



УДК 378.147:004.92:7.012

[https://doi.org/10.52058/3041-1572-2026-6\(26\)-564-576](https://doi.org/10.52058/3041-1572-2026-6(26)-564-576)

Колесник Наталія Євгенівна кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри образотворчого мистецтва та дизайну, Житомирський державний університет імені Івана Франка, м. Житомир, <https://orcid.org/0000-0001-9384-9369>

Силаєва Анастасія Вікторівна викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну, Житомирський державний університет імені Івана Франка, м. Житомир, <https://orcid.org/0009-0008-0179-9615>

Кондратюк Василь Іванович голова Житомирської обласної організації Національної спілки художників України. Член Національної спілки художників України, Народний художник України, м. Житомир, <https://orcid.org/0009-0008-6353-556X>

ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ ПІД ЧАС НАВЧАЛЬНОЇ ПРАКТИКИ (ПЛЕНЕР) У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Анотація. У статті розглянуто проблему використання засобів комп'ютерної графіки під час навчальної практики (плер) у професійній підготовці здобувачів вищої освіти мистецьких і дизайнерських спеціальностей. Актуальність дослідження зумовлена стрімким розвитком цифрових технологій та необхідністю оновлення традиційних підходів до мистецької освіти в умовах цифрової трансформації. Метою статті є теоретичне обґрунтування та аналіз ефективності інтеграції комп'ютерної графіки в процес плерної практики як засобу формування професійних, творчих і цифрових компетентностей майбутніх фахівців.

Авторами визначено, що навчальна практика (плер) є важливою складовою професійної підготовки, яка забезпечує розвиток спостережливості, образного мислення, композиційної культури та навичок роботи з натурою. Обґрунтовано, що інтеграція цифрових технологій, зокрема графічних редакторів, мобільних застосунків та планшетів, розширює можливості фіксації, аналізу й художньої інтерпретації реального середовища. Особливу увагу приділено поетапній організації плерної практики із застосуванням комп'ютерної графіки: підготовчого, натурно-плерного, аналітично-ескізного, завершального та презентаційного етапів.



Експериментальне дослідження, проведене на базі Житомирського державного університету імені Івана Франка, засвідчило ефективність запропонованого підходу. Встановлено, що у здобувачів експериментальної групи рівень сформованості професійних компетентностей зріс до 65,4 %, тоді як у контрольній групі – до 38,5 %. Одночасно зменшилася частка здобувачів із низьким рівнем компетентностей, що підтверджує результативність використання цифрових інструментів в освітньому процесі.

У висновках підкреслено, що поєднання традиційної плерної практики з засобами комп'ютерної графіки сприяє розвитку креативного мислення, візуальної культури та проєктних умінь здобувачів освіти. Перспективи подальших досліджень пов'язані з упровадженням технологій 3D-моделювання, доповненої та віртуальної реальності, а також штучного інтелекту в мистецьку освіту.

Ключові слова: навчальна практика, плер, комп'ютерна графіка, цифрові технології, графічний дизайн, образотворче мистецтво, мистецька освіта, професійна підготовка, здобувачі вищої освіти, цифрова компетентність, художньо-творча діяльність.

Kolesnyk Nataliia Evgenivna Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Fine Arts and Design, Zhytomyr Ivan Franko State University, Zhytomyr, <https://orcid.org/0000-0001-9384-9369>

Sylaieva Anastasiia Viktorivna Lecturer of the Department of Fine Arts and Design, Zhytomyr Ivan Franko State University, Zhytomyr, <https://orcid.org/0009-0008-0179-9615>

Kondratiuk Vasyl Ivanovych Head of the Zhytomyr Regional Organization of the National Union of Artists of Ukraine, Member of the National Union of Artists of Ukraine, People's Artist of Ukraine, Zhytomyr, <https://orcid.org/0009-0008-6353-556X>

THE USE OF COMPUTER GRAPHICS TOOLS IN EDUCATIONAL PRACTICE (PLEIN AIR) AS A COMPONENT OF THE PROFESSIONAL TRAINING OF HIGHER EDUCATION STUDENTS

Abstract. The article addresses the problem of using computer graphics tools during educational practice (plein air) in the professional training of higher education students in artistic and design specialties. The relevance of the study is determined by the rapid development of digital technologies and the need to update



traditional approaches to art education in the context of digital transformation. The aim of the article is to provide a theoretical justification and analyze the effectiveness of integrating computer graphics into plein air practice as a means of forming professional, creative, and digital competencies of future specialists.

The authors define educational practice (plein air) as an important component of professional training that ensures the development of observation skills, figurative thinking, compositional culture, and abilities to work from nature. It is substantiated that the integration of digital technologies, in particular graphic editors, mobile applications, and tablets, expands the possibilities for recording, analyzing, and artistically interpreting the real environment. Special attention is paid to the step-by-step organization of plein air practice using computer graphics: preparatory, nature-based plein air, analytical-sketch, final, and presentation stages.

An experimental study conducted at Zhytomyr Ivan Franko State University confirmed the effectiveness of the proposed approach. It was found that the level of professional competence development in the experimental group increased to 65.4%, while in the control group it reached 38.5%. At the same time, the proportion of students with a low level of competence decreased, which confirms the effectiveness of using digital tools in the educational process.

The conclusions emphasize that combining traditional plein air practice with computer graphics tools contributes to the development of creative thinking, visual culture, and design skills of students. Prospects for further research are related to the introduction of 3D modeling, augmented and virtual reality technologies, as well as artificial intelligence in art education.

Keywords: educational practice, plein air, computer graphics, digital technologies, graphic design, fine arts, art education, professional training, higher education students, digital competence, creative activity.

Постановка проблеми. Сучасний розвиток цифрових технологій та їх активне впровадження в освітній процес зумовлюють необхідність оновлення підходів до професійної підготовки здобувачів вищої освіти мистецьких і дизайнерських спеціальностей. У сучасних умовах важливого значення набуває не лише формування традиційних художніх навичок, а й розвиток цифрової компетентності, творчого мислення та вміння використовувати засоби комп'ютерної графіки у професійній діяльності.

Навчальна практика (плєнер) є важливою складовою підготовки майбутніх художників і дизайнерів, оскільки сприяє розвитку спостережливості, образного мислення, композиційного бачення та навичок роботи з натурою. Водночас традиційна організація плєнерної практики не повною мірою враховує можливості сучасного цифрового середовища та потреби креативних індустрій.



Інтеграція засобів комп'ютерної графіки в процес пленерної практики відкриває нові можливості для фіксації, опрацювання та художньої інтерпретації натурних об'єктів, поєднуючи класичні художні методи з цифровими технологіями. Використання графічних редакторів, цифрових планшетів та програмного забезпечення для обробки зображень підвищує ефективність навчального процесу та сприяє формуванню професійних компетентностей здобувачів.

Попри зростаючий інтерес до цифровізації мистецької освіти, питання використання засобів комп'ютерної графіки під час навчальної пленерної практики залишається недостатньо дослідженим, що й зумовлює актуальність даної роботи.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання впровадження комп'ютерної графіки в систему професійної підготовки здобувачів вищої освіти активно розглядаються у сучасних науково-педагогічних дослідженнях. У працях українських і зарубіжних учених акцентується увага на ролі цифрових технологій у формуванні професійних компетентностей майбутніх дизайнерів, художників та фахівців мистецького профілю.

Зокрема, дослідники підкреслюють значення комп'ютерної графіки як інструменту розвитку креативності, візуального мислення та професійних навичок роботи з інформаційними технологіями. У низці праць розглядаються методичні підходи до навчання комп'ютерній графіці у закладах вищої освіти, особливості використання графічних редакторів, цифрових планшетів та програмного забезпечення у навчальному процесі. Окрему увагу приділено інтеграції цифрових технологій у художньо-графічну підготовку студентів, що дозволяє підвищити ефективність засвоєння навчального матеріалу та розширити можливості творчої діяльності.

Науковці також наголошують на важливості міждисциплінарного підходу до підготовки майбутніх фахівців, поєднання традиційних образотворчих технік із сучасними цифровими інструментами. У цьому контексті пленерна практика розглядається як ефективна форма навчання, що сприяє розвитку спостережливості, композиційного мислення та художнього бачення. Водночас у сучасних дослідженнях недостатньо висвітлено питання комплексного використання засобів комп'ютерної графіки саме під час навчальної пленерної практики.

На думку Г. В. Куниці, О. М. Піддубної, А. П. Максимчука, мистецька освіта в Україні спрямована на розвиток творчого потенціалу особистості через поєднання традиційних художніх практик і сучасних педагогічних технологій. Автори підкреслюють, що важливим чинником є створення умов для самореалізації здобувачів освіти, формування їхньої креативності, критичного мислення та здатності до художньо-проектної діяльності. У контексті досліджуваної теми це положення підтверджує доцільність використання пленерної практики із застосуванням засобів комп'ютерної графіки як



ефективного інструмента розвитку професійних і творчих компетентностей майбутніх фахівців у галузі мистецької освіти та графічного дизайну [2; с. 95].

У дослідженні науковців Пена Сю (Peng Xu), Тімоті М. Хоспедалеса (Timothy M. Hospedales), Циюе Ін (Qiyue Yin), Ї-Чже Сонга (Yi-Zhe Song), Тао Сяна (Tao Xiang), Ляна Ванга (Liang Wang) розглядається значення вільноручного ескізу як важливої форми візуальної фіксації образів, яка використовується людством від найдавніших часів до сучасності. Автори зазначають, що поширення сенсорних пристроїв і цифрових технологій значно спростило процес створення скетчів, що сприяло розвитку скетч-орієнтованих цифрових застосунків і їх активному використанню в освітній та дизайнерській практиці, що є важливим, оскільки підтверджує актуальність використання цифрових інструментів (графічних планшетів, мобільних застосунків та програм комп'ютерної графіки) під час плерної практики. Окремо підкреслюється роль методів глибокого навчання у розвитку аналізу та обробки ескізних зображень, що розширює можливості цифрового навчального середовища та сприяє формуванню візуального мислення здобувачів вищої освіти [6].

У дослідженнях Н. Є. Колесник підкреслюється, що інтеграція народних мотивів у цифрові дизайн-проекти сприяє збереженню культурної спадщини та водночас розширює можливості візуальної мови сучасного графічного дизайну, зокрема під час навчальної практики (плер) із використанням засобів комп'ютерної графіки [1; с. 159].

Науковці О. М. Піддубна, А. П. Максимчук вважають, що трансформація мистецької освіти в умовах цифрового середовища передбачає оновлення методів викладання живопису, рисунка і композиції шляхом інтеграції традиційних художніх практик із сучасними цифровими технологіями. На їхню думку, така інтеграція сприяє підвищенню ефективності навчального процесу, розвитку візуального мислення та формуванню професійних компетентностей здобувачів вищої освіти, що підтверджує доцільність використання комп'ютерної графіки під час плерної практики як важливого чинника модернізації мистецької освіти [3, с. 2502].

У дослідженні вчених Рьо Сузукі (Ryo Suzuki), Рубаїата Хабіба Казі (Rubaiyat Habib Kazi), Лі-Ї Вея (Li-Yi Wei), Стівена ДіВерді (Stephen DiVerdi), Вілмота Лі (Wilmot Li) та Даніела Лейтінгера (Daniel Leithinger) представлено концепцію RealitySketch – інтерфейсу доповненої реальності для створення інтерактивних скетчів і візуалізацій. Автори підкреслюють, що наявні AR-інструменти здебільшого дозволяють створювати статичні зображення, тоді як запропонована система забезпечує динамічну взаємодію графічних елементів із реальними об'єктами в режимі реального часу, що підтверджує перспективність використання технологій доповненої реальності під час навчальної (плерної) практики. Такий підхід сприяє інтеграції цифрових візуалізацій у реальне середовище, розвитку просторового мислення,



аналітичних умінь та професійних компетентностей здобувачів вищої освіти у сфері графічного дизайну [5]

Формування професійної компетентності майбутніх дизайнерів є цілісним і поетапним процесом, який реалізується в умовах освітнього середовища закладів вищої освіти. У працях Н.Є. Колесник підкреслено, що ефективність підготовки значною мірою залежить від інтеграції теоретичного навчання, практичної діяльності, використання сучасних цифрових технологій у дизайні-освіті, важливість застосування засобів комп'ютерної графіки під час навчальної практики (плер) як ефективного інструмента формування професійних компетентностей здобувачів вищої освіти [4, с. 148].

Таким чином, аналіз наукових джерел свідчить про актуальність подальшого вивчення проблеми інтеграції комп'ютерної графіки в освітній процес навчальної практики (плер) під час підготовки здобувачів вищої освіти, що дозволить удосконалити методичні підходи та підвищити якість професійної освіти у галузі дизайну та образотворчого мистецтва.

Мета статті полягає у теоретичному обґрунтуванні та аналізі особливостей використання засобів комп'ютерної графіки під час навчальної практики (плер) як важливої складової професійної підготовки здобувачів вищої освіти мистецьких і дизайнерських спеціальностей, а також у визначенні їхнього впливу на формування професійних, творчих і цифрових компетентностей майбутніх фахівців у Житомирському державному університеті імені Івана Франка.

Виклад основного матеріалу. Навчальна практика (плер) є важливою складовою професійної підготовки здобувачів вищої освіти мистецьких і дизайнерських спеціальностей, оскільки забезпечує безпосереднє занурення здобувачів освітньо-професійних програм «Мистецтво в закладах освіти», «Графічний дизайн» у природне середовище та сприяє розвитку художньо-образного мислення, спостережливості, просторового сприйняття й композиційних навичок. Традиційно плер передбачає виконання етюдів, замальовок і живописних робіт з натури, що формує основу академічної художньої підготовки.

У Житомирському державному університеті імені Івана Франка навчальна практика (плер) посідає важливе місце у системі професійної підготовки майбутніх фахівців спеціальностей мистецького та дизайнерського спрямування. Вона спрямована на поєднання традиційних художніх методів із сучасними цифровими технологіями, що відповідає вимогам оновлення змісту мистецької освіти та розвитку цифрової компетентності здобувачів вищої освіти.

В умовах цифровізації освіти значно розширюються можливості організації плерної практики завдяки використанню засобів комп'ютерної графіки. Сучасні графічні редактори, цифрові планшети, мобільні застосунки та хмарні сервіси дозволяють студентам не лише фіксувати натурні об'єкти,



але й здійснювати їх подальшу художню обробку, стилізацію та трансформацію. Це забезпечує поєднання класичних технік рисунка і живопису з цифровими інструментами візуалізації.

Використання комп'ютерної графіки під час пленеру сприяє підвищенню ефективності освітнього процесу. Здобувачі мають можливість оперативно коригувати композиційні рішення, експериментувати з кольором, фактурою та стилістикою зображення, що стимулює розвиток творчого мислення та формування індивідуального художнього стилю. Крім того, цифрові технології дозволяють створювати варіативні ескізи та концептуальні розробки, що є важливим для сучасної дизайнерської практики.

Зазначимо, що інтеграція засобів комп'ютерної графіки в навчальну практику (пленер) у Житомирському державному університеті імені Івана Франка є доцільною та ефективною, оскільки забезпечує поєднання традиційної художньої підготовки з інноваційними цифровими технологіями та сприяє формуванню конкурентоспроможних фахівців у галузі дизайну та образотворчого мистецтва.

У процесі дослідження нами було систематизовано основні етапи організації навчальної практики (пленер) із застосуванням засобів комп'ютерної графіки. Узагальнення дозволило визначити специфіку використання цифрових інструментів на кожному етапі навчальної діяльності здобувачів вищої освіти. Результати подано у вигляді таблиці, що відображає взаємозв'язок між етапами практики, застосовуваними засобами та сформованими компетентностями (див. Табл. 1).

Таблиця 1.

Використання засобів комп'ютерної графіки під час навчальної практики (пленер) здобувачами вищої освіти

Етапи навчальної практики (пленер)	Засоби комп'ютерної графіки	Зміст діяльності	Сформовані компетентності здобувачів вищої освіти
Підготовчий етап	Google Maps, Pinterest, цифрові референси	Пошук об'єктів, композиційних рішень, референсів	Інформаційно-пошукові, аналітичні
Натурно-пленерний етап	Планшет, смартфон, Procreate, Sketchbook	Швидкі замальовки, фіксація світла, кольору, форми	Спостережливість, візуальне мислення
Аналітично-ескізний етап	Adobe Photoshop, Krita, Clip Studio Paint	Опрацювання ескізів, стилізація, композиційні варіанти	Композиційні, художньо-творчі
Завершальний етап	Illustrator, Photoshop	Створення фінальної композиції, цифрова презентація	Проектні, цифрові компетентності
Презентаційний етап	PowerPoint, Canva, Figma	Підготовка портфоліо, презентація робіт	Комунікативні, презентаційні

Джерело: систематизовано авторами.



Подана таблиця демонструє етапи організації навчальної практики (плер) із застосуванням засобів комп'ютерної графіки та визначає їхню роль у формуванні професійних компетентностей здобувачів вищої освіти.

На підготовчому етапі здійснюється аналітична та інформаційно-пошукова діяльність із використанням цифрових ресурсів, зокрема Google Maps та Pinterest. Це дає змогу здобувачам формувати уявлення про об'єкти зображення, аналізувати композиційні рішення, підбирати референси та визначати художньо-образні характеристики майбутніх робіт.

Під час натурно-плерного етапу практики здобувачі освіти Житомирського державного університету імені Івана Франка, які навчаються за освітньо-професійними програмами «Мистецтво в закладах освіти», «Графічний дизайн», безпосередньо взаємодіють з об'єктами реальної дійсності, здійснюючи їх візуальне дослідження та фіксацію з використанням сучасних цифрових технологій.

У процесі роботи активно застосовуються цифрові планшети, смартфони та графічні застосунки (зокрема Procreate, Sketchbook та інші професійні редактори), що дозволяє поєднувати традиційні принципи плерного спостереження з можливостями цифрової візуалізації. Такий підхід забезпечує оперативність фіксації натурних об'єктів і дає змогу студентам працювати в умовах змінного освітлення, динамічного середовища та різних просторових ситуацій.

Особлива увага на цьому етапі приділяється аналізу світлових характеристик середовища: визначенню напрямку світла, співвідношенню світла і тіні, тональних переходів та рефлексів. Здобувачі також досліджують колористичну структуру природи, фіксуючи домінуючі кольорові відтінки, їхню насиченість і гармонійні поєднання, що формують загальний емоційно-образний стан композиції.

Окремим аспектом є просторовий аналіз об'єктів, який передбачає виявлення плановості, глибини простору, перспективних скорочень та взаємозв'язку між переднім, середнім і заднім планами. Це сприяє формуванню у здобувачів цілісного просторового мислення та вміння передавати об'єм і глибину засобами цифрового зображення.

Аналітично-ескізний етап передбачає опрацювання зібраного матеріалу засобами програмного забезпечення для цифрової графіки, зокрема Adobe Photoshop, Krita або Clip Studio Paint. Здобувачі здійснюють стилізацію зображень, розробляють композиційні варіанти та вдосконалюють художньо-образні рішення.

На завершальному етапі відбувається формування фінальних композицій із використанням професійних графічних редакторів, таких як Adobe Illustrator та Photoshop. Особлива увага приділяється цілісності візуального образу, композиційній гармонії та технічній якості виконання.

Презентаційний етап передбачає оформлення портфоліо та підготовку результатів роботи до представлення. Для цього використовуються інстру-



менти PowerPoint, Canva та Figma, що забезпечують ефективну візуальну комунікацію та розвиток презентаційних навичок здобувачів.

У процесі навчальної практики (плерер) здобувачі вищої освіти виконують завдання, спрямовані на розвиток фахових умінь у реальних умовах творчого середовища. Використання засобів комп'ютерної графіки забезпечує можливість швидкої візуалізації ідей, опрацювання композиційних рішень, кольорових схем та графічних елементів, а також удосконалення проєктних рішень (див. Рис. 1).

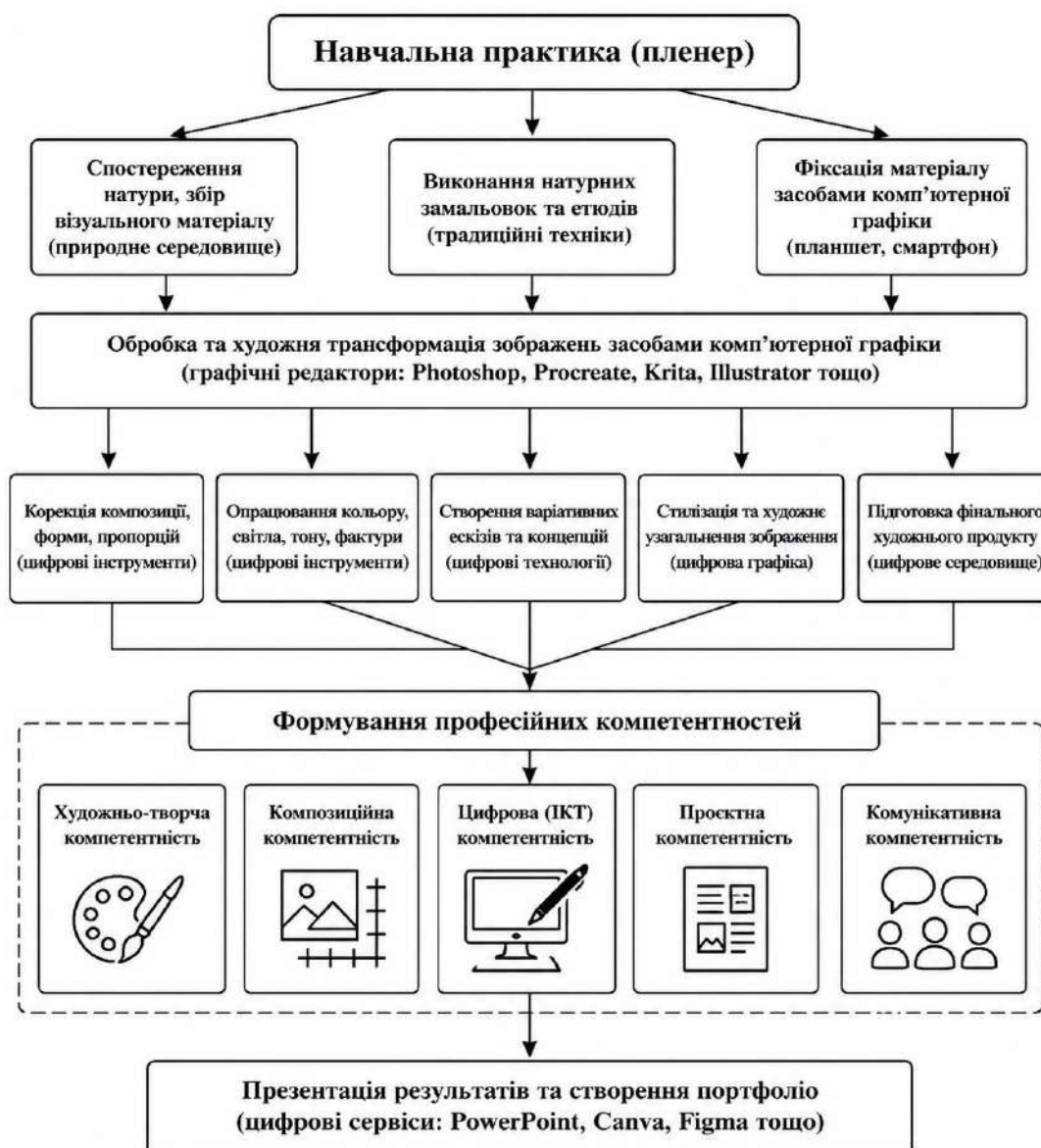


Рис. 1. Модель формування професійних компетентностей здобувачів вищої освіти під час навчальної практики (плерер) із застосуванням засобів комп'ютерної графіки

Джерело: систематизовано авторами.



Зауважимо, що на рис. 1. продемонстровано поетапне формування професійних компетентностей, Вони формуються через поєднання традиційних методів навчальної практики (пленер) з сучасними цифровими технологіями.

Таким чином, представлена модель ілюструє інтеграцію практичної художньо-педагогічної діяльності та комп'ютерної графіки як ефективного засобу підвищення професійного рівня здобувачів вищої освіти у сфері дизайну та образотворчого мистецтва.

У межах експериментального дослідження, проведеного на базі Житомирського державного університету імені Івана Франка серед здобувачів освітньо-професійних програм «Мистецтво в закладах освіти», «Графічний дизайн», було перевірено ефективність формування професійних компетентностей під час навчальної практики (пленер) із застосуванням засобів комп'ютерної графіки.

У дослідженні взяли участь 52 здобувачі, які були розподілені на контрольну (26 осіб) та експериментальну (26 осіб) групи. На констатувальному етапі встановлено, що високий рівень сформованості професійних компетентностей у контрольній групі становив 23,1%, а в експериментальній – 24 %. Середній рівень зафіксовано у 50 % та 53,8 % здобувачів відповідно, тоді як низький рівень спостерігався у 26,9 % та 22,2 %.

Після впровадження методики активного використання засобів комп'ютерної графіки в процесі навчальної практики (пленер) було виявлено суттєву позитивну динаміку в експериментальній групі. Зокрема, частка здобувачів із високим рівнем сформованості професійних компетентностей зросла до 65,4 % (приріст +41,4 %). У контрольній групі аналогічний показник становив 38,5 % (+15,4 %).

Кількість здобувачів із низьким рівнем у експериментальній групі зменшилася до 7,7 % (-14,5 %), тоді як у контрольній групі – до 19,2 %. Середній рівень відповідно знизився до 26,9 % в експериментальній групі, що свідчить про перехід здобувачів до більш високого рівня сформованості компетентностей.

Отримані результати підтверджують ефективність впровадженої методики в умовах Житомирського державного університету імені Івана Франка в межах освітньо-професійних програм «Мистецтво в закладах освіти», «Графічний дизайн», оскільки інтеграція засобів комп'ютерної графіки у процес пленерної практики забезпечує якісне зростання професійних компетентностей здобувачів вищої освіти та підвищує рівень їхньої фахової підготовки.

Узагальнення викладеного матеріалу засвідчує, що інтеграція засобів комп'ютерної графіки в процес навчальної практики (пленер) є ефективним інструментом модернізації мистецької освіти. Поєднання традиційних методів роботи з натури з цифровими технологіями забезпечує підвищення якості



художньо-образної підготовки здобувачів, сприяє розвитку їхнього просторового та композиційного мислення, а також формує стійкі фахові й цифрові компетентності, необхідні для сучасної професійної діяльності.

Висновки. У результаті проведеного експериментального дослідження, здійсненого на базі Житомирського державного університету імені Івана Франка серед здобувачів освітньо-професійних програм «Мистецтво в закладах освіти», «Графічний дизайн», було підтверджено ефективність використання засобів комп'ютерної графіки у процесі навчальної практики (пленер) як дієвого інструмента формування професійних компетентностей майбутніх фахівців у галузі дизайну та художньо-педагогічної освіти.

По-перше, встановлено, що інтеграція цифрових технологій у традиційну пленерну практику забезпечує якісну трансформацію освітнього процесу, сприяючи поєднанню художньо-образного мислення з сучасними цифровими інструментами візуалізації. Це дозволяє здобувачам вищої освіти оперативно реалізовувати творчі задуми, удосконалювати композиційні рішення та підвищувати рівень проєктної культури.

По-друге, результати експерименту засвідчили суттєве зростання рівня сформованості професійних компетентностей в експериментальній групі. Зокрема, збільшення частки здобувачів із високим рівнем (до 65,4%) та зменшення кількості осіб із низьким рівнем (до 7,7%) свідчить про позитивну динаміку розвитку як фахових, так і цифрових навичок. Це підтверджує ефективність запропонованої методики порівняно з традиційною системою навчання.

По-третє, доведено, що використання комп'ютерної графіки у процесі навчальної практики (пленер) сприяє формуванню не лише технічних умінь, а й розвитку креативного мислення, візуальної культури, здатності до самостійного прийняття художньо-проєктних рішень та адаптації до сучасного цифрового середовища.

По-четверте, впровадження даного підходу в освітній процес Житомирського державного університету імені Івана Франка забезпечує підвищення мотивації здобувачів освіти до навчальної діяльності, активізує їхню творчу самореалізацію та сприяє наближенню навчального процесу до реальних умов професійної діяльності дизайнера та педагога-мистця.

Таким чином, можна констатувати, що застосування засобів комп'ютерної графіки під час навчальної практики (пленер) є ефективним педагогічним інструментом формування професійних компетентностей здобувачів вищої освіти, а також перспективним напрямом модернізації художньо-дизайнерської освіти відповідно до вимог цифрової трансформації суспільства.

У подальших наукових дослідженнях доцільно розширити застосування засобів комп'ютерної графіки в процесі навчальної практики (пленер), зок-



рема шляхом впровадження 3D-моделювання, VR/AR-технологій та інструментів штучного інтелекту. Перспективним є також порівняльний аналіз традиційних та цифрових методик навчання, а також розроблення інтегрованих методичних матеріалів для підвищення ефективності формування професійних компетентностей здобувачів вищої освіти.

Література:

1. Колесник Н. Є. Від орнаменту до айдентики: трансформація народних мотивів у сучасному українському дизайні. *Український мистецтвознавчий дискурс*. 2026. № 1. С. 154–160. Доступно: <https://doi.org/10.32782/uad.2026.1.17>
2. Куниця Г. В., Піддубна О. М., Максимчук А. П. Мистецька освіта в Україні: розвиток творчого потенціалу особистості. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2025. Вип. 84, т. 2. С. 94-99. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/84-2-14>
3. Піддубна О. М., Максимчук А. П. Трансформація мистецької освіти: нові методи викладання живопису, рисунка і композиції для здобувачів вищої освіти в умовах цифрового середовища. *Вісник науки та освіти*. 2026. № 1 (43). С. 2501-2512. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2026-1\(43\)-2501-2512](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2026-1(43)-2501-2512)
4. Kolesnyk N. Formation of Professional Competence of Future Designers in the Educational Process of Higher Education Institutions // *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Pedagogical Sciences*. 2025. Vol. 4 (123). P. 146–160. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2026-1\(55\)-1130-1142](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2026-1(55)-1130-1142). URL: <https://eprints.zu.edu.ua/47459/>
5. Suzuki R. et al. RealitySketch: Embedding Responsive Graphics and Visualizations in AR. *arXiv preprint*. 2020. DOI: <https://arxiv.org/abs/2008.08688>
6. Peng Xu, Timothy M. Hospedales, Qiyue Yin, Yi-Zhe Song, Tao Xiang, Liang Wang. Deep Learning for Free-Hand Sketch: A Survey. *arXiv preprint*. 2020. DOI: <https://arxiv.org/abs/2001.02600>

References:

1. Kolesnyk N. Ye. (2026). Vid ornamentu do aidentyky: transformatsiia narodnykh motyviv u suchasnomu ukrainskomu dyzaini [From ornament to identity: transformation of folk motifs in contemporary Ukrainian design]. *Ukrainskyi mystetstvoznavchyi dyskurs*, (1), 154–160. DOI: <https://doi.org/10.32782/uad.2026.1.17> [in Ukrainian].
2. Kynytsia, H. V., Pidubna, O. M., & Maksymchuk, A. P. (2025). Mystetska osvita v Ukraini: rozvytok tvorchoho potentsialu osobystosti [Art education in Ukraine: development of the creative potential of personality]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 84(2), 94-99. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/84-2-14> (in Ukrainian).
3. Pidubna, O. M., & Maksymchuk, A. P. (2026). Transformatsiia mystetskoï osvity: novi metody vykladannia zhyvopysu, rysunka i kompozysii dlia zdobuvachiv vyshchoi osvity v umovakh tsyfrovoho seredovyscha [Transformation of art education: new methods of teaching painting, drawing and composition for higher education students in a digital environment]. *Visnyk nauky ta osvity*, 1(43), 2501-2512. [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2026-1\(43\)-2501-2512](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2026-1(43)-2501-2512) (in Ukrainian).
4. Kolesnyk N. (2025). Formation of Professional Competence of Future Designers in the Educational Process of Higher Education Institutions. *Zhytomyr Ivan Franko State University Journal. Pedagogical Sciences*, 4(123), 146–160. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2026-1\(55\)-1130-1142](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2026-1(55)-1130-1142) [in English].



5. Suzuki R., et al. (2020). RealitySketch: Embedding Responsive Graphics and Visualizations in AR. *arXiv preprint*. DOI: <https://arxiv.org/abs/2008.08688> [in English].

6. Peng Xu, Timothy M. Hospedales, Qiyue Yin, Yi-Zhe Song, Tao Xiang, Liang Wang (2020). Deep Learning for Free-Hand Sketch: A Survey. *arXiv preprint*. DOI: <https://arxiv.org/abs/2001.02600> [in English].

Дата першого надходження статті до видання: 09.05.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 27.05.2026