

УДК 687

### ЦИФРОВІЗАЦІЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ ХУДОЖНІХ ДИСЦИПЛІН

Д.Е. МАРЧУК., О. М. ЛУЩЕВСЬКА

Хмельницький національний університет

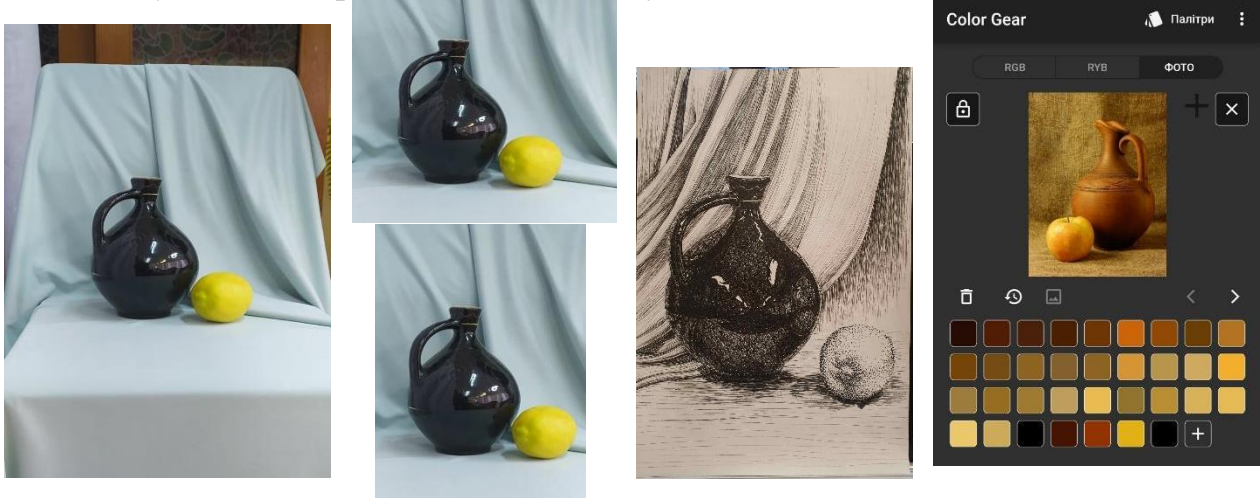
Виклики сьогодення у вигляді навчання в умовах епідемії (2019-2022рр.) та війни (2022-2023рр.) спричинили розвиток цифровізації української освіти. Впровадження в освітній процес на всіх рівнях сучасних інформаційно-комунікаційних технологій дозволяє бути цікавим молодому «цифровізованому» поколінню студентів, розвивати у них навички аналізу достовірності отримуваної інформації, застосування критичного мислення, максимального використання в навчальних цілях різноманітного мультимедійного контенту, інтенсифікувати освітній процес за рахунок застосування інтерактивних методів навчання [1].

До таких методів навчання можна віднести застосування мобільних додатків, які є доступними для усіх користувачів мобільних пристроїв на операційній системі Android. Такі додатки дозволяють успішно досягати дидактичних цілей, виключати додаткові витрати цінного навчального часу студентами та викладачем на організаційні моменти [2, 3].

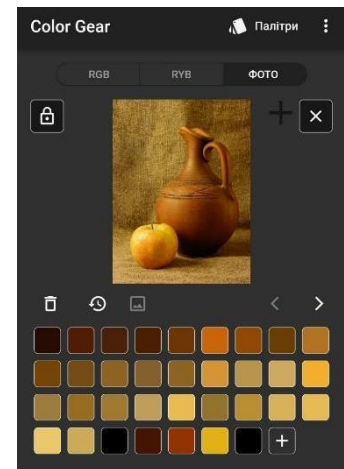
Однак досвід використання таких додатків при викладанні художніх дисциплін лише накопичується. Так авторами [3], запропоновано додаток «NewColor» для візуалізації гармонійних та збалансованих поєднань кольорів у моделях одягу, заснованих на принципах гармонії кольорів в 12-ти секторному колі, що може використовуватись для більш ефективного вивчення дисциплін із художнього проектування одягу.

Що стосується викладання дисциплін із малюнку, то на сьогоднішній день цифровізація навчального процесу переважно зводиться до представлення методичних вказівок до виконання роботи та прикладів її виконання у електронному вигляді (наприклад у модульному середовищі навчання ХНУ), відео матеріалів із послідовністю виконання малюнку та коротким поясненням, фотозображеннями натюрмортів для їх подальшого малювання з натури. У межах даного дослідження автором запропоновано використання цифрових інструментів при викладанні дисципліни «Малюнок і основи художньої графіки» для студентів спеціальності 182 Технології легкої промисловості. А саме застосування кадрування для виконання натюрморту за фотозображенням. Фотозображення живого натюрморту (рис. 1, а) потрібне для того, щоб у студента була можливість закінчити роботу не залежно від обставин (змінилось освітлення, дистанційна форма навчання, через повітряну тривогу не вдалось на занятті закінчити роботу і т.д.). Кадрування фотозображення виконується у будь якому редакторі фото, що є на смартфоні. Кадрування дозволяє задалегіть пропрацювати композицію малюнку (рис. 1, б) і спрощує процес візування. На практиці встановлено, що використавши кадрування 88% студентів правильно закомпонували і передали пропорції предметів. У порівнянні із попередньою

роботою, де не пропонувалось використовувати кадрування, правильно закомпонували натюрморт лише 58% студентів.



**Рис. 1. Приклад: а) фотозображення натюрморту; б) пропрацювання композиції за допомогою кадрування; в) закінчений малюнок натюрморту**



**Рис. 2. Вікно мобільного додатку Color Gear Lite**

Ще одним інструментом у цифровізації дисципліни «Малюнок і основи художньої графіки» став мобільний додаток Color Gear Lite. А саме використано аналізатор колористики фотозображення натюрморту (рис. 2) для полегшення його виконання в кольорі. На занятті студентам запропоновано порахувати скільки кольорів і які, вони будуть використовувати для зображення натюрморту, а потім фотозображення цього натюрморту проаналізувати за допомогою додатку. Це дозволяє більш глибоко пропрацювати колористику натюрморту, розвиває аналітичний апарат студента, спостережливість, вміння читати кольори та їх відтінки.

Підсумовуючи вищевикладене, варто зазначити, що використання цифрових інструментів у вивченні дисципліни «Малюнок і основи художньої графіки» дозволило підвищити якість виконання робіт студентів, а також зацікавити їх запропонованими технологіями до подальшого більш глибокого пізнання предмету.

### Література

1. Цифровізація української освіти: реалізація, проблеми і перспективи: Педрада [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://oplatforma.com.ua/article/16004-tsifrovizatsiya-ukrainskoi-osviti-realizatsiya-problemi-i-perspektivi>

2. Oksana Zakharkevich, Julia Koshevko, Svetlana Kuleshova, Serhii Tkachuk and Anatolii Dombrovskiy: Development of the mobile applications for using in apparel and shoes desing, *Vlakna a textil (Fibres and Textiles)* 28(2), 2021, pp. 105-122, [http://vat.ft.tul.cz/2021/2/VaT\\_2021\\_2\\_13.pdf](http://vat.ft.tul.cz/2021/2/VaT_2021_2_13.pdf)

3. Кулешова С.Г. Передумови розробки мобільного додатку NewColor / С. Г. Кулешова, Ю.Д.Пилипенко // Збірник матеріалів VI Міжнародної науково-практичної конференції текстильних та фешн технологій KyivTex&Fashion, м. Київ, 20 жовтня 2022 р. Київ: КНУТД, 2022.-С. 123-124.