

## Використання інноваційних технологій у художньо-творчій діяльності майбутніх педагогів під час опанування художнього проектування виробів

**Анотація.** Статтю присвячено використанню інноваційних технологій під час викладання освітнього компонента «Художнє проектування виробів». Висвітлено переваги використання новацій та їх вплив на якість освітнього процесу.

**Ключові слова:** інновації, інноваційні технології, художнє проектування виробів, студенти педагогічних спеціальностей.

**Abstract.** The article is devoted to the use of innovative technologies in teaching the educational component "Artistic design of products." The advantages of using innovations and their impact on the quality of the educational process are highlighted.

**Keywords:** innovations, innovative technologies, artistic design of products, students of pedagogical specialties.

### Постановка наукової проблеми.

Відповідність змісту освіти вимогам сучасності є одним з пріоритетних напрямів реформування системи освіти. Важливою складовою освітнього процесу та професійного розвитку майбутніх викладачів є формування навиків художнього проектування виробів. Знання і вміння в області художнього проектування виробів стає дедалі більш важливим у нашому сучасному світі, де дизайн та естетика виробів є ключовими факторами, які визначають їхню успішність на ринку. Така діяльність вимагає від студента не тільки творчості та фантазії, але й вміння працювати зі спеціальними програмами та технічними засобами.

Сьогодні, в умовах швидкого розвитку технологій, інноваційні технології художньо-творчої діяльності стають все більш актуальними. Вони дозволяють зробити процес творчості більш ефективним, швидким та якісним. І, звісно ж, використання інноваційних технологій на заняттях з художнього проектування виробів є важливим елементом формування компетентності майбутніх педагогів.

### Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Впровадження інноваційних технологій в освітній процес входить до кола інтересів таких науковців як О. Дорошенка, І. Зінченко, О. Лазарева, В. Хоменка, С. Шуль.

Художнє проектування виробів, зокрема з використанням новітніх технологій, є об'єктом праць таких дослідників як О. Бондаренко, О. Лозова, Ю. Маліновський, Л. Медведєва, О. Шевчук та інших.

**Мета і завдання статті** полягають у дослідженні та аналізі сучасних методів та підходів з використанням інноваційних технологій, які можуть бути впроваджені в навчальний процес для забезпечення якісної підготовки майбутніх педагогів у сфері художнього проектування виробів.

### Виклад основного матеріалу.

Значний технологічний прогрес, який відбувся впродовж останніх десятиліть, зумовлює необхідність оновлення засобів педагогічної діяльності, зокрема на заняттях з художнього проектування виробів.

Сьогодні існує значна кількість сучасних технологій, які допомагають розширити можливості викладача на заняттях.

Однією з найважливіших інноваційних технологій художньо-творчої діяльності є використання 3D-моделювання. З його допомогою можна створювати реалістичні моделі виробів, що дає можливість вивчати їх будову та формувати уявлення про їх вигляд. Студенти можуть використовувати 3D-моделі для вивчення техніки роботи з різними матеріалами, такими як дерево, пластик, метал, скло та ін. Вони можуть вивчити техніку обробки та з'єднання різних матеріалів та візуалізувати результати в своїх 3D-моделях. Крім того, такий підхід дозволяє швидко виявляти та виправляти помилки в проєктах, що робить процес творчості більш ефективним.

Ще однією важливою інноваційною технологією є використання віртуальної реальності (VR). Застосування VR у сфері художньої освіти та творчості може мати значний позитивний вплив на процес навчання та розвитку художніх навичок. З її допомогою можна створювати реалістичні середовища у вигляді майстерень чи студій, де студенти можуть перевірити відповідність своїх проєктів реальному світу та експериментувати з формами та матеріалами.

Застосування VR у сфері художньої освіти та творчості може мати значний позитивний вплив на процес навчання та розвитку художніх навичок.

Віртуальна реальність також дозволяє створювати інтерактивні заняття, де студенти можуть більш активно долучатись до процесу творчості та спілкування. Так, студенти можуть не лише віртуально відвідати виставку, розбирати та збирати різні вироби, досліджувати їхню будову та роботу, а й взаємодіяти та створювати власні варіації виробів однокласників у дистанційному форматі.

Технології віртуальної реальності дозволяють створювати іммерсивні середовища, в яких користувачі можуть зануритися у світ мистецтва та дизайну. Це стимулює розвиток креативності та допомагає краще зрозуміти художні концепції та техніки, експериментувати з різними матеріалами, текстурами та стилями без ризику пошкодження реальних об'єктів.

Також, VR може допомогти зробити художню освіту більш доступною для осіб з особливими потребами, такими як особи з фізичними або сенсорними обмеженнями. Що сприяє реальній інклюзивності та доступності до освітньої художньо-творчої діяльності.

Іншою інноваційною технологією є використання сучасних програмних засобів, таких як Adobe Photoshop, Illustrator та інших. З їх допомогою можна створювати дизайн виробів, змінювати їх кольори, форми та матеріали. Використання програмних засобів дозволяє створювати високоякісний дизайн виробів та додаткові елементи, які збільшують їх привабливість та інноваційність. Крім того, такі програми дозволяють створювати анімаційні вироби та відеоролики, що може стати цікавим елементом на заняттях.

Окрім того, інноваційні технології дозволяють створювати інтерактивні уроки та використовувати онлайн-ресурси для підвищення мотивації та інтересу до теми. Такі інструменти, як Kahoot! та Quizlet, дозволяють створювати інтерактивні тести та ігри, що робить процес навчання більш захоплюючим та ефективним.

Інноваційні технології також дозволяють створювати умови для індивідуалізації навчання та підвищення мотивації студентів. Наприклад, за допомогою спеціальних програм можна створювати індивідуальні завдання для кожного студента залежно від його рівня знань та інтересів.

Також інноваційні технології дозволяють студентам спілкуватись та співпрацювати між собою на віддаленій основі. Це особливо актуально в умовах пандемії та військового стану, коли більшість занять проводяться дистанційно. Використання спеціальних платформ для спілкування та співпраці може покращити якість навчання та забезпечити ефективне спілкування між студентами та викладачами.

#### **Висновки.**

Отже, використання інноваційних технологій на заняттях з художнього проєктування виробів є важливим елементом формування компетентності майбутніх педагогів. Це дозволяє розвивати не тільки творчість та фантазію студентів, але й навички роботи зі спеціальними програмами та технічними засобами. Інноваційні технології також роблять процес творчості більш ефективним, швидким та якісним, що сприяє підвищенню якості навчання та формуванню конкурентоспроможності майбутніх педагогів на ринку праці.

#### **Список використаних джерел:**

1. Бойчук В.М. Теоретичні і методичні основи художньо-графічної підготовки майбутнього вчителя технологій: монографія, Вінниця : ФОП Рогальська, 2015. 564 с.
2. Уманець В. О. Гуревич Р. С., Кадемія М. Ю. Інноваційні технології у закладах вищої освіти. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми: зб. наук. пр.* Київ-Вінниця, 2018. Випуск 51. С.11-15.