

КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ «УНІВЕРСУМ»

ДИПЛОМНИЙ ПРОЄКТ

**Використання мультимедійних технологій на уроках образотворчого
мистецтва в закладах загальної середньої освіти**

Виконала студентка IV курсу
групи ОМфмб–1–20–4.0д
спеціальності 014 Середня освіта
ОПП Середня освіта (Образотворче
мистецтво)
ОПС фаховий молодший бакалавр
Мухаммад Марина Захід
Керівник: Овчаренко Ольга Миколаївна

Рекомендовано до захисту
ЦК образотворчого мистецтва
і дизайну

Протокол від 17 травня 2025 р. № 7

Голова ЦК

Олена КАЗІМІРЕНКО

Захищено

Оцінка

Протокол ЕК від «__» червня 2025 р. № __

Голова ЕК

Костянтин ЧЕРНЯВСЬКИЙ

кандидат мистецтвознавства, доцент, доцент
кафедри графічних мистецтв НАОМА

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ І. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА В ЗАКЛАДАХ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ.....	5
1.1. Сутність та класифікація мультимедійних технологій в освітньому процесі.....	5
1.2. Еволюція мультимедійних технологій як чинник модернізації освітнього процесу.....	7
1.3. Методологічні підходи до організації та проведення уроків образотворчого мистецтва з використанням мультимедіа.....	10
РОЗДІЛ ІІ. ТВОРЧИЙ ПРОЦЕС НАД ДИПЛОМНОЮ РОБОТОЮ.....	15
2.1. Процес виникнення художнього задуму: пошук художнього образу, композиції, вибір техніки.....	15
2.2. Реалізація творчого задуму. Технологія виконання творчої роботи.....	17
ВИСНОВКИ.....	19
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	21
ДОДАТКИ.....	24

ВСТУП

Актуальність теми. У добу цифровізації освіта переживає глибоку трансформацію, яка передбачає відмову від виключно традиційних підходів на користь інноваційних, гнучких та візуально насичених методик. Одним із провідних інструментів такої трансформації є мультимедійні технології — сучасні засоби інтерактивної подачі навчального матеріалу, які дозволяють поєднувати текстову, звукову, графічну, відео- та анімаційну інформацію в єдину освітню платформу. Використання мультимедіа створює нові умови для формування креативного середовища, стимулює мотивацію до навчання, а також активізує емоційно-образне мислення учнів.

Застосування мультимедійних засобів на уроках образотворчого мистецтва має особливе значення. Це пояснюється тим, що предмет передбачає не лише засвоєння теоретичних знань про художні стилі, жанри та техніки, але й розвиток візуальної культури, творчої уяви та індивідуального самовираження. Завдяки мультимедійним технологіям з'являється можливість моделювати інтерактивні галереї, проводити віртуальні екскурсії до музеїв світу, демонструвати покрокове виконання художніх завдань, що робить уроки яскравими, насиченими та більш ефективними.

Інтеграція мультимедіа у мистецьку освіту сприяє особистісно орієнтованому підходу, враховує індивідуальні особливості учнів, розширює межі класного простору й робить освітній процес більш відкритим і динамічним. У контексті реформи «Нова українська школа», що орієнтована на компетентнісний підхід, це набуває особливої ваги.

Мета дослідження — проаналізувати сутність та можливості застосування мультимедійних технологій на уроках образотворчого мистецтва в закладах загальної середньої освіти.

Об'єкт дослідження — процес використання мультимедійних технологій в освітньому середовищі сучасної школи.

Предмет дослідження — особливості застосування мультимедійних технологій на уроках образотворчого мистецтва.

Завдання дослідження:

- розкрити поняття «мультимедійні технології» та проаналізувати етапи їх розвитку;
- визначити можливості мультимедіа в освітньому процесі середньої школи;
- схарактеризувати форми та методи використання мультимедійних засобів на уроках образотворчого мистецтва;
- виявити переваги, труднощі й перспективи впровадження мультимедіа у шкільну мистецьку освіту.

РОЗДІЛ I. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА В ЗАКЛАДАХ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

1.1 Сутність та класифікація мультимедійних технологій в освітньому процесі

Освітній простір сьогодення дедалі частіше трансформується під впливом цифрової культури, і саме в цьому контексті виникає потреба осмислення мультимедійних технологій як необхідної компоненти навчального процесу. У своєму базовому розумінні мультимедійні технології — це поєднання різних форм подання інформації: зображення, відео, тексту, звуку, анімації, які працюють синхронно для створення інтерактивного, багатовимірного навчального середовища. Проте на практиці, в умовах української школи, це поняття виходить за межі суто технічного і набуває педагогічного змісту. Учитель, який використовує мультимедіа не епізодично, а системно, фактично створює нову педагогічну модель — таку, що спирається на візуальну, слухову, емоційну й інтелектуальну взаємодію водночас.

Використання мультимедійних засобів у школі має чіткий прикладний вимір. Наприклад, на уроці з теми «Готичне мистецтво» в 7 класі учитель не просто показує репродукції з підручника, а демонструє відеоінсталяцію собору Паризької Богоматері, включаючи звуковий супровід органної музики, тривимірні реконструкції вітражів, фрагменти фільмів і навіть кадри із відеогри, побудованої на історичних образах. Таке занурення сприяє глибшому розумінню архітектурної форми не як абстрактного об'єкта, а як живої, динамічної культури [3, с. 48].

Мультимедіа стає інструментом персоналізації навчання. Наприклад, під час теми «Пейзаж у живописі» в 5 класі учитель використовує відеоматеріали з реальними природними явищами (зміна освітлення, погодні ефекти), які

синхронізуються з демонстрацією робіт Ісаака Левітана чи Архипа Куїнджі. Такий візуальний міст між природою і мистецтвом сприяє тому, що учні починають аналізувати не тільки художні техніки, а й власне сприйняття кольору, світла, простору. Мультимедійний контент провокує внутрішній діалог — це вже не просто «урок мистецтва», а досвід художнього бачення світу, у якому учень стає учасником, а не спостерігачем [4, с. 77].

Технічні рішення в сучасних школах дають змогу реалізовувати інтерактивні підходи, навіть за обмеженого ресурсу. Приміром, учитель образотворчого мистецтва може підготувати мініфільм зі слайд-шоу та музичним супроводом, де показано еволюцію портретного жанру від Ренесансу до сучасного цифрового арту [1, с. 147]. Така подача змісту викликає не лише когнітивний інтерес, а й емоційне занурення. Учні починають розуміти, що портрет — це не тільки зображення зовнішності, а й культурний, соціальний, психологічний феномен [10, с. 46].

У межах Нової української школи мультимедіа також слугує засобом інтеграції предметів. Під час тематичного тижня, присвяченого творчості Тараса Шевченка, учні можуть створювати мультимедійні презентації на основі його графічної спадщини, поєднуючи художній аналіз, декламацію віршів і цифрову візуалізацію. Таким чином, мистецтво виводиться з ізоляції «художньої самотності» і починає взаємодіяти з мовою, історією, літературою — через мультимедійні інструменти, доступні кожному вчителю з базовим рівнем цифрової грамотності [6].

Особливе значення мультимедіа має і в інклюзивній освіті. Коли йдеться про учнів із порушеннями слуху, мультимедійна анімація дозволяє перетворити теоретичні пояснення на візуально орієнтовані сценарії. Для учнів із труднощами в моторному розвитку цифрові планшети з програмами для малювання відкривають простір для творчої реалізації, який був би недосяжний у звичайному зошиті або на полотні. Тобто мультимедіа не просто

підтримує — вона компенсує, відкриває нові траєкторії доступу до мистецтва для тих, хто інакше був би виключений з нього [13].

Таким чином, мультимедійні технології в освіті — це не лише техніка або зручність. Це інструмент оновлення педагогіки, ресурс естетичного пробудження, міст між епохами, стилями, світоглядами. І якщо раніше образотворче мистецтво на уроці обмежувалося плакатами та репродукціями, то сьогодні воно стало полем експерименту, дослідження і творчої інтерпретації — саме завдяки мультимедіа.

1.2 Еволюція мультимедійних технологій як чинник модернізації освітнього процесу

У сучасному суспільстві спостерігається безперервне ускладнення освітнього середовища, що зумовлено не лише потребою в оновленні змісту шкільної освіти, а й трансформацією самих засобів комунікації між учасниками навчального процесу. Технологічні інновації все більше стають не додатковим елементом, а внутрішнім ядром навчального досвіду, який набуває гнучкості, мобільності й варіативності. Цей процес є особливо помітним у сфері візуального навчання, де традиційна репродуктивна модель поступово змінюється на взаємодійну, а роль учня трансформується з пасивного споживача знань у суб'єкта, що конструює зміст через особистісно значущі візуально-чуттєві образи.

У зв'язку з цим доцільним постає питання не лише про існування мультимедійних технологій як таких, а про характер їх формування, поступове ускладнення та пристосування до потреб загальної середньої освіти. Зміна форми подачі знань, як правило, супроводжується зміною їх змісту, способу засвоєння та навіть мотивації до навчання. Особливо показовим є цей процес у галузі мистецької освіти, де кожен візуальний сигнал, з яким працює учень, має здатність не лише інформувати, а й трансформувати внутрішній простір

особистості. Саме тому розгляд розвитку мультимедійних технологій не може бути зведений лише до технічної історії зміни пристроїв або програмного забезпечення. Йдеться про складний і багатофакторний процес, у якому технічне вдосконалення тісно переплітається з педагогічною уявою, естетичними запитами учнів і вимогами часу [5, с. 112].

Етапи розвитку мультимедійних технологій у шкільній освіті чітко відображають загальні тенденції цифрової трансформації суспільства. Ще у 1990-х роках поява перших персональних комп'ютерів у школах супроводжувалася інтеграцією найпростіших форм мультимедіа — зокрема, електронних енциклопедій, презентацій PowerPoint і навчальних CD-дисків, які містили текстовий супровід із додатковими ілюстраціями. На цьому етапі мультимедіа сприймалася як допоміжний засіб, що не замінював підручника, а лише урізноманітнював урок [3, с. 76].

Проте на початку 2000-х років із приходом широкосмугового Інтернету ситуація змінилася: учитель отримав доступ до величезного обсягу відеоматеріалів, інтерактивних картинних галерей, а згодом — до платформ для онлайн-навчання [10, с. 46].

З 2010-х років відбулося стрімке зростання кількості та якості програм, адаптованих для шкільного використання. У царині образотворчого мистецтва це означало, що учень уже міг не лише переглядати цифрові копії творів, а й самостійно створювати малюнки у спеціалізованих додатках [1, с. 147]. Так, у межах теми «Абстрактне мистецтво» в 6 класі учитель дає завдання створити цифрову композицію за допомогою безплатної програми Krita, яка дозволяє працювати з шарами, текстурами, кольоровими фільтрами. Водночас у рамках іншого завдання учні можуть моделювати вітражі у векторному середовищі Inkscape, що ілюструє стиль модерн [12, с. 325].

Сучасні мультимедійні технології розширюють пізнавальні і навчальні можливості для різних верств населення. Наприклад, відеоекскурсія стає

доступною на звичайному уроці в сільській школі, маючи лише ноутбук, проєктор і доступ до YouTube або Google Arts & Culture [6].

В Україні із 2018 року мультимедійні технології активно просуваються у межах реформи НУШ. Наприклад, освітня платформа «Всеосвіта» пропонує готові шаблони інтерактивних тестів, які використовуються для перевірки знань із мистецтва, а проєкт «МійКлас» має спеціальні модулі для візуального аналізу картин [10, с. 49]. Ба більше, у межах STEM-підходів мистецтво почало поєднуватися з програмуванням: учні створюють прості анімації у Scratch, де візуальні образи змінюються під дією математичних алгоритмів [8, с. 318].

Не менш важливою є роль мобільних застосунків у розвитку мультимедійного середовища. Учні середніх класів на уроках образотворчого мистецтва можуть використовувати додатки ArtFlow, MediBang Paint, ibisPaint, що дають змогу створювати графіку прямо на смартфоні. Такі інструменти дозволяють формувати культуру цифрового малювання — не як розвагу, а як частину візуального навчання. При цьому викладач має змогу в реальному часі проєктувати роботи учнів на екран, коментувати техніку, композицію, кольорову гаму — фактично вести цифрову виставку прямо під час уроку [2, с. 78].

Розвиток мультимедіа змінив і формат педагогічної взаємодії. Уроки все частіше будуються за принципом «перевернутого класу», коли учні заздалегідь переглядають відеолекції вдома, а в класі виконують практичні завдання — наприклад, аналізують зображення з цифрової бази Українського культурного фонду або створюють авторські колажі на планшетах [9, с. 17].

Такий підхід спонукає до самостійного пошуку, аналітичної роботи та розширює межі сприйняття мистецтва — воно перестає бути абстрактною дисципліною і стає засобом візуального моделювання сучасного світу.

Зміни стосуються і самих учителів. У сучасній школі педагог образотворчого мистецтва має володіти не лише академічними знаннями, а й навичками цифрової творчості. Педагог повинен вміти створити навчальне

відео, керувати віртуальною дошкою, демонструвати онлайн-галереї, мікшувати музику як емоційний супровід мистецьких творів [11, с. 46]. Тобто розвиток мультимедійних технологій вимагає переосмислення ролі вчителя — від транслятора знань до фасилітатора творчого середовища, технологічно підготовленого куратора мистецького досвіду.

Важливо підкреслити, що сьогоdnішній розвиток мультимедіа не є завершеним — він перебуває в стані постійної модернізації. Вже зараз у деяких пілотних закладах запроваджується технологія доповненої реальності (AR) на уроках мистецтва, яка дозволяє побачити віртуальну скульптуру в реальному просторі класу, або простежити динаміку створення картини просто на екрані планшета. Це вже не просто допоміжна технологія — це новий спосіб бачити, відчувати й взаємодіяти з мистецтвом, в якому простір, час і реальність стають гнучкими й відкритими для творчого досвіду кожної дитини.

1.3. Методологічні підходи до організації та проведення уроків образотворчого мистецтва з використанням мультимедіа

Упродовж останніх десятиліть педагогіка зазнає глибоких змін, пов'язаних не лише з технологічним прогресом, а й із переглядом самої сутності освітнього процесу, його місії, ролей учасників і того, як саме знання повинні передаватися, сприйматися, трансформуватися. У цьому постійно змінюваному контексті особливу увагу привертає процес осмислення і переосмислення методики навчання, яка дедалі частіше вимагає гнучкості, адаптивності й відкритості до нового. Те, що ще донедавна здавалося лише елементом інноваційного експерименту — зокрема використання мультимедійних технологій на уроках, — нині набуває цілком буденного характеру, поступово вбудовуючись у тканину освітньої практики. Водночас цей процес залишається складним, неоднозначним і потребує глибокого

аналізу як на рівні теоретичного осмислення, так і в площині методичної реалізації.

Особливо відчутною така потреба стає в тих освітніх галузях, де візуальність, образність, емоційна виразність і креативність виступають основними категоріями навчання — саме такою є галузь образотворчого мистецтва. Тут зміна засобів подачі знань — це не лише зовнішнє оновлення інструментарію вчителя, а й внутрішня трансформація самого процесу художнього пізнання, коли учень не просто вивчає історію стилів або техніку роботи з кольором, а занурюється в естетичний простір, який формують нові цифрові середовища. Віртуальні музеї, 3D-візуалізації, покадрові відео технік малювання, анімації та цифрові платформи змінюють спосіб сприйняття мистецтва й відкривають нові підходи до його педагогічного опанування [5, с. 112].

Однак практичне впровадження мультимедійних елементів у структуру уроку не може відбуватися стихійно або випадково. Воно потребує методичного осмислення, продуманості в доборі форм, видів і темпів подачі контенту, педагогічного розуміння логіки візуального впливу, а також виваженого використання технологічного ресурсу в контексті вікових особливостей учнів [9, с. 25]. Тут постає необхідність системного дослідження — з'ясування, яким чином саме мультимедійні засоби впливають на якість навчання, що саме вони змінюють у структурі уроку, як трансформують взаємини між учителем і класом, якими є межі їх ефективності, а також що саме відбувається з учнівською мотивацією та самостійністю в умовах нового типу візуального середовища [12, с. 326].

Крім того, на етапі розробки й аналізу методики важливим є врахування не лише технічних аспектів, а й змістових — тобто того, яким чином мультимедійні ресурси дозволяють розкрити тему уроку глибше, забезпечити естетичний досвід, викликати творчу ініціативу. Методи педагогічного дослідження в цьому контексті не обмежуються фіксацією результату, адже

навчання образотворчого мистецтва — це завжди процес відкритий, процес формування внутрішнього бачення, здатності сприймати, оцінювати, творити [3, с. 77]. Тому саме методика організації уроку, його логіка, структура, тональність, чергування типів діяльності й момент включення мультимедійного компонента — усе це має значення і потребує глибокого осмислення [10, с. 47].

Дослідження процесу впровадження мультимедійних технологій в освітнє середовище загальноосвітнього навчального закладу, зокрема в галузі образотворчого мистецтва, передбачає системне застосування комплексу педагогічних методів, що дозволяють вивчити як організаційні, так і методичні аспекти їх використання. Методи дослідження в цій сфері мають бути орієнтовані на аналіз динаміки навчального процесу, характер взаємодії між суб'єктами освіти (учитель — учень), а також на з'ясування реального впливу технологій на розвиток пізнавальних, емоційно-естетичних і творчих компонентів навчання [4, с. 78].

Серед провідних методів у цій площині варто виокремити спостереження, анкетування, аналіз педагогічної документації, порівняльний аналіз результатів навчальної діяльності, а також метод експертного оцінювання, який дозволяє залучити професійну думку викладачів, що мають досвід практичного застосування мультимедійних засобів у навчальному процесі [11, с. 46]. Спостереження забезпечує безпосередню фіксацію характеру взаємодії учнів із мультимедійним середовищем на уроці, а також дозволяє відстежити емоційні реакції, типові труднощі та особливості включення в освітню діяльність. Анкетування й інтерв'ювання учнів і вчителів допомагають виявити ставлення до нових форм навчання, суб'єктивну оцінку їх ефективності, мотиваційні зміни [8, с. 318].

У свою чергу, методика організації уроків образотворчого мистецтва з використанням мультимедійних засобів потребує переосмислення класичної структури заняття. В основі сучасного уроку з візуальним і аудіовізуальним

наповненням лежить принцип цілісної інтеграції мультимедіа у змістовий і процесуальний бік навчання [1, с. 148]. Такий урок зазвичай вибудовується як послідовність смислових блоків: вступного (мотиваційного), пізнавального (інформаційного), творчого (практичного) та рефлексивного. Мультимедійний контент може використовуватися на кожному з етапів — наприклад, відеоряд або інтерактивна візуалізація здатні викликати інтерес на початку уроку, а під час роботи над завданням можуть виступати джерелом візуальних зразків, схем, пояснень технік тощо [7, с. 76].

Особливістю мультимедійної методики є потреба в точному дотриманні принципу дозованості візуальної інформації, її смислової релевантності та педагогічної доцільності. Надмірне навантаження візуальними чи аудіоефектами, не підкріплене чіткою методичною метою, здатне знижувати концентрацію учнів, зменшувати ефективність сприйняття [9, с. 26]. Саме тому організація уроку має ґрунтуватися не лише на загальнодоступності мультимедійного ресурсу, а на виваженому педагогічному виборі форми, змісту та функції кожного з використаних засобів. Важливо також враховувати типи навчальних завдань, які можуть бути ефективно реалізовані лише за допомогою мультимедіа: це аналіз зображення, стилістичне порівняння художніх творів, цифрове моделювання образу, обговорення змін композиції в реальному часі [6].

Водночас методичне забезпечення таких уроків передбачає і новий рівень професійної компетентності самого вчителя: він має не лише володіти знаннями зі сфери образотворчого мистецтва, а й орієнтуватися в основах цифрової графіки, візуального дизайну, логіки мультимедійної композиції. Методика проведення уроків з використанням мультимедійних засобів включає також підготовку відповідних дидактичних матеріалів — адаптованих під вікові можливості учнів і відповідно до навчальної теми. Це можуть бути авторські презентації, відеоінструкції, скринкасти художніх процесів, цифрові тести з візуальними елементами [2, с. 79].

Отже, методи дослідження вивчення мультимедійного навчання мають охоплювати як емпіричну компоненту (спостереження, аналіз дій учасників процесу), так і аналітичну (оцінювання результатів, розробка рекомендацій). А методика організації уроків образотворчого мистецтва з інтеграцією мультимедіа формується як поєднання класичних принципів художньої педагогіки з новими технологічними підходами, орієнтованими на зорову культуру, критичне мислення і творче самовираження учнів.

РОЗДІЛ II. ТВОРЧИЙ ПРОЦЕС НАД ДИПЛОМНОЮ РОБОТОЮ

2.1. Процес виникнення художнього задуму: пошук художнього образу, композиції, вибір техніки

Створення дипломного проєкту розпочалося з роздумів. Постало питання: що справді хвилює, про що варто говорити, що можна донести до інших? Необхідність знайти щось особисте, щире, глибоке стало відправною точкою у пошуках теми.

Згадалося дитинство, відмінність, що вирізняла серед інших, ще змалку. У родині особливе місце займала релігія — батько, родом із Пакистану, був глибоко віруючою людиною. З дитячих років прищеплювалося шанобливе ставлення до ісламу, формувалася любов до духовних цінностей, які наповнювали життя змістом і стабільністю.

Три роки тому батько пішов із життя. Втрата стала глибоким потрясінням, але водночас — поштовхом до внутрішнього переосмислення. Саме після цього з'явилося ще сильніше бажання заглибитись у тему релігії, відчувати її на глибшому рівні, осмислити, передати іншим те, що стало важливим і цінним завдяки йому.

Так особисте переросло в основу майбутнього проєкту. Обрано шлях, який дозволяє не лише зберегти пам'ять, а й поділитися частинкою свого духовного досвіду — як свідченням, як даниною, як спробою зробити світ трохи уважнішим до внутрішнього.

В процесі роботи над практичною частиною дипломного проєкту виникло усвідомлення, що доцільніше зосередитися не на темі релігії, а на особистому досвіді, пов'язаному з життям у міжкультурному середовищі. Так поступово оформилася ідея розкрити історію людини, що зростає в інтернаціональній родині, де переплелися дві культури, два світогляди, два способи життя — батьківський, пакистанський, глибоко релігійний, і материнський, український, ближчий до місцевих традицій.

У процесі пошуків візуального рішення з'явилася думка, що найкращим способом виразити цю складну, багатошарову історію стане триптих. Така форма дозволяє умовно поділити досвід на частини: окрема увага кожному з батьків — як носіям своїх унікальних цінностей і світобачення — та окрема частина, присвячена особистому становленню, внутрішньому пошуку балансу між двома світами.

Для візуального втілення ідеї було обрано техніку колажу. Такий вибір не є випадковим — саме колаж дозволяє поєднувати різні за фактурою, кольором і змістом елементи в єдину цілісність, що символічно перегукується з темою роботи. Різні фрагменти, взяті з окремих контекстів, утворюють нову гармонійну композицію — так само як у житті поєднуються різні культури, традиції, сімейні історії.

Отже, головна ідея роботи полягає в тому, щоб розповісти історію. Історію не вигадану, не умовну, а справжню — особисту, проте водночас близьку тим, хто також стикався з питаннями ідентичності, пошуку себе, прийняття різних культур усередині однієї родини. Через художній образ, через поєднання форм і символів у триптиху прагнеться передати шлях — від спостереження до розуміння, від втрати до прийняття, від роздвоєності до гармонії.

Ця історія — спроба показати, як у межах однієї людини можуть мирно співіснувати різні світи, і як пам'ять про рідних, їхні цінності та життєві погляди продовжують жити через мистецтво.

2.2. Реалізація творчого задуму. Технологія виконання творчої роботи

Реалізація творчого задуму розпочалася з вибору техніки майбутнього триптиху — колажу, яка найбільшою мірою відповідала поставленим завданням щодо передачі багатошарових образів і символів. Цей метод

дозволив поєднати різноманітні матеріали та елементи, створюючи глибоку текстурність і виразність композиції.

Процес роботи включав кілька етапів: збір і підбір матеріалів, підготовка основи, поетапне накладання фрагментів із врахуванням кольорової гармонії та смислового навантаження. Особливу увагу було приділено деталям, що відображають релігійні символи, культурні орнаменти та психологічні образи, щоб передати унікальність кожної з трьох частин триптиха.

Важливим аспектом стало також дотримання балансу між традиційним і сучасним, що дозволило поєднати класичні символи з особистісним баченням й актуальним художнім виразом. Такий підхід сприяв створенню цілісного та гармонійного твору, який відображає як індивідуальну, так і культурно-духовну ідентичність автора.

Аналіз вибору кольорів та символів. Колористичне рішення триптиха було свідомо обране для підкреслення його змістової глибини та емоційного впливу. Переважання теплих, природних відтінків створює відчуття затишку, духовної гармонії та внутрішньої сили. Застосування насичених червоних тонів у зображенні гранат символізує родючість, життєву енергію та пристрасть, що перегукується з релігійною символікою плодючості й достатку. Силует жінки у хіджабі створює акцент на приватності та глибокому самозаглибленні. У центральній частині представлено психологічний портрет. Образ жінки, повторений у кількох проєкціях, символізує багатшаровість особистості, відображаючи внутрішні конфлікти, переживання та процес самопізнання. У правій частині переважають світлі, природні відтінки зеленого та жовтого, що символізують оновлення, надію і плинність часу. Зображення кульбаб у різних фазах цвітіння виступає метафорою змін і мрій, а вінок — символом дівочої ніжності та національної ідентичності, який підкреслює зв'язок із культурними традиціями.

Загалом вибір кольорів і символів у композиції є продуманим інструментом передачі глибокого змісту, що розкриває різні аспекти самоідентичності — духовний, психологічний та культурний.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження підтвердило, що мультимедійні технології відіграють ключову роль у трансформації освітнього процесу в загальноосвітніх школах. Вони особливо дієві на уроках образотворчого мистецтва, де велике значення мають візуальна компонента, емоційне занурення та можливість творчого самовираження. Аналіз розвитку мультимедійних засобів показав, що вони відкривають нові можливості для повного занурення в цифровий світ, надають доступ до світових мистецьких цінностей, дозволяють організовувати віртуальні подорожі та стимулюють творчі експерименти із кольором, формою і змістом.

Ознайомлення з досвідом інших країн і вітчизняних практик засвідчило, що впровадження мультимедіа в навчання суттєво підвищує мотивацію учнів, полегшує засвоєння матеріалу та сприяє розвитку критичного мислення. Проте, дослідження також виявило певні труднощі, серед яких — потреба у сучасній технічній базі, кваліфікованій підготовці педагогів і наявності якісних україномовних навчальних ресурсів.

Особливої ваги проєкту додало поєднання теоретичних розвідок з особистим творчим досвідом автора. Створення художньої частини дипломної роботи починалося з глибоких роздумів про питання ідентичності, пам'яті, духовності та культурного коріння. Особистий досвід зростання в інтернаціональній сім'ї, де поєдналися українські традиції та глибокі релігійні цінності пакистанської культури, став джерелом натхнення. Цей культурний синтез знайшов своє втілення у вигляді триптиха, виконаного в техніці колажу, який символізує багатшаровість та складність особистості.

Обраний художній формат дав можливість наочно відобразити процес пошуку балансу між двома світами — особистим і культурним. Колірна палітра, символіка та образи були обрані не лише з огляду на естетичність, але й несуть глибокий змістовний контекст. Триптих став не лише мистецьким

витвором, а й засобом збереження пам'яті, відображенням внутрішніх переживань, процесів прийняття та надії.

Під час створення ескізів активно застосовувалися мультимедійні інструменти, такі як Canva та Adobe Photoshop. Використання цих платформ надало можливість проводити експерименти з композицією, кольорами та графічними деталями у цифровому просторі, що значно підвищило ефективність підготовчого етапу. Canva дозволила швидко створювати різноманітні макети, а Photoshop забезпечив точне редагування зображень, кольорокорекцію та накладення текстур. Завдяки цьому поєднанню традиційних художніх методів із сучасними цифровими ресурсами, підготовка проєкту стала більш гнучкою і творчою.

Отже, отримані результати свідчать про те, що мультимедійні технології можуть стати потужним засобом для поглиблення мистецької освіти, а інтеграція цифрових інструментів з особистою художньою рефлексією відкриває нові можливості для самовираження, розвитку міжкультурної чутливості та духовного становлення учнів. Використання мультимедійних технологій у викладанні образотворчого мистецтва створює перспективи для майбутньої освіти, що є більш адаптивною, інноваційною й орієнтованою на особистість.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Біньковська А. Б., Дудник О. В. Аналіз мультимедійних технологій в сучасному житті // Наукові тренди постіндустріального суспільства. – 2024. – С. 146–149. – Режим доступу: <https://archives.mcnd.org.ua/index.php/conference-proceeding/article/download/212/209/417> (дата звернення: 11.05.2025).
2. Гонцова В. В., Орлик О. В. Сучасні мультимедійні технології // Інформатика та інформаційні технології: матеріали студентської наукової конференції, 20 квітня 2015 р. – Одеса: ОНЕУ, 2015. – С. 76–79. – Режим доступу: <https://dspace.khadi.kharkov.ua/bitstreams/ef9d952c-9d5c-49f2-8b1a-9e8e9673f171/download> (дата звернення: 11.05.2025).
3. Грабовський Є. М. Мультимедійні технології: навчальний посібник. – Запоріжжя: Запорізький національний університет, 2016. – 112 с.
4. Гуревич Р. С., Кадемія М. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології у навчальному процесі: посібник для педагогічних працівників і студентів педагогічних вищих навчальних закладів. – Вінниця: ДОВ «Вінниця», 2002. – 116 с.
5. Кириченко О. М. Методична розробка на тему «Використання мультимедійних засобів під час вивчення функцій в основній школі» [Електронний ресурс] // На Урок. – 2017. – Режим доступу: <https://naurok.com.ua/metodichna-rozrobka-na-temu-vikoristannya-multimediy-nih-zasobiv-pid-chas-vivchennya-funkciy-v-osnovniy-shkoli-59085.html> (дата звернення: 11.05.2025).
6. Москаленко Д. Р., Дерев'янчук А. Й., Бичко Д. В. Використання мультимедійних технологій у підготовці військово-технічних спеціалістів // Мультимедійні технології в освіті та інших сферах діяльності: збірник наукових праць. – Київ: ІТЗН НАПН України, 2015. – С. 74–78.

7. Мультимедійні технології в середній освіті [Електронний ресурс] // Освіта.ua. – 2012. – Режим доступу: <https://osvita.ua/school/method/31692/> (дата звернення: 11.05.2025).
8. Пасько О., Кирієнко М. Використання мультимедійних технологій в освітньому процесі закладів вищої освіти // Актуальні проблеми гуманітарних та природничих наук. – 2024. – № 74, ч. 2. – С. 315–319. – Режим доступу: https://www.apfn-journal.in.ua/archive/74_2024/part_2/52.pdf (дата звернення: 11.05.2025).
9. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: науково-методичний посібник. – Київ: А.С.К., 2004. – 192 с.
10. Пироженко Л. М. Використання мультимедійних технологій в освіті: теоретичні та практичні аспекти // Вісник Університету менеджменту освіти. – 2017. – Вип. 5. – С. 45–52. – Режим доступу: https://umo.edu.ua/images/content/institutes/imp/vydannya/visnyk_umo/ekonomika/V_5/Пироженко.pdf (дата звернення: 11.05.2025).
11. Різник Н. Використання мультимедійних технологій під час дистанційного навчання у закладі вищої освіти // Український освітній журнал. – 2021. – Т. 16, № 3. – С. 12–17. – Режим доступу: <https://ue-bulletin.com.ua/uk/journals/tom-16-3-2021/vikoristannya-multimediy-nikh-tekhnologiy-pid-chas-distantsiynogo-navchannya-u-zakladi-vishchoyi-osviti> (дата звернення: 11.05.2025).
12. Савченко Л., Саф'ян К., Кулінка Ю. Використання мультимедійних технологій як засобу розвитку проєктної культури майбутніх викладачів професійної освіти // Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології. – 2024. – № 1–2 (135–136). – С. 324–333. – Режим доступу: <https://pedscience.sspu.edu.ua/wp-content/uploads/2024/05/Савченко-Л..pdf> (дата звернення: 11.05.2025).

13. Шибицька Н. М., Савчук Х. Д. Засоби мультимедії в дистанційному навчанні // Мультимедійні технології в освіті та інших сферах діяльності: збірник наукових праць. – Київ: ІТЗН НАПН України, 2015. – С. 74–78. –

Режим доступу:

<https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/106924/1/ЗБІРНИК.PDF> (дата звернення: 11.05.2025).

ДОДАТКИ

Додаток А. Етап ескізування

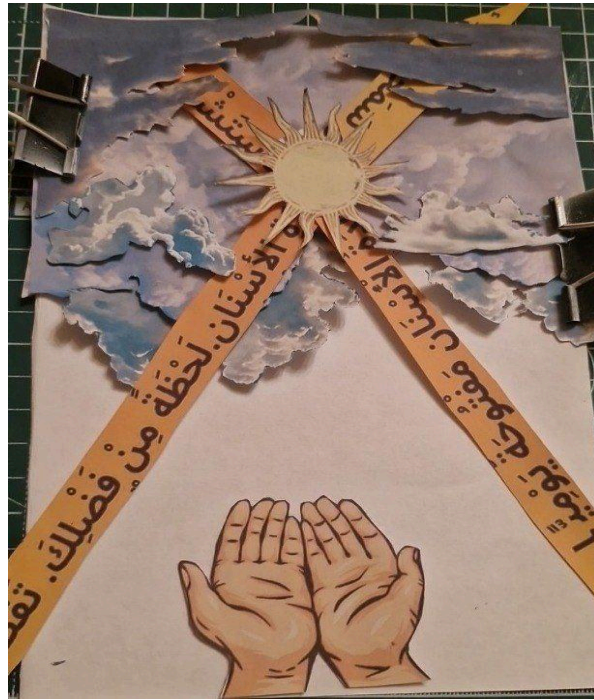


Рис. А. 1 Перший ескіз практичної роботи

Рис. А. 2 Композиційні пошуки



Додаток Б. Композиційні пошуки

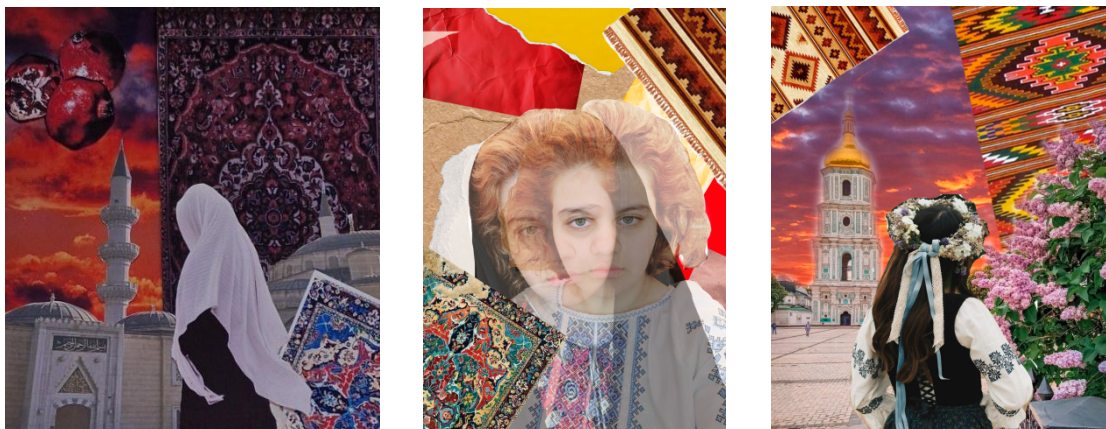


Рис. Б.1 Ескізи

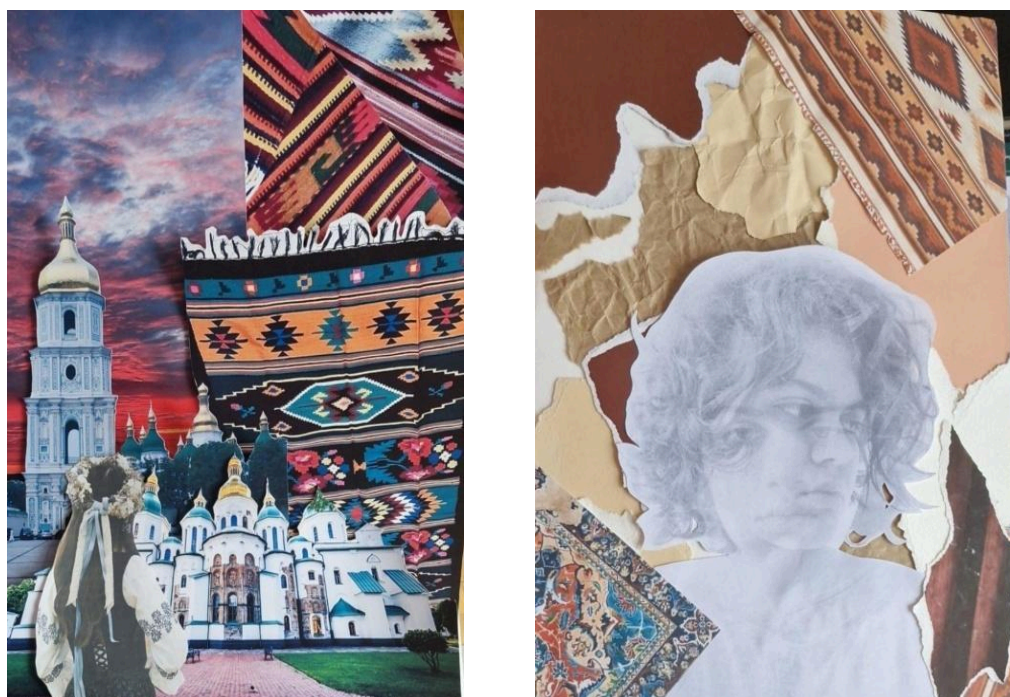


Рис. Б. 2 Пошук кольорів та матеріалів

Додаток В. Роботи, якими надихалась

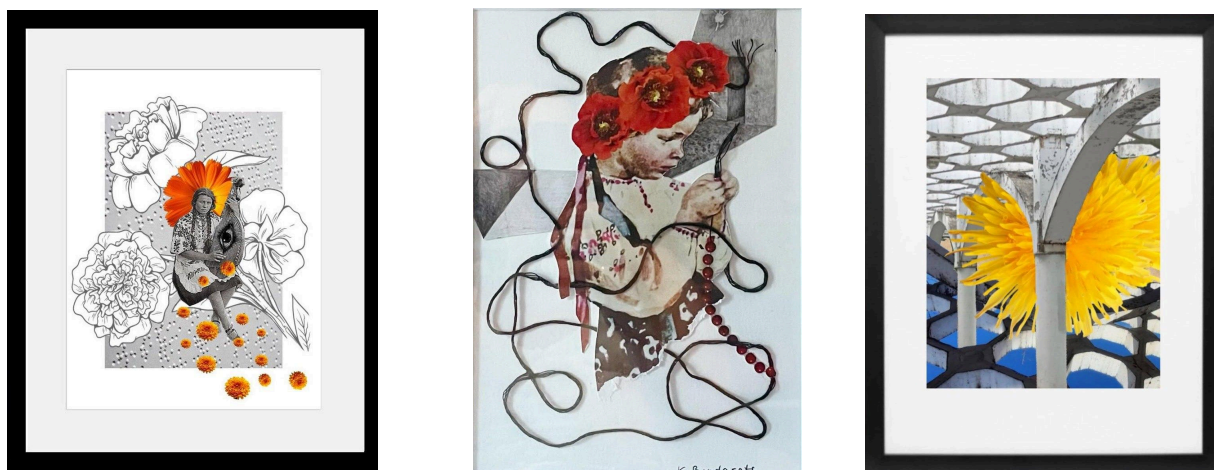


Рис. В. 1 Роботи української художниці-колажистки Катерини Бондарець



Рис. В. 2 Робота української художниці-колажистки Марії Шапранової, «Нутро»

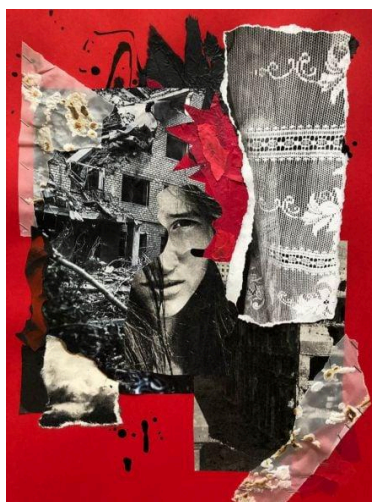


Рис. В. 3 Робота української художниці-колажистки Марини Сілякової, «Біль»