

ІННОВАЦІЙНІ МЕТОДИ ВИКЛАДАННЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ ТА ДИЗАЙНУ ВІЗУАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ В УМОВАХ ОСВІТНІХ ТРАНСФОРМАЦІЙ

Колесник Н.Є.

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри образотворчого мистецтва та дизайну

Житомирський державний університет імені Івана Франка

м. Житомир, Україна

Освітні трансформації в Україні та світі передбачають оновлення змісту освіти, впровадження цифрових технологій та компетентнісного підходу. У мистецькій освіті це проявляється у необхідності поєднання традиційних художніх практик із сучасними цифровими інструментами та інноваційними методами навчання. Комп'ютерна графіка та дизайн візуальних комунікацій як ключові дисципліни творчої підготовки вимагають нових підходів до викладання, які відповідають потребам креативних індустрій і ринку праці.

Мета: дослідити та систематизувати інноваційні методи викладання комп'ютерної графіки та дизайну візуальних комунікацій у вищій освіті, а також обґрунтувати їхню ефективність у контексті сучасних освітніх трансформацій.

У дослідженні використано комплекс методів, що забезпечують багатовимірний аналіз процесу модернізації викладання мистецьких дисциплін в умовах освітніх трансформацій. Методологічною основою роботи стали аналіз та синтез науково-методичної літератури, порівняльний аналіз сучасних підходів до викладання комп'ютерної графіки та дизайну візуальних комунікацій, а також соціологічні методи (анкетування та

опитування), які дозволили визначити рівень сприйняття інноваційних методів навчання серед здобувачів і викладачів.

Логіка дослідження передбачає розглянути основні інноваційні методи викладання дисциплін мистецько-дизайнерського характеру в Житомирському державному університеті імені Івана Франка. Зазначимо, що проєктно-орієнтоване навчання у контексті викладання освітніх компонентів «Комп'ютерна графіка» та «Дизайн візуальних комунікацій» є одним із ключових інструментів формування професійної компетентності здобувачів освіти. У межах проєктно-орієнтованого навчання діяльність організовується навколо виконання практичних проєктів, що відтворюють реальні професійні ситуації та завдання, зокрема розробку брендингових концепцій, візуальних рекламних кампаній, ілюстраційних серій книг тощо. Такий підхід сприяє розвитку вміння планувати проєктну діяльність, здійснювати пошук і відбір інформації, аргументувати дизайнерські рішення, а також ефективно комунікувати і презентувати результати власної роботи.

На думку Колесник Н.Є., Піддубної О.М., Поліщук О.П., Шостачук Т.В., Бреславської Г.Б., у сучасних умовах освітніх трансформацій розвиток цифрових технологій суттєво впливає на систему мистецької освіти, зокрема на методи викладання комп'ютерної графіки та дизайну візуальних комунікацій. Активне впровадження цифрових інструментів у навчальний процес якісно розширює можливості професійної підготовки майбутніх дизайнерів, посилюючи поєднання теоретичних знань і практичної творчої діяльності.

Розвиток цифрового мистецтва в межах освітнього середовища сприяє формуванню інноваційних педагогічних підходів до використання програмних засобів візуалізації, що дозволяє студентам ефективніше відображати власний творчий задум, інтерпретувати внутрішній світ та

проекувати його у художні образи. Застосування таких методів у викладанні комп'ютерної графіки та дизайну візуальних комунікацій забезпечує розвиток креативного мислення, візуальної культури й професійних компетентностей здобувачів освіти в умовах сучасних освітніх змін [2, с. 128].

Зазначимо, що дизайн-мислення розглядається як методологія, що забезпечує системний підхід до вирішення творчих завдань, базуючись на емпатії, критичному мисленні та ітеративному процесі створення рішень. У викладанні вищезазначених дисциплін дизайн-мислення реалізується через послідовні етапи: виявлення та аналіз потреб користувача (емпатія), формулювання проблеми, генерація ідей, прототипування та тестування. Такий підхід сприяє формуванню у здобувачів здатності до системного мислення, творчої рефлексії та адаптивності, що є важливими складовими професійної діяльності дизайнера.

Інтерактивні технології в освітньому процесі виступають як засоби підвищення мотивації, залученості та активності здобувачів освіти. Використання ігрових механік (системи бейджів, рейтингових таблиць, квестів, змагань) стимулює самостійність, конкурентність та регулярність виконання навчальних завдань. Інтерактивні елементи, зокрема візуальні квести, тестування в режимі реального часу та інтерактивні платформи для колективної роботи, забезпечують оперативний зворотний зв'язок і сприяють більш ефективному засвоєнню навчального матеріалу. Впровадження таких методів формує сучасне освітнє середовище, орієнтоване на активне навчання та розвиток цифрової компетентності [1, с. 75].

На думку Клекоти В.М. та Грод І.М., використання технологій доповненої реальності в освітньому процесі відкриває широкі можливості для впровадження інноваційних методів викладання комп'ютерної графіки

та дизайну візуальних комунікацій. Застосування технологій доповненої реальності сприяє створенню інтерактивних освітніх середовищ, що забезпечують глибше розуміння навчального матеріалу, активізацію пізнавальної діяльності здобувачів освіти та ефективне формування професійних і креативних компетентностей в умовах сучасних освітніх трансформацій [3, с. 44].

Інтеграція цифрових інструментів в освітній процес є ключовою складовою сучасної мистецької освіти. У дисциплінах «Комп'ютерна графіка» та «Дизайн візуальних комунікацій» використання професійних графічних редакторів (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Procreate) забезпечує формування технічних навичок та високого рівня продуктивності творчої діяльності. Окрім цього, застосування інструментів штучного інтелекту (генерація зображень, автоматизація рутинних процесів, створення moodboard) дозволяє оптимізувати робочі процеси, розширює можливості експериментування та сприяє розвитку творчого мислення. Водночас важливо підкреслити необхідність педагогічного супроводу, який забезпечує критичну оцінку результатів та формування етичних підходів до використання штучного інтелекту в дизайні.

У своїх дослідженнях Вітвицька С.С., Худавердова А.О., Гурська В., Артюхова В.В., Яндола К.О. зазначають, що в умовах освітніх трансформацій інструменти штучного інтелекту дедалі активніше інтегруються в процес викладання комп'ютерної графіки та дизайну візуальних комунікацій. Штучний інтелект переважно використовується для створення та адаптації навчального візуального контенту, надання персоналізованого зворотного зв'язку студентам і оптимізації освітнього оцінювання. Загалом використання штучного інтелекту відкриває значні перспективи для підвищення якості підготовки фахівців у галузі

комп'ютерної графіки та дизайну візуальних комунікацій, однак потребує системної підтримки та структурованого методичного підходу [4, с. 853].

У межах нашого дослідження було проведено анкетування студентів і викладачів, спрямоване на визначення ефективності інноваційних методів викладання комп'ютерної графіки та дизайну візуальних комунікацій в умовах освітніх трансформацій. Усього опитано 120 респондентів, серед яких 85% здобувачів та 15% викладачів.

Аналіз отриманих даних засвідчив, що найбільш затребуваними методами навчання визнано: проєктно-орієнтоване навчання (78% респондентів відзначили його як ефективний інструмент формування професійних компетентностей у здобувачів); використання штучного інтелекту та цифрових інструментів (71% опитаних вказали на важливість застосування сучасних цифрових технологій для підвищення якості творчих робіт та продуктивності освітнього процесу); дизайн-мислення (64% респондентів відзначили значний вплив цього підходу на розвиток критичного мислення, креативності та здатності до комплексного вирішення професійних завдань); інтерактивні технології (49% респондентів визнали, що ігрові механіки сприяють підвищенню мотивації, активності та залученості здобувачів у навчання).

Отримані результати свідчать про те, що сучасні освітні трансформації зумовлюють необхідність переосмислення традиційних підходів до викладання мистецьких дисциплін. Зокрема, проєктно-орієнтоване навчання та цифрові інструменти виявилися ключовими чинниками, що сприяють формуванню професійної компетентності здобувачів освіти в галузі комп'ютерної графіки та дизайну візуальних комунікацій. Водночас, методи змішаного навчання та гейміфікації мають високий потенціал для підвищення мотивації студентів та забезпечення індивідуалізації освітнього процесу.

Таким чином, інноваційні методи навчання у викладанні комп'ютерної графіки та дизайну візуальних комунікацій є ключовим фактором модернізації мистецької освіти в умовах освітніх трансформацій, впровадження яких сприяє розвитку професійних компетентностей, креативного мислення, цифрової грамотності та здатності працювати у міждисциплінарному середовищі.

Література:

1. Ковальчук М.О., Колесник Н.Є. Графічний дизайн та комп'ютерна графіка : монографія. Житомир : ТОВ «505», 2020. 440 с. URL: https://eprints.zu.edu.ua/33285/1/ilovepdf_merged%20%2814%29.pdf
2. Kolesnyk N., Piddubna O., Polishchuk O., Shostachuk T., Breslavska H. Digital art in designing an artistic image. *Ad Alta: Journal of Interdisciplinary Research*. 2022. Vol. 12, № 2. P. 128-133. URL: https://www.magnanimitas.cz/ADALTA/120231/papers/A_23.pdf
3. Клекот В. М., Грод І. М. Перспективи використання технологій доповненої реальності (AR) для освітньої діяльності // *Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи* : матеріали XIII Міжнар. наук.-практ. інтернет-конф. (м. Тернопіль, 5 квіт. 2024 р.). Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2024. С. 43–46. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/740555/1/Збірник_Тернопіль_2024.pdf
4. Vitvytska S. S., Khudaverdova A. O., Hurska V., Artiukhova V. V., & Yandola K. O. Transformation of teaching strategies in higher education in the context of the development of AI. *Periodicals of Engineering and Natural Sciences*. 2025. Vol. 13, № 4. P. 849–858. URL: <https://doi.org/10.21533/pen.v13.i4.1257>.