистецтва в українській системі освіти [14]

Мистецький майстер-клас у системі української освіти – це не лише показ певної техніки чи методичного прийому, а й цілісна педагогічна подія, у ході якої студенти отримують можливість спостерігати за роботою фахівця, відтворювати її окремі етапи, аналізувати послідовність операцій і застосовувати здобуті знання у власній творчій практиці. У практиці українських закладів вищої освіти особливо актуальною є розробка навчальних матеріалів студентами для власних потреб, що сприяє не лише оволодінню художніми техніками, а й розвитку педагогічних і методичних компетентностей [14, с. 64]. Виконуючи подібні завдання, майбутні вчителі образотворчого мистецтва усвідомлюють власну роль у професійній діяльності, формують відповідальність і мотивацію до подальшого вдосконалення, а також вчаться поєднувати художні та освітні цілі.

6. Сценарний метод. Структурним елементом сценарію є кульмінація, яка покликана викликати у здобувачів освіти яскравий емоційний відгук і сприяти завершенню процесу цілепокладання, адже саме в цей момент для студентів остаточно визначається сенс і значущість заняття, а рівень мотивації суттєво зростає. Кульмінація може бути ініційована на будь-якому етапі заняття, або під час роботи з теоретичним матеріалом, чи у процесі практичного малювання, чи в ході колективного обговорення результатів, і саме тому вона набуває ролі знакового моменту, що зумовлює успішність освітнього процесу. Не менш цінною рисою сучасного сценарію інтерактивного навчання ми визнаємо його цілісність, яка проявляється в єдності змісту й структури, оскільки всі етапи навчального заняття повинні утворювати логічно пов'язану систему, спрямовану на досягнення визначених педагогічних завдань, водночас залишаючи можливість для варіативності та трансформації окремих компонентів залежно від реальної ситуації в аудиторії (рис. 5.) [15, с. 186].



А – етап актуалізації знань; П – етап проблематизації; Д – самостійна діяльність студентів; Р – етап рефлексії; К – кульмінація.

Рис. 5. Модель структури сценарію інтерактивного заняття з образотворчого мистецтва в українській освітній системі (сформовано авторами)

У контексті вітчизняної освітньої практики створення сценаріїв уроків образотворчого мистецтва із застосуванням інтерактивних технологій передбачає використання широкого спектра цифрових інструментів — від відеоматеріалів, презентацій та інтерактивних тестів до авторських мультимедійних додатків, створених педагогом у спеціалізованих конструкторах. Подібного роду матеріали можуть включати репродукції картин українських художників, віртуальні екскурсії музеями, наприклад Національним художнім музеєм України чи Львівською галереєю мистецтв, а також інтерактивні вправи з аналізу кольорових рішень або побудови композиції, що дає можливість студентам відчувати себе активними співтворцями освітнього процесу.

Розробка сценарію заняття також передбачає роботу з кількома рівнями взаємодії: екран учителя може виступати джерелом візуалізації нового матеріалу, індивідуальні планшети чи комп'ютери студентів та інструментом для виконання інтерактивних вправ або тестів, а діалогова дошка є платформою для колективної рефлексії та обговорення результатів. Подібна багаторівнева організація освітнього процесу створює передумови для формування в студентів навичок співпраці, критичного мислення та вміння представляти власні ідеї у взаємодії з іншими [16, с. 263]. Водночас

слід усвідомлювати, що сценарій інтерактивного заняття образотворчого мистецтва є передусім моделлю, яка допомагає педагогу спроектувати навчальний процес, підготувати необхідні матеріали, продумати хід організації діяльності, забезпечити контроль і зворотний зв'язок, але він не може замінити живого спілкування між учителем та студентами, індивідуального підходу до психологічного стану класу, врахування рівня сформованості навичок, мотивації та особистісних особливостей кожного здобувача освіти.

7. Технологія кооперативного навчання. У мистецькій освіті ми видаляємо і технології кооперативного навчання, які передбачають організацію роботи у невеликих групах або парах, об'єднаних спільною навчальною метою, що особливо ефективно у процесі виконання завдань із рисунку, живопису чи створення декоративно-ужиткових виробів. Під час колаборації в парах учні отримують можливість не лише обговорити власні ідеї, а й спільно знайти найбільш вдалі способи їхнього втілення, що дозволяє формувати комунікативну культуру, вміння переконувати співрозмовника, висловлювати аргументовану позицію та вести дискусію. Саме співпраця зможе унеможливити пасивне ставлення до навчального завдання, адже кожен учасник освітнього процесу має зробити свій внесок у результат, а швидкість виконання творчих вправ, наприклад, начерків чи експериментів з кольором, зростає в рази, що сприяє підвищенню ефективності навчання [17, с. 71].

Крім парної роботи, ефективними для мистецького закладу вищої освіти є технології кооперативно-групового навчання, коли у процес взаємодії включається весь клас, а учні об'єднані спільним завданням, яке передбачає активну участь кожного. Серед найпоширеніших методів варто відзначити «Мікрофон», який дозволяє оперативно висловити власну думку з приводу художнього явища або творчого завдання, «Мозковий штурм», що стимулює колективне генерування ідей для вирішення мистецької проблеми, «Навчаючи – вчуся», коли один учень пояснює іншому сутність певної техніки, наприклад роботи у гуаші чи акварелі, а також «Кейс-метод» і «Ажурну пилку», які допомагають студентам глибше усвідомити культурний і мистецький контекст, аналізуючи конкретні приклади з українського або світового живопису. Такі методи розвивають почуття колективізму, навички взаємодії у творчому середовищі та здатність брати участь у спільному обговоренні, що є надзвичайно важливим для формування професійної культури майбутніх педагогів та митців.

Окремим різновидом інтерактивних технологій, який широко застосовується у викладанні образотворчого мистецтва, є технології ситуативного моделювання або навчання у грі, які ґрунтуються на включенні учня у спеціально створену ігрову ситуацію, що відображає реалії мистецької практики. Гра у цьому випадку стає не лише дидактичним засобом, але й інструментом розвитку творчої уяви, емоційної виразності та здатності до самостійного прийняття рішень. Наприклад, студентам може бути запропоновано виступити в ролі художників-реставраторів, які відновлюють давню українську ікону, або дизайнерів, що створюють проєкт сучасного вітража для громадського простору. Подібні завдання дозволяють школярам та студентам моделювати проблемні ситуації, висувати гіпотези щодо розвитку подій, знаходити творчі рішення та брати на себе відповідальність за обране рішення. В ігровій моделі студентам надається значна свобода інтелектуальної діяльності, що обмежується лише визначеними правилами, а це створює умови для глибшого занурення у процес художньої творчості та водночас розвиває соціальні навички співпраці [18, с. 274].

Масштабним напрямом впровадження інтерактивних технологій у викладанні мистецьких дисциплін, тепер стає опрацювання дискусійних питань, адже дискусія виступає засобом інтелектуальної і творчої активності студентів, дозволяє не лише поглибити знання з конкретної проблеми, а й сформулювати власну позицію, навчитися її аргументовано відстоювати та поважати думку іншого. У ході дискусії з питань,

пов'язаних, наприклад, із символікою українського народного орнаменту, інтерпретацією творчості Тараса Шевченка як художника чи сучасними напрямками цифрового мистецтва, учні отримують можливість інтегрувати знання з історії культури, естетики та художньої практики. (табл. 1).

Таблиця 1

**Оцінка ефективності використання інтерактивних практик і методів навчання образотворчому мистецтву (сформовано автором)**

Метод	Опис	Переваги	Недоліки	Оцінка ефективності (1-10)	Приклади в Україні	Рекомендації
Метод ілюстрації	Використання зорових засобів для формування уявлень про об'єкти, процеси та явища в мистецтві.	Формує чітке уявлення, виявляє сутність, конкретизує теорію.	Залежить від якості матеріалів, може бути статичним.	8	Репродукції українських художників, декоративно-ужиткове мистецтво ЗВО.	Інтегрувати з цифровими презентаціями для динаміки.
Інформаційні технології (VR та голограми)	Застосування віртуальної реальності та голографічних проєкцій для імітації художніх ситуацій.	Забезпечує занурення, глибоке розуміння композиції та кольору.	Висока вартість обладнання, обмежений доступ.	9	VR-шоломи для вивчення Петриківського розпису в українських ЗВО.	Розвивати доступні мобільні додатки для ширшого використання.
Відеоуроки та відеолекції	Створення навчальних відео, що демонструють техніки виконання художніх робіт.	Поєднує зорові та слухові враження, підвищує емоційну включеність.	Потребує якісного виробництва, може бути пасивним переглядом.	7	Відео гончарства та традиційного розпису мистецьких школах.	Доповнювати інтерактивними елементами, як тести після перегляду.
Метод портфоліо та майстер-класи	Підготовка колекції робіт та практичні демонстрації під керівництвом майстра.	Стимулює рефлексію, розвиває компетентності, формує відповідальність.	Часозатратний, залежить від мотивації студентів.	8	Портфоліо з рисунку та живопису, майстер-класи іконопису ЗВО.	Інтегрувати з груповими обговореннями для зворотного зв'язку.
Сценарний метод та кооперативне навчання	Розробка сценаріїв уроків з інтерактивними елементами та груповою роботою.	Підвищує мотивацію, розвиває співпрацю та критичне мислення.	Складність планування, можливі конфлікти в групах.	9	Інтерактивні уроки орнаменту, кооперативні завдання в мистецьких класах.	Адаптувати сценарії до рівня студентів для максимальної ефективності.

Отже, інтерактивні технології у навчанні образотворчого мистецтва в українській освітній системі мають багатогранний характер і охоплюють такі форми, як співпраця, колективне обговорення, ігрове моделювання та дискусійні методи. У поєднанні вони

сприяють не лише глибокому засвоєнню навчального матеріалу, а й формуванню в студентів та студентів комплексу ключових компетентностей, необхідних для творчої самореалізації та професійного розвитку в мистецькій сфері [19]. Застосування цих технологій активізує студентів, розвиває вміння працювати в команді, мислити критично, приймати обґрунтовані рішення, презентувати власні художні ідеї та аналізувати результати своєї діяльності.

### Висновки

Дослідження демонструє, що впровадження інтерактивних технологій у викладання образотворчого мистецтва в українській освітній системі відбувається через інтеграцію цифрових інструментів (VR-технології, голографічні проєкції, мультимедійні платформи) з традиційними методами навчання. Особливо ефективними виявилися технології віртуальної реальності для вивчення петриківського розпису та декоративно-ужиткового мистецтва Опішні, що забезпечує занурення студентів у культурне середовище та поглиблює розуміння художньої форми. Проте існують практичні обмеження, пов'язані з високою вартістю обладнання та недостатнім методичним забезпеченням для вузькопрофільних дисциплін, що вимагає самостійної розробки навчальних матеріалів викладачами та студентами.

Комплексний аналіз застосування різних інтерактивних методів показав їхню неоднакову ефективність: найвищі оцінки отримали інформаційні технології та сценарний метод з кооперативним навчанням, що пояснюється їхньою здатністю забезпечувати глибоке занурення в навчальний процес та розвивати критичне мислення. Метод ілюстрації та портфоліо отримали оцінку 8 балів завдяки формуванню рефлексивних навичок та конкретизації теоретичних знань. Відеоуроки показали найнижчу ефективність через ризик пасивного сприйняття матеріалу. Результати засвідчують необхідність комбінованого використання методів для максимізації освітнього ефекту та врахування індивідуальних особливостей студентів.

Дослідження підтверджує, що систематичне застосування інтерактивних технологій у викладанні образотворчого мистецтва сприяє формуванню комплексу ключових компетентностей майбутніх педагогів та митців. Зокрема, технології кооперативного навчання розвивають комунікативну культуру та навички колективної творчості, сценарний метод підвищує мотивацію та здатність до цілепокладання, а використання портфоліо формує рефлексивні вміння та професійну самооцінку. Найбільш важливим став факт, що інтерактивні методи забезпечують не лише засвоєння теоретичних знань, а й розвиток творчої уяви, критичного мислення та здатності до інноваційних рішень, що є критично важливим для підготовки конкурентоспроможних фахівців у сучасних умовах глобалізації мистецької освіти.

### Список використаних джерел

1. Резніченко І. Г. Використання інтерактивних методів навчання у процесі формування проєктної компетентності майбутніх педагогів. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2024. № 12. DOI: 10.5281/zenodo.14262899
2. Ahmed O. M. M. Technologies in Teaching and Learning at Fine Art Studios. *Innovations Journal of Humanities and Social Studies*. 2024. Vol. 2 (special issue, May). P. 1-13. DOI: 10.61856/ijhss.v2ispc..164
3. Кожушко С. П., Лебідь О. В., Олійник І. В. Інтерактивні методи навчання як засіб формування комунікативної компетентності майбутніх викладачів образотворчого мистецтва позашкільних закладів освіти. *Перспективи та інновації науки (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)*. 2025. № 5(51). С. 746-758. DOI: 10.52058/2786-4952-2025-5(51)-746-758

4. Ozdemir D. A conceptual framework on the relationship of digital technology and art. *International Journal on Social and Education Sciences*. 2022. Vol. 4 (1). P. 121-134. DOI: 10.46328/ijonses.313
5. Ясенев О. П. Вплив сучасних цифрових технологій на образотворче мистецтво. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2023. № 2. С. 106-110. DOI: 10.32461/2226-3209.2.2023.286884
6. Македон В. В., Байлова О. О. Планування і організація впровадження цифрових технологій в діяльність промислових підприємств. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Економічні науки»*. 2023. Випуск 47. С. 16-26. DOI: 10.32999/ksu2307-8030/2023-47-3.
7. Лях І. М., Савенков О. І., Чобаль В. В., Гладкий К. І. Використання інтерактивних методів навчання: шлях до ефективної освіти. *Актуальні проблеми економіки*. 2025. № 4 (286). С. 14-20. DOI: 10.32752/1993-6788-2025-1-286-14-20
8. Гаврілова Л. Цифрові технології викладання образотворчого мистецтва на сучасному етапі реформування мистецької освіти. *Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти*. 2024. № 21. С. 5-18. DOI: 10.31865/2414-9292.21.2024.307964
9. Nazlidou I., Efkolidis N., Kakoulis K., Kyratsis P. Innovative and Interactive Technologies in Creative Product Design Education: A Review. *Multimodal Technologies and Interaction*. 2024. Vol. 8 (12). P. 107. DOI: 10.3390/mti8120107
10. Пічкур М. О., Сотська Г. І., Демченко І. І., Король А. М., Гордаш А. М. Митець інформаційного покоління: академічна і цифрова парадигма образотворчої підготовки у вищій школі. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2020. № 79 (5). С. 296-312. DOI: 10.33407/itlt.v79i5.2927
11. Makedon V., Myachin V., Sokol P., Hordiichuk S. Synchronization of marketing strategies with company restructuring. *Eastern-European Journal of Enterprise Technologies*. 2025. 2(13 (134)). P. 71-81. <https://doi.org/10.15587/1729-4061.2025.326377>
12. Adomako Boakye A., Barton Essel H., Appiah E., Anane-Antwi E. Effectiveness of Interactive Multimedia-Based Learning in Teaching Art History as a Component of General Knowledge in Art for Senior High School Students. *Journal of Science and Technology (Ghana)*. 2024. Vol. 42 (2). Pp. 140-156. DOI: 10.4314/just.v42i2.9
13. Тимків Б. М., Дем'янчук А. Л., Ясеницька Ж. В. Інноваційні мистецькі технології у викладанні образотворчого мистецтва у ЗВО. *Innovate Pedagogy*. 2021. № 39. С. 71-75. DOI: 10.32843/2663-6085/2021/39.13
14. Bedir Erişti S. D., Freedman K. Integrating Digital Technologies and AI in Art Education: Pedagogical Competencies and the Evolution of Digital Visual Culture. *Participatory Educational Research*. 2024. Vol. 11. Pp. 57-79. DOI: 10.17275/per.24.94.11.6
15. Смірнов В., Міщенко О. Принципи інтеграції технологій й образотворчого мистецтва. *Fine Art and Culture Studies*. 2025. № 6. С. 182-189. DOI: 10.32782/facs-2024-6-22
16. Попінова О. М., Крюкова Г. О. Інтеграція технологій і образотворчого мистецтва: від комп'ютера до цифрових медіа. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2024. № 1. С. 260-265. DOI: 10.32461/2226-3209.1.2024.302078
17. Davydova S. Use of Multimedia Technologies in the Training of Teachers of Fine Arts. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*. 2017. No 5(4). Pp. 67-77. <https://doi.org/10.32919/uesit.2017.04.06>
18. Гатєж Н., Жаворонкова М. Доступ до мистецтва: мобільне навчання, доповнена реальність у декоративно-прикладному мистецтві. *Studia Methodologica*. 2024. № 57. С. 270-278. DOI: 10.32782/2307-1222.2024-57-28

19. Савчин Г. І. Інноваційні технології навчання образотворчого мистецтва в закладах початкової мистецької освіти: теоретичний аспект. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 66 (т. 3). С. 206-209. DOI: 10.24919/2308-4863/66-3-29