

Використання цифрових технологій образотворення у навчанні композиції здобувачів мистецької освіти

*Пічкур Микола Олександрович¹,
Семенова Олена Віталіївна², Пацалюк Ірина Іванівна³,
Веретко Оксана Ігорівна⁴*

Опубліковано	Секція	УДК
18.09.2025	Освіта/Педагогіка	378.147:004.9:7.05

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18083577>

Анотація. У статті актуалізовано доцільність інтеграції традиційних і цифрових художньо-педагогічних технологій образотворення у навчанні композиції здобувачів мистецької освіти. Визначено потенціал використання графічних редакторів, 3D-моделювання та анімаційних програм, що дають змогу майбутнім митцям глибше досягнути провідні композиційні закономірності, ефективно розвивати креативне мислення, формувати художньо-творчу компетентність та візуальну культуру студентів. Обґрунтовано методичні підходи (комп'ютерно-графічний, об'ємно-просторовий, динаміко-анімаційний, інтерактивно-візуальний, цифро-презентаційний) до процесу студіювання композиції і такі бар'єри їх упровадження у мистецько-освітній процес, як повнота технічного забезпечення, рівень цифрової грамотності викладачів, баланс між художніми традиціями й інноваціями та ризик надмірної технологічної залежності.

Ключові слова: мистецько-освітній процес, підготовка фахівців з образотворчого мистецтва, педагогічний потенціал цифрового мистецтва, методичні стратегії студіювання композиції, виклики цифровізації художньо-педагогічного процесу, інтеграція художніх традицій та інновацій.

The use of digital technologies for creating artistic images in composition studies by art education seekers

Abstract. The article substantiates the strategic importance of integrating traditional and digital artistic and pedagogical technologies in teaching composition to art students. It is proven that the combination of academic skills with innovative visualization tools contributes to the development of figurative, spatial, and narrative thinking, the adaptation of educational trajectories to the individual needs of students, and the preservation of the values of artistic

¹ кандидат педагогічних наук, професор, професор кафедри образотворчого мистецтва, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8454-0642>

² кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри образотворчого мистецтва, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7740-8667>

³ кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри образотворчого мистецтва, дизайну та методики їх навчання, Тернопільський Національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2429-8548>

⁴ старший викладач кафедри методики викладання образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва та дизайну, Карпатський національний університет імені Василя Стефаника, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7740-8667>

tradition in the context of digital transformation. The functional capabilities of such digital tools as graphic editors, 3D modeling, and animation platforms are considered, which allow experimenting with form, color, style, volume, and movement, forming students' skills of compositional thinking and media literacy. Five leading methodological approaches to studying composition are highlighted as key factors in updating art education in line with the challenges of the digital age: computer graphics – for mastering digital visualization tools; volume-spatial – for developing three-dimensional thinking; dynamic-animation – for creating visual narratives; interactive-visual – for stimulating cognitive activity through interaction with content; digital-presentation – for developing professional presentation skills for compositional projects. A number of barriers that complicate the effective implementation of these approaches have been identified: limited technical support, lack of licensed software, insufficient digital literacy among teachers, and the risks of excessive technological dependence, which can lead to a loss of depth in artistic thinking and manual skills. The need for a conscious pedagogical approach that focuses not on the tool but on the artistic idea is emphasized, ensuring the substantive quality of compositional training that corresponds to the principles of inclusiveness, interdisciplinarity, and creative freedom.

Keywords: artistic and educational process, training of specialists in fine arts, pedagogical potential of digital art, methodological strategies for studying composition, challenges of digitalization of the artistic and pedagogical process, integration of artistic traditions and innovations.

Вступ

Композиція як провідна фахова дисципліна мистецької освіти відіграє ключову роль у формуванні візуального мислення, естетичного сприйняття та художньо-творчої компетентності майбутніх фахівців з образотворчого мистецтва. Її студіювання забезпечує здатність гармонійно організовувати площину, об'єм і простір, реалізовувати авторський задум у матеріалі, а також інтегрувати логічне, абстрактне й образне мислення в єдину художню концепцію. У сучасному освітньому контексті композиція постає не лише як технічна навичка, а як структуротвірний чинник художньої цілісності, що відображає світогляд митця та забезпечує узгодженість елементів у межах образного ладу твору. Однак стрімкий розвиток цифрових технологій, що трансформує всі сфери людської діяльності, зумовлює необхідність переосмислення традиційних підходів до навчання композиції. З одного боку, цифрові інструменти відкривають нові можливості для візуалізації, експериментування з формою, кольором, стилем і рухом, сприяючи розвитку медіаграмотності та адаптації освітніх траєкторій до індивідуальних потреб студентів. З іншого – існує ризик втрати глибини художнього мислення, зниження рівня ручної майстерності та надмірної технологічної залежності, що може призвести до формалізації творчого процесу.

Таким чином, постає проблема пошуку оптимального балансу між традиційними академічними методами навчання композиції та інтеграцією цифрових технологій, що забезпечить не лише технічну ефективність, а й збереження художньої глибини, культурної спадкоємності та креативної свободи. Актуальним є розроблення методичних підходів, упровадження яких у мистецько-освітній процес дасть змогу використовувати цифрові засоби як інструменту реалізації художньої ідеї, забезпечуючи змістовну якість образотворчої підготовки здобувачів мистецької освіти.

У сучасному мистецько-освітньому процесі дедалі більшої значущості набуває впровадження цифрових технологій, що забезпечує відповідність навчального змісту актуальним вимогам ринку праці та сприяє підготовці конкурентоспроможних фахівців. Як зазначено у «Національній доктрині розвитку освіти України XXI століття», мистецька освіта має ґрунтуватися не лише на засвоєнні технічних навичок, а й на здатності ефективно використовувати інформаційні ресурси у творчій діяльності [9].

Засоби цифрового образотворення, зокрема комп'ютерно-графічні редактори, програми для 3D-моделювання та анімації, надають студентам можливість оперативно створювати, трансформувати та аналізувати композиційні рішення, що підтверджується результатами сучасних досліджень [10].

Проблема цифрової трансформації мистецької освіти активно досліджується у вітчизняному й зарубіжному науковому просторі. Зокрема, у працях А. Вавілової [1], Н. Денисенко [4], С. Кужельного [8] обґрунтовується значення цифрових технологій як чинника розвитку візуальної грамотності, творчої уяви та критичного мислення студентів мистецьких спеціальностей. Автори акцентують увагу на необхідності використання у навчально-творчому процесі графічних редакторів, 3D-моделювання, VR/AR-технологій, що дає змогу розширити традиційні уявлення про композицію як художню структуру. Зарубіжні дослідники, такі як Л. Фаррар і Р. Шварц, також акцентують увагу на перевагах цифрових інструментів у формуванні креативних компетентностей студентів [17].

У колективній монографії «Цифрова трансформація освіти і науки: теорія і практика» (за ред. В. Бикова, А. Яцишина) [14] розкрито роль цифрових освітніх середовищ у модернізації педагогічних підходів, зокрема в контексті мистецької освіти. Автори підкреслюють важливість створення адаптивних навчальних платформ, що враховують індивідуальні потреби здобувачів освіти та сприяють формуванню міждисциплінарних компетентностей. У статті Л. Гаврілової досліджено трансформацію образотворчого мистецтва під впливом цифровізації, зокрема з'ясовано сутність нових образотворчих жанрів (Matte Painting, Kitbashing, VJ-інг, відеоінсталяції) та їхню роль у формуванні композиційного мислення здобувачів освіти. Дослідниця наголошує на потребі перебудови методик викладання з урахуванням цифрових форм мистецтва [2]. Автори публікації А. Омельченко та О. Кисельова класифікують цифрові технології на освітні (методичні) та спеціалізовані (прикладні), що дає змогу гнучко інтегрувати їх у процес навчання композиції. Для розвитку творчого мислення здобувачів мистецької освіти вони пропонують конкретні сервіси, наприклад, ThingLink, WordArt [10].

У межах зарубіжних підходів до арт-педагогіки фігурує наукова праця Д. Оздемір, що присвячена розробленню концептуальної рамки взаємодії цифрових технологій і мистецтва з акцентом на зміні художнього процесу через цифрові інтерфейси [16]. У публікації міститься глибокий аналіз того, як цифрові технології змінюють художній процес, зокрема в освітньому середовищі. Авторка розглядає інтерактивність, комодифікацію мистецтва та трансформацію творчих практик. Це має пряме відношення до навчання композиції, де цифрові засоби стають не лише інструментом, а й середовищем творчості. У «Стенфордській енциклопедії філософії» міститься аналітичний матеріал К. Томсон-Джонс та М. Шелбі щодо філософських аспектів діджитал-арту, спрямованих на осмислення питань авторства, автентичності, естетичної цінності та впливу цифрових медіа на художню композицію [18].

Попри наявність значного наукового доробку, низка аспектів порушеної проблеми залишається недостатньо дослідженою. Зокрема, бракує комплексного аналізу методичних підходів до навчання композиції з урахуванням специфіки цифрового образотворення, а також практичних моделей інтеграції цифрових інструментів у освітній процес. Недостатньо висвітлено питання збереження художньої глибини та авторської інтенції у цифровому середовищі, що є критично важливим для формування художньо-творчої компетентності майбутніх фахівців з образотворчого мистецтва.

Мета статті – актуалізувати доцільність інтеграції традиційних і цифрових технологій образотворення у процесі навчання композиції здобувачів мистецької освіти.

Завдання статті: визначити потенціал використання цифрових інструментів для поглибленого розуміння композиційних закономірностей, розвитку креативного

мислення та формування художньо-творчої компетентності студентів; обґрунтувати методичні підходи до навчання композиції з використанням цифрових технологій образотворення; виявити бар'єри на шляху впровадження цифрових технологій в освітній процес навчання композиції.

Результати

Композиція в образотворчому мистецтві – це система організації візуальних елементів у межах художнього простору, яка забезпечує цілісність, виразність і смислову завершеність твору. Вона є не лише технічним інструментом, а й засобом художнього мислення, що дає змогу автору передати ідею, емоцію чи наратив через взаємодію форм, кольорів, ритмів і просторових акцентів. Основними компонентами композиції виступають формальні елементи (лінія, пляма, колір, текстура, об'єм, простір тощо) та принципи їх організації – рівновага, контраст, ритм, симетрія або асиметрія, домінанта, масштаб. Залежно від художнього задуму, композиція може набувати різних типів: статичної чи динамічної, центрованої, фронтальної, діагональної, відкритої або закритої.

Функціонально композиція виконує кілька важливих ролей. Смислова функція формує змістовий центр і логіку сприйняття твору, естетична – забезпечує гармонію та візуальну привабливість, комунікативна – спрямовує увагу глядача і створює емоційний контакт. У педагогічному контексті композиція слугує засобом розвитку художнього мислення, візуальної грамотності та креативності здобувачів мистецької освіти. Вона дає змогу студентам аналізувати візуальні образи, структурувати власні художні ідеї, поєднувати технічні навички з естетичним баченням і формувати індивідуальний стиль у межах академічних вимог.

Особливої актуальності набуває вивчення композиції в умовах цифрового середовища, де традиційні принципи поєднуються з новими можливостями інтерактивного моделювання, багатошарової побудови образу та візуального експерименту. Цифрові інструменти розширюють технічний арсенал художника, змінюють саму природу творчого процесу, відкриваючи нові горизонти для педагогічної практики у сфері мистецької освіти.

Традиційні підходи до навчання композиції в образотворчому мистецтві базуються на академічних принципах побудови форми, гармонії, симетрії та перспективи, що передбачають послідовне оволодіння технікою, копіювання класичних зразків і розвиток аналітичного мислення через спостереження та рисунок. Сучасні підходи орієнтовані на креативність, індивідуалізацію навчання та інтеграцію цифрових технологій, які дають змогу студентам експериментувати з композиційними рішеннями в інтерактивному середовищі, моделювати візуальні образи у реальному часі та поєднувати різні медіа. Вони також ураховують міждисциплінарний контекст, емоційно-смислову глибину твору та потребу в адаптації освітніх стратегій до швидкозмінного культурного ландшафту.

Зіставляючи аналогові і цифрові засоби навчання композиції, можна помітити суттєві відмінності не лише в технічному арсеналі, а й у педагогічних підходах до формування художнього мислення студентів. Аналогові засоби (олівець, пензель, папір, фарби тощо) сприяють розвитку моторики, чуттєвого сприйняття матеріалу та глибшому розумінню фізичних властивостей художніх елементів, формуючи у здобувачів освіти навички поступового, рефлексивного конструювання композиції. Натомість, цифрові засоби відкривають можливості для інтерактивного моделювання, швидкої корекції, багатошарової побудови образу та використання візуальних ефектів, що стимулює експериментальність і креативність. Водночас цифрове середовище вимагає нових форм методичного супроводу, зокрема навчання візуальній грамотності, естетичному аналізу та критичному осмисленню зорового контенту. Ефективне

навчання композиції передбачає не протиставлення, а інтеграцію обох цих засобів, що дає змогу поєднати глибину традиційного мистецтва з гнучкістю цифрової творчості.

Як слушно зазначає А. Омельченко та О. Кисельова, «цифрові технології у мистецькій освіті не можуть бути ефективними без чіткого методичного регламенту, що враховує специфіку художньо-педагогічного процесу» [10, с. 286]. У контексті навчання композиції цифровий формат творчості дає змогу студентам працювати з формою, кольором, ритмом і простором у динамічному режимі, що сприяє глибшому осмисленню художніх закономірностей. У зв'язку з цим Л. Гаврілова підкреслює: «Цифрові технології образотворення змінюють не лише технічні засоби, а й саму структуру художнього мислення, вимагаючи нових педагогічних стратегій» [2, с. 48].

Цифрове образотворення охоплює процес створення, редагування та презентації візуальних образів за допомогою новітніх технологій, що включають графічні редактори, планшети, 3D-моделювання, а також інтерактивні та мультимедійні засоби. На відміну від традиційного створення художнього образу, яке базується на фізичних матеріалах і ручних техніках, цифровий спосіб функціонує в середовищі віртуального простору, де зображення формується через алгоритми, пікселі та векторні структури.

У процесі навчання композиції здобувачів мистецької освіти використання цифрових технологій образотворення має бути не фрагментарним, а методично цілісним. Завдяки цьому значно розширюються технічні можливості студентів, трансформується сама структура їхнього композиційного мислення в контексті генерування нових форм художньої рефлексії. Адже «вміння застосовувати цифрові інновації, комбінувати їх в алгоритмах створення мистецьких проєктів стимулює студентів до творчої діяльності, значно розширює діапазон творчого мислення та практичні навички майбутніх художників» [5, с. 327]. Методичне забезпечення такого процесу має охоплювати адаптовані навчальні сценарії, проєктні модулі, цифрові платформи для візуального моделювання та критерії оцінювання, що враховують як технічну грамотність, так і естетичну якість композиційних рішень. Згідно з дослідженням І. Коцюрби, ефективна інтеграція цифрових технологій у мистецьку освіту можлива лише за умови гармонійного поєднання традиційних методик із діджитал-інструментами, що дає змогу адаптувати студентів до викликів цифрової епохи та забезпечити їхню професійну мобільність [7].

Таким чином, як інноваційна складова мистецької освіти, цифрове образотворення має бути не просто додатком до традиційних форм навчання композиції, а інтегрованим компонентом художньо-педагогічного процесу, що ґрунтується на науково обґрунтованих методиках, адаптованих до потреб сучасного студента. Його застосування потребує системного підходу, що поєднує технічну грамотність, художню рефлексію та методичну доцільність.

У процесі професійної підготовки здобувачів мистецької освіти важливим дидактичним завданням є формування їхньої здатності до усвідомленого застосування композиційних принципів у художній практиці. Успішність його виконання залежить від упровадження комп'ютерно-графічного методичного підходу, що базується на використанні графічних редакторів (Adobe Photoshop, Illustrator, CorelDRAW, Procreate тощо) для інтерактивної візуалізації й аналізу композиційних схем. Адже застосування цифрових засобів у навчанні композиції активізує когнітивні процеси особистості, дозволяючи їм не лише відтворювати, а й критично осмислювати візуальні структури. При цьому студенти мають змогу моделювати структури, засновані на золотому перетині, правилі третин, симетрії, асиметрії, ритмічному повторенні тощо, що сприяє глибшому розумінню абстрактних композиційних закономірностей.

Функціональні можливості графічних редакторів, зокрема робота з шарами, масками, трансформацією об'єктів, забезпечують гнучкість у побудові композиційних моделей та оперативність у внесенні змін. Це створює умови для порівняльного аналізу

варіантів композиційного рішення, що є важливим етапом формування художньої рефлексії майбутніх митців. Візуалізація змін у реальному часі дає їм змогу оцінювати вплив окремих елементів на загальне сприйняття зображення, розвивати навички композиційного аналізу та аргументованого вибору. Графічні редактори не лише розширюють технічні можливості студентів, а й трансформують саму методику викладання композиції, роблячи її більш адаптивною до сучасного візуального середовища.

Отже, комп'ютерно-графічний методичний підхід до навчання композиції має базуватися на поєднанні теоретичного моделювання, практичного експериментування та рефлексивного аналізу. Це дає змогу глибше засвоїти композиційні принципи, сформувати у студентів здатність до самостійного художнього мислення, що відповідає вимогам сучасного художньо-професійного середовища.

У сучасній мистецькій і технічній галузях освіти моделювання просторової композиції за допомогою програм для тривимірної графіки (3ds Max, Blender, SketchUp, Rhino тощо) набуває особливої актуальності. Адже використання 3D-моделювання у навчальному процесі сприяє розвитку просторового мислення, формує навички композиційного аналізу і розгортає широке поле для експериментування з візуальними рішеннями у реальному часі. Цей об'ємно-просторовий методичний підхід дає змогу майбутнім художникам не лише створювати об'ємні об'єкти, а й досліджувати взаємодію форми, простору та світла у віртуальному середовищі.

Завдяки використанню цифрових інструментів зміни точки огляду, налаштування освітлення, текстури та матеріалів студенти мають змогу глибше зрозуміти принципи побудови об'ємної композиції. Це особливо важливо для дисциплін, пов'язаних із дизайном інтер'єру, архітектурою, сценографією та медіа-мистецтвом. Адже 3D-редактори, зокрема 3ds Max, надають широкі можливості для полігонального, параметричного та сплайнового моделювання, що дозволяє студентам реалізовувати складні композиційні задуми.

Окрім того, моделювання у тривимірному середовищі сприяє формуванню міждисциплінарних зв'язків, зокрема, між основами композиції, теорією дизайну, інженерною графікою та цифровими технологіями. Такий підхід відповідає вимогам сучасної освіти, орієнтованої на інтерактивність, візуалізацію та практичну адаптацію знань. Адже робота з 3D-графікою дає змогу студентам створювати візуальний контент та критично осмислювати його композиційну структуру, що є ключовим у формуванні професійної компетентності.

Отже, об'ємно-просторовий методичний підхід, що передбачає моделювання просторової композиції за допомогою програм для 3D-графіки, є ефективним методичним інструментом у підготовці студентів мистецьких і технічних спеціальностей. Застосування цифрових засобів дає змогу створювати тривимірні об'єкти й активно досліджувати взаємозв'язки між формою, об'ємом і простором. Такий підхід забезпечує інтерактивність навчального процесу, відкриває простір для експериментування з ракурсами та перспективами, а також формує навички адаптації до сучасних вимог професійної діяльності. Відповідно, 3D-моделювання слід розглядати не лише як технічний засіб, а як повноцінну педагогічну технологію, що інтегрує теоретичні знання з практичним досвідом і стимулює творчий розвиток студентів.

У контексті сучасної мистецької освіти, що дедалі більше орієнтується на цифрові медіа, методичний підхід до опанування динамічної композиції набуває особливої актуальності. Анімаційні програми (Adobe After Effects, Toon Boom Harmony, Blender, Krita Animation тощо) відкривають студентам можливість досліджувати часову організацію візуального простору, що є ключовим для спеціальностей, пов'язаних з анімацією, відео-артом, цифровим сторітелінгом та кіномистецтвом.

Застосування анімаційних програм у навчальному процесі дає змогу студентам моделювати послідовності рухів, експериментувати з переходами між кадрами, змінювати точки фокусування та досліджувати взаємодію елементів у динаміці. Це сприяє розвитку технічних навичок, художньої рефлексії, здатності до композиційного аналізу та розуміння візуального ритму.

Методично обґрунтоване використання анімаційних технологій передбачає поетапне формування компетентностей: від засвоєння базових принципів композиції до створення авторських анімаційних етюдів, що демонструють розуміння ритмічної організації кадру. Важливою складовою такого підходу є розроблення навчальних сценаріїв, що інтегрують теоретичні знання з практичними завданнями, а також критерії оцінювання, які враховують як технічну якість, так і художню виразність.

Таким чином, динаміко-анімаційний методичний підхід до навчання композиції має базуватися на інтеграції цифрових технологій, художньої рефлексії та педагогічної послідовності, що забезпечує формування у студентів здатності до візуального мислення в умовах медіа-орієнтованого мистецького середовища.

У сучасній мистецькій освіті інтерактивні цифрові технології відіграють ключову роль у трансформації навчального процесу від репродуктивного до діяльнісно-орієнтованого. Створення інтерактивних завдань, що передбачають активну участь студентів у зміні композиційних елементів, виборі візуальних рішень та отриманні зворотного зв'язку, сприяє формуванню глибшого розуміння художніх принципів та розвитку критичного мислення. Проєктне навчання, інтегроване з цифровими інструментами (наприклад, Canva, Figma, Adobe XD, Miro), створює умови для формування практичних навичок, зокрема візуального моделювання, композиційного аналізу та презентації результатів. Такий інтерактивно-візуальний методичний підхід стимулює самостійність студентів, їхню здатність до рефлексії та прийняття рішень у творчому процесі.

Важливою перевагою інтерактивних завдань є можливість адаптації до індивідуального темпу навчання, що особливо актуально в умовах змішаного або дистанційного формату. Студенти можуть самостійно обирати траєкторію виконання завдання, експериментувати з візуальними елементами, отримувати миттєвий фідбек від викладача або цифрової платформи. Саме тому інтерактивність у мистецькій освіті – це не лише технологія, а педагогічна стратегія, що дозволяє розкрити творчий потенціал особистості.

Таким чином, інтерактивно-візуальний методичний підхід до навчання композиції у мистецькій освіті є науково обґрунтованим і відповідає сучасним вимогам до формування компетентностей XXI століття. Він поєднує технологічну гнучкість із педагогічною ефективністю, сприяючи розвитку самостійності, креативності та командної взаємодії студентів.

У сучасній мистецькій освіті цифрове портфоліо виступає засобом фіксації результатів навчальної діяльності та інструментом розвитку рефлексивного мислення, візуальної комунікації і професійної ідентичності студента. Завдяки цифровим платформам (Google Sites, Behance, Adobe Portfolio, Canva, Miro тощо) здобувачі освіти можуть оперативно оформлювати власні композиційні роботи, додавати до них аналітичні коментарі, пояснення до візуальних рішень, а також демонструвати їх у форматі презентацій. Відтак, цифрове портфоліо є засобом інтеграції результатів навчання, саморефлексії та професійного самовираження здобувача освіти.

Створення цифрового портфоліо сприяє формуванню низки ключових компетентностей: уміння презентувати власні ідеї, аргументувати художні рішення, здійснювати самооцінку та отримувати зворотний зв'язок. Цей процес активізує самостійну діяльність студентів, дає їм змогу структурувати власні досягнення та бачити динаміку професійного зростання, оскільки портфоліо – це не лише архів робіт,

а педагогічний інструмент для оцінки рівня сформованості компетентностей та здатності до творчого самовираження [11].

У контексті навчання композиції цифрове портфоліо виконує функцію візуального щоденника, де студент може демонструвати етапи роботи над композиційними завданнями, порівнювати варіанти рішень, аналізувати вплив окремих елементів на загальну структуру зображення. Це особливо важливо для формування навичок художньої рефлексії, що є однією з ознак професійної зрілості. Адже цифрові презентації робіт дозволяють студентам не лише демонструвати результат, а й пояснювати процес його досягнення, що є важливим у контексті компетентнісного підходу.

Таким чином, цифро-презентаційний методичний підхід до створення портфоліо й демонстрації художньо-творчих робіт у мистецькій освіті є науково обґрунтованим і педагогічно доцільним. Він поєднує технологічну гнучкість із розвитком рефлексивного мислення, сприяє формуванню професійної автономії студентів та відповідає сучасним вимогам до візуальної комунікації у мистецькому середовищі.

Незважаючи на значні переваги, інтеграція традиційних і цифрових технологій у навчанні композиції пов'язана з такими викликами, як технічне забезпечення, підготовка викладачів, дотримання балансу, ризик надмірної залежності від технологій.

Попри дидактичну ефективність процесу поєднання класичних та інноваційних художньо-педагогічних технологій студіювання композиції, викладачі і студенти стикаються з суттєвим викликом – технічним забезпеченням (комп'ютерне обладнання, графічні планшети, мультимонітори, ліцензовані комп'ютерні програми тощо). Цей бар'єр особливо актуальний для закладів мистецької освіти, де бюджетні обмеження унеможливають повноцінне впровадження цифрових інструментів. Як зазначають А. Омельченко та О. Кисельова, відсутність належного технічного оснащення ускладнює реалізацію потенціалу цифрових технологій у мистецькій освіті, знижуючи мотивацію студентів та обмежуючи їхню творчу свободу [10]. Водночас, А. Растригіна підкреслює, що фахово спрямовані цифрові компетенції не можуть формуватися без доступу до відповідного медійного простору художньо-творчої діяльності [13]. Таким чином, технічне забезпечення є критичним чинником успішної цифрової трансформації освітнього процесу в галузі композиції.

Інтеграція цифрових технологій у навчання композиції вимагає від викладачів не лише фахової обізнаності у художньо-композиційних принципах, а й високого рівня цифрової компетентності, що передбачає володіння сучасними графічними редакторами, платформами для візуалізації та засобами дистанційної комунікації. Така багатовимірною професійною готовністю формується через систематичне підвищення кваліфікації, яке має бути адаптованим до специфіки мистецької освіти. Як зазначено в освітній програмі «Цифрові технології в сучасній мистецькій освіті», «викладачі мають не лише знати інструменти, а й розуміти їхню педагогічну доцільність, інтегруючи цифрові засоби у творчий процес» [15]. Відповідно до ст. 54 Закону України «Про освіту», педагогічні працівники зобов'язані постійно підвищувати професійний рівень, зокрема в контексті цифровізації освітнього середовища [6]. Таким чином, підготовка викладачів є ключовим чинником успішної цифрової трансформації навчання композиції, що потребує інституційної підтримки, гнучких програм розвитку та міждисциплінарного підходу.

Використання цифрових технологій у навчанні композиції потребує зваженого підходу, що передбачає збереження балансу між традиційними методами художньої практики та інноваційними цифровими засобами. Повна заміна ручної праці цифровими інструментами може призвести до втрати важливих психомоторних навичок, зокрема дрібної моторики, просторового мислення і тактильного сприйняття, які є фундаментальними для формування художньої майстерності. Як зазначає Н. Ганздій, «важливо зберегти баланс між традиційними методами викладання та технологічними

інноваціями, щоб цифрові засоби залишалися інструментом для розширення творчих можливостей, а не заміщенням людської унікальності» [3, с. 306]. Традиційні техніки, такі як робота з олівцем, пензлем та іншими матеріалами, сприяють розвитку сенсомоторної координації, що не може бути повноцінно замінене цифровим моделюванням. Гармонійне поєднання обох підходів дозволяє не лише зберегти автентичність художнього процесу, а й розширити його можливості за рахунок цифрової візуалізації, зворотного зв'язку та мультимедійної інтеграції.

Щоб подолати окреслений виклик, методично доцільним є модульний підхід, за якого навчальні заняття чергують ручну роботу з матеріалами (олівець, фарби, текстури) та цифрову обробку композиційних рішень у графічних редакторах (Adobe Illustrator, Krita, Procreate тощо). Це дає змогу студентам не лише засвоїти базові принципи композиції, а й порівняти ефективність різних засобів вираження, розвиваючи рефлексивне мислення. Важливо, щоб цифрові інструменти не витісняли традиційні, а доповнювали їх, зберігаючи сенс художнього жесту та матеріальності образу. Адже, як зазначено у методичних рекомендаціях Інституту професійної освіти НАПН України, «інтеграція цифрових технологій у мистецький освітній процес має здійснюватися з урахуванням збереження художньої автентичності та розвитку індивідуального стилю здобувача освіти» [12, с. 17].

Ризик надмірної залежності від цифрових технологій у навчанні композиції зумовлює необхідність педагогічного акценту на формуванні фундаментального розуміння художніх принципів, що не залежать від конкретного інструментарію. Застосування графічних редакторів і цифрових платформ, хоча й розширює технічні можливості студентів, не повинно підміняти засвоєння універсальних основ композиції – таких як ритм, баланс, контраст, пропорція та цілісність образу. Як зазначає Н. Ганздій, «цифрові засоби мають бути не заміщенням, а розширенням творчих можливостей, зберігаючи пріоритет художнього мислення» [3, с. 306]. У цьому контексті важливо забезпечити методичну рівновагу між технологічною грамотністю та естетичною рефлексією, що відповідає компетентнісній парадигмі мистецької освіти. Такий підхід сприяє розвитку критичного мислення, здатності до самостійного художнього аналізу та усвідомленого вибору засобів вираження, що є ключовими для професійної самореалізації в умовах цифрової культури.

Незважаючи на окреслені виклики, перспективи використання цифрових технологій у мистецькій освіті є значними. Подальший розвиток віртуальної та доповненої реальності відкриває нові горизонти для імерсивного навчання композиції, де студенти зможуть буквально «занурюватися» у свої композиційні світи. Стрімке поширення штучного інтелекту нині пропонує цікаві й ефективні інструменти для аналізу композиційних рішень та надання індивідуалізованого зворотного зв'язку.

Висновки

Інтеграція традиційних і цифрових художньо-педагогічних технологій у навчанні композиції здобувачів мистецької освіти є обґрунтованою та стратегічно важливою, оскільки дає змогу поєднати глибину академічної майстерності з інноваційними засобами візуалізації та комунікації. Традиційні методи образотворення в рисунку, живопису й графіці формують базові художні навички, розвивають тактильне сприйняття, образне мислення та емоційну чутливість. Цифрові технології образотворчого мистецтва розширюють можливості творчого експерименту. Їх поєднання дає змогу адаптувати освітні траєкторії до індивідуальних потреб і рівня підготовки студентів, зберігати цінність художньої традиції та відкривати нові горизонти для розвитку композиційного мислення.

Використання цифрових технологій образотворення у навчанні композиції відкриває широкі можливості для розвитку візуального, просторового та наративного

мислення здобувачів мистецької освіти. Графічні редактори дають змогу експериментувати з композицією, кольором і стилем, поєднуючи традиційні техніки з цифровими ефектами; 3D-моделювання розвиває уявлення про об'єм, масштаб і перспективу, що є важливим для дизайну, архітектури та сценографії; анімаційні платформи формують навички створення динамічних візуальних історій, інтегруючи звук, рух і графіку. Ці інструменти розширюють технічний арсенал, підвищують мотивацію студентів до художньої творчості, забезпечують індивідуалізацію їхнього навчання.

Упровадження сучасних методичних підходів до студіювання композиції є провідним чинником трансформації мистецької освіти відповідно до вимог цифрової епохи. Вони виконують специфічні функції у формуванні композиційної культури майбутніх фахівців з образотворчого мистецтва: комп'ютерно-графічний підхід забезпечує опанування цифрових інструментів для візуалізації композиційні рішень й реальному часі, експериментування з формою, кольором і фактурою; об'ємно-просторовий підхід розвиває здатність бачити композицію в тривимірному форматі, що особливо важливо для скульптури, дизайну середовища, сценографії та архітектурних проєктів; динаміко-анімаційний підхід формує навички роботи з рухом і часом, дає змогу створювати візуальні наративи, анімаційні етюди та мультимедійні композиції, що актуалізує міждисциплінарність і медіаграмотність; інтерактивно-візуальний підхід активізує пізнавальну діяльність студентів через безпосередню взаємодію з візуальним контентом, забезпечуючи гнучке, персоналізоване та мотиваційно насичене студіювання композиції; цифро-презентаційний підхід навчає студентів структурувати, оформлювати та презентувати власні композиційні проєкти у форматі, придатному для професійної комунікації – від портфоліо до виставкових експозицій.

Загалом, ці методичні підходи не лише розширюють технічний арсенал викладача, а й сприяють формуванню у студентів гнучкого, критичного та інноваційного мислення, здатного до адаптації в умовах швидкозмінного культурного і технологічного контексту. Вони дають змогу реалізувати принципи інклюзивності, міждисциплінарності та творчої свободи, що є основою сучасної художньої педагогіки. Водночас існують перешкоди їх упровадження у процес навчання композиції. Насамперед, це обмежена повнота технічного забезпечення – нестача сучасного обладнання, ліцензійного програмного забезпечення та стабільного доступу до цифрових ресурсів. Недостатній рівень цифрової грамотності викладачів, що потребує цілеспрямованого підвищення їхньої кваліфікації. Важливим є також збереження балансу між художніми традиціями й інноваціями: надмірне захоплення технологіями може призвести до втрати ручної майстерності, тактильного досвіду та глибини художнього мислення. Крім того, ризик технологічної залежності вимагає усвідомленого педагогічного підходу, що ставить у центр не інструмент, а художню ідею, забезпечуючи змістову, а не лише технічну якість образотворчої підготовки.

Перспектива подальшого розв'язання порушеної проблеми полягає у створенні комплексних методичних посібників для студіювання композиції з урахуванням специфіки цифрових технологій образотворення, удосконаленні мистецько-освітнього програмного забезпечення, дослідженні можливостей віртуальної та доповненої реальності для імерсивного навчання, а також застосуванні штучного інтелекту як інструменту аналізу композиційних рішень і надання індивідуалізованого зворотного зв'язку здобувачам мистецької освіти.

Список використаних джерел

1. Вавілова А. Цифрові технології у мистецькій освіті: виклики та перспективи. Педагогічні науки. 2020. Вип. 150. С. 21–37.

2. Гаврілова Л. Цифрові технології викладання образотворчого мистецтва на сучасному етапі реформування мистецької освіти. Професіоналізм педагога : теоретичні й методичні аспекти. 2024. № 21. С. 5–18.
3. Ганздій Н.В. Виклики інтеграції штучного інтелекту в мистецьку освіту. Матеріали науково-практичної конференції «Мистецтво в культурі сучасності : теорія та практика навчання». Вінниця : ВДПУ, 2023. С. 305–310.
4. Денисенко Н. Інноваційні підходи до формування візуальної грамотності студентів мистецьких спеціальностей. Академічні візії. 2021. Вип. 27. – С. 1–10.
5. Дутка В., Вах І., Гордійчук О. Цифрові технології як метод образотворення в освітній програмі «Декоративне мистецтво» Косівського інституту прикладного та декоративного мистецтва ЛНАМ. Grail of Science. 2022. № 11. С. 107–112.
6. Закон України «Про освіту» від 05.09.2017 № 2145-VIII. Відомості Верховної Ради України. 2017. № 38–39.1
7. Коцюрба І. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання та викладання образотворчого мистецтва. URL : <https://naurok.com.ua/suchasni-informaciyuni-tehnologi-ta-innovaciyuni-metodiki-navchannya-ta-vikladannya-obrazotvorchogo-mistectva-441206.html>
8. Кужельний С. Цифрова компетентність у мистецькій освіті : теоретичні засади та практичні імплементації. Інноваційна педагогіка. 2022. Вип. 12. С. 177–180.
9. Національна доктрина розвитку освіти України XXI століття. Освіта України. 2002. № 45. С. 3–6.
10. Омельченко А., Кисельова О. Використання цифрових технологій у мистецькій освіті. Наукові записки БДПУ. Сер. Педагогічні науки. 2022. Вип. 2. С. 285–294.
11. Пригодій М. А., Гуржій А. М., Радкевич О. П., Кононенко А. Г., Гуменний О. Д. Технологія створення цифрового портфолію здобувачів професійної (професійно-технічної) та фахової передвищої освіти : методичні рекомендації / за ред. М. А. Пригодія ; рец. О.Г. Глазунова, В. А. Кручек. Київ : Інститут професійної освіти НАПН України, 2022. 81 с.
12. Пригодій М. А., Гуржій А. М., Радкевич О. П., Кононенко А. Г., Гуменний О. Д. Технологія створення цифрового портфолію здобувачів професійної (професійно-технічної) та фахової передвищої освіти : метод. рек. / за ред. М. А. Пригодія ; рец. О. Г. Глазунова, В. А. Кручек. Київ : ІПО НАПН України, 2022. 81 с.
13. Растригіна А. М. Інтеграція цифрових технологій у мистецький освітній простір ВНЗ. Наукові записки ЦДПУ. Серія : Педагогічні науки. 2018. Вип. 133. С. 7–10.
14. Цифрова трансформація освіти і науки: теорія і практика : колективна монографія / [колектив авторів] ; за ред. В. Ю. Бикова, А. В. Яцишина. Київ : Ямчинський О. В., 2019. – 123 с.
15. Чебан А. Цифрові технології в сучасній мистецькій освіті : освітня програма підвищення кваліфікації. Біла Церква : КРІСТТІ, 2024. 24 с.
16. Derya Özdemir. A Conceptual Framework on the Relationship of Digital Technology and Art. International Journal on Social and Education Sciences (IJonSES). 2022. Vol. 4. No. 1. P. 121–134.
17. Farrar L., Schwartz R. Digital tools for visual literacy and creativity in art education. International Journal of Art & Design Education. 2021. Vol. 40(1). P. 45–59.
18. Katherine Thomson-Jones & Shelby Moser. Philosophy of Digital Art. Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2023 Edition). URL : <https://plato.stanford.edu/archives/win2023/entries/digital-art/>