

проривається крізь час. Тема переходу епох, богів, світів — це тема змін у людській душі. Як алхімія працює не тільки з речовиною, а з людиною, так і моя картина — не про давнину буквально, а про її відбиток у теперішньому. Це спроба зобразити вічне в тимчасовому. У сучасному мистецтві все частіше повертаються до втрачених сенсів, езотеричних традицій. Моя робота — частина цього відродження, але без імітації: це мій особистий досвід, моя алхімія, мій шлях через мистецтво до внутрішньої цілісності.

Від шифрованих образів XVII століття до свідомого візуального пошуку XXI століття — окультне у мистецтві проходить шлях від тіні до світла, від посвячених до відкритого глядача. Сучасне мистецтво не просто цитує минуле, а веде з ним активний діалог — і цей діалог є духовною подорожжю. Окультні мотиви, що колись були прихованими, нині стають джерелом відкритого переосмислення. Їхня присутність у сучасному живописі є не просто цитатою з минулого, а виявом глибокого зв'язку між епохами — від таємного до явного, від символу до сенсу буття.

**УДК378.147.091.33-028.63:7**

*Малежик Юлія, кандидатка педагогічних наук, доцентка;  
Дерев'янка Марина, студентка 3 курсу  
Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»*

## **ІНТЕГРАЦІЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИКЛАДАННІ ОБРАЗОТВОРЧИХ ДИСЦИПЛІН**

У тезах розглянуто основні аспекти впливу цифрових технологій на процес викладання образотворчих дисциплін в умовах сучасної освіти. Особлива увага приділяється використанню графічних планшетів, віртуальної та доповненої реальності (VR/AR), а також нейронних мереж як інструментів, що трансформують педагогічні підходи та креативний розвиток студентів.

Ключові слова: цифрові технології, мистецька освіта, графічний планшет, VR/AR, нейронні мережі, критичне мислення, інклюзія.

Постановка проблеми. Сучасна освіта перебуває у стані динамічної трансформації, яка охоплює всі рівні й аспекти навчального процесу. Швидкий розвиток цифрових технологій, зміна парадигм сприйняття інформації, глобалізація та культурна динаміка суспільства зумовлюють потребу в перегляді традиційних методик викладання. Особливо це стосується образотворчих дисциплін, де нові технології не просто доповнюють навчання, а фундаментально змінюють підходи до творчості, викладання та сприйняття мистецтва. У цьому контексті постає низка викликів і можливостей: як інтегрувати цифрові інструменти у навчання без втрати глибини традиційного художнього мислення? Як зберегти індивідуальність творчого процесу в умовах стандартизації програмного забезпечення? Яким чином змінюється роль викладача, і яке місце займає студент у цьому новому освітньому просторі?

Вклад основного матеріалу. Однією з ключових змін у викладанні образотворчого мистецтва є активне впровадження цифрових інструментів, зокрема графічних планшетів і професійного програмного забезпечення. Такі програми, як Adobe Photoshop, Krita, Procreate або Blender, дозволяють студентам опанувати різні форми цифрового мистецтва, від живопису й ілюстрації до тривимірного моделювання, анімації та геймдизайну. Це не лише забезпечує доступ до новітніх засобів візуалізації, а й стимулює розвиток гнучкого мислення, адаптивності та технічної обізнаності.

Завдяки цифровим інструментам студенти можуть швидко експериментувати з композицією, кольором, текстурою, без страху зіпсувати матеріал, чи витратити дорогоцінний час. Таким чином, цифрове середовище стає лабораторією для творчих досліджень і пошуків.

Особливої уваги заслуговують технології віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR), які відкривають нові виміри художнього досвіду. VR дозволяє створювати повноцінні тривимірні віртуальні простори, у яких студент може взаємодіяти з об'єктами, вивчати перспективу, масштаб, рух та освітлення. Такі дослідження дають глибше розуміння просторового мислення та анатомії форми. AR-

технології, у свою чергу, інтегрують віртуальні елементи в реальне середовище, що відкриває перспективи для створення інтерактивних інсталяцій, цифрового перформансу або медіаарту, який взаємодіє з глядачем у режимі реального часу.

Інтеграція цифрових засобів докорінно змінює й саму структуру педагогічної взаємодії. Роль викладача еволюціонує: замість традиційного джерела знань він стає ментором, консультантом, куратором процесу. У центрі навчання опиняється студент, який навчається не тільки відтворювати, а й аналізувати, конструювати та деконструювати візуальні образи. Це сприяє переходу від лекційної моделі до проєктної та студійної форм, де основний акцент робиться на самостійну роботу, дослідження та колективну творчість.

Неможливо оминати також питання інклюзії, яке стає все актуальнішим у сучасній освіті. Цифрові технології надають нові можливості для участі в мистецькому процесі людям з особливими потребами. Наприклад, адаптивні інтерфейси, що налаштовуються під конкретні фізичні обмеження, голосове керування або сенсорні пристрої дозволяють залучати ширше коло студентів до освітнього процесу. У цьому контексті цифрова освіта стає не лише інноваційною, а й соціально справедливою.

Ще одним важливим аспектом є розвиток критичного мислення, креативності та візуальної грамотності. У світі, де зображення щодня конкурують за нашу увагу, здатність не лише створювати, а й інтерпретувати візуальні коди стає життєво необхідною. Завдяки цифровим платформам, таким як: Google Classroom, Behance, ArtStation чи Miro, студенти можуть створювати власні портфоліо, обговорювати роботи одне одного, брати участь у віртуальних виставках і міждисциплінарних проєктах. Це формує середовище колективної взаємодії, обміну ідеями та професійного зростання.

Окремої уваги заслуговує використання штучного інтелекту в освітньому процесі. Генеративні моделі на зразок Midjourney, DALL·E чи Adobe Firefly вже сьогодні активно використовуються у творчості як інструменти натхнення, пошуку нестандартних рішень, аналізу композиційних прийомів. Студенти можуть працювати з текстовими запитами, на основі яких ШІ генерує зображення, що часто виходять за межі традиційного мислення й провокують нові ідеї.

Тема використання ШІ наразі є, можна сказати, доволі гострою. Існує багато різних аргументів як за, так і проти його застосування в образотворчому мистецтві, і не дарма: мають місце неприємні прецеденти використання авторських робіт без дозволу для «навчання» генеративних моделей компаніями-розробниками. Окремою проблемою постає також використання ШІ студентами, точніше, некультурне його використання.

У той час, коли перед нами постає технологія, здатна виконувати ту саму роботу, для якої раніше було необхідно проводити особисте дослідження та здобувати досвід через власну працю, студенти опиняються в освітніх інституціях, які, на жаль, не мають ні розуміння, ні культури використання ШІ. Як приклад цього можна навести доволі поширену й банальну ситуацію: студент здає викладачу роздруковану роботу, яка є результатом запиту до генеративної моделі, а викладач через нерозуміння, з чим має справу, приймає її та виставляє оцінку. Проте з цієї ситуації виникає низка питань: чи не знецінює це працю тих, хто виконує завдання «традиційно»? Чи не створює це прецедент і сигнал для студентів, формуючи алгоритм «створи запит у моделі – отримай оцінку»?

Саме тому, стає очевидним, що наразі не існує культури використання ШІ. Її формування, на наш погляд, має стати завданням освітньої системи на всіх рівнях. І цьому сприяють кілька факторів:

- генеративні моделі стрімко розвиваються та набувають великої популярності;
- на освітньому рівні відсутні алгоритми та інструкції щодо їх використання й порядку оцінювання;
- їх неможливо повністю заборонити.

Але чи означає це, що ШІ є злом і його слід заборонити? Зовсім ні. Враховуючи можливості генеративних моделей, швидкість, простоту роботи з ними та їхній широкий функціонал, ШІ постає як чудовий інструмент для навчання. Наприклад, аналітичні можливості ШІ дозволяють оцінювати студентські роботи, вказувати на помилки та пропонувати шляхи їхнього вирішення, це чудова можливість пояснювати складні речі простими словами, розширюючи горизонти пізнання не лише для студентів, а й для викладачів.

У такому підході ШІ бере на себе роль ментора, який не виконує роботу за людину, але вказує шлях і пропонує методи для ефективної праці. На нашу думку, саме такий підхід до взаємодії з ШІ і стане основою культури, яка лише починає формуватись. Одними з кроків, яких можна дотримуватись вже сьогодні – це використання сервісів, що аналізують контент на наявність роботи ШІ, будь то зображення чи текст.

Втім, важливо розуміти, що ШІ не замінює художника, а радше виступає партнером у творчому процесі. Взаємодія з такими системами потребує критичної оцінки, уміння бачити сильні й слабкі сторони згенерованих рішень, розуміння алгоритмічної природи зображення. Саме в цьому полягає нова навичка XXI століття – цифрова художня компетентність.

Висновок та перспективи подальшого дослідження. Таким чином, інтеграція цифрових технологій у викладання образотворчих дисциплін – це не лише відповідь на вимоги часу, а й спроба переосмислити сутність мистецької освіти. Вона відкриває перед викладачами та студентами нові горизонти, дозволяє поєднувати традиції з інноваціями, розвивати індивідуальне мислення в контексті глобального інформаційного простору.

Майбутнє художньої освіти полягає у синтезі: поєднанні класичної майстерності, критичного аналізу, технологічної обізнаності та відкритості до нових форм візуальної комунікації. Справжній виклик сьогодення – навчити студента не просто користуватись цифровими інструментами, а мислити через них.

### ***Література***

1. NAEA Position Statement on Use of Artificial Intelligence (AI) and AI-generated Imagery in Visual Arts Education. National Art Education Association (NAEA). Advocacy & Policy. 12.04.2024. URL: <https://www.arteducators.org/advocacy-policy/articles/1303-naea-position-statement-on-use-of-artificial-intelligence-ai-and-ai-generated-imagery-in-visual-arts-education> (дата звернення: 05.05.2025).
2. RMCAD. (2025). The Future of Art Education: Exciting Possibilities for Teaching Art with Technology. Rocky Mountain College of Art + Design.

<https://www.rmcad.edu/blog/the-future-of-art-education-exciting-possibilities-for-teaching-art-with-technology/RMCAD>

3. Sharma, B. P. (2022). Digital Tools in Art Education: From Expanding Creative Horizons and Facilitating Collaboration to Increasing Access and Resources for a Diverse Student Population. Asian Research Association for Interdisciplinary Communication. <https://researchberg.com/index.php/araic/article/view/94>
4. Yilmaz, B., & Çelik, H. (2024). Integrating Digital Technologies and AI in Art Education. Journal of Interdisciplinary Art Studies, DergiPark. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/4380226>

**УДК 76.044:821.131.2-94.09(477)»1648/179»**

*Перець Олег, кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри  
Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»*

## **ІСТОРИЧНИЙ ПРОСТІР КОЗАЦЬКОЇ УКРАЇНИ В ГРАФІЧНИХ КОМПОЗИЦІЯХ ЛІТОПISУ САМІЙЛА ВЕЛИЧКА**

**Анотація.** Аналізуються графічні твори – ілюстрації історичного літопису Самійла Величка як важливе художнє свідчення про діячів, культурний простір та художньо-архітектурну організацію довкілля Гетьманщини у другій половині XVII – на початку XVIII ст.

**Ключові слова:** графічні композиції літопису Самійла Величка, книжкова графіка, козацький портрет, панорамне зображення, архітектурно-ландшафтний компонент художньої організації довкілля.

Книжкова графіка створює особливу, паралельну до тексту, художню реальність наповнену наочними образами. Це прагнули використати в своїх власних інтересах — церква, держава, меценати. Першою друкованою книгою в Україні став «Апостол» або «Діяння та послання апостольські», другою — «Буквар». Обидві видані у Львові 1574 р. Іваном Федоровичем (Федоровим), за допомогою братства українських міщан [6, с. 19]. Поширення духовних настанов православ'я та освіта народна стають пріоритетними для майстрів графіки козацької доби. Графічний компонент середовищного творення перш за все слугує розвитку