

Для перевірки висунутої гіпотези ми провели кореляційний аналіз отриманих даних, який виявив прямий зв'язок між шкалами «Історія» та «Оцінка рівня досягнутих результатів» (0,47) та обернений зв'язок між шкалами «Мови» та «Мотив самоповаги» (-0,39).

Для реалізації мети дослідження було обрано таку форму психологічної допомоги як соціально-психологічний тренінг. Саме він є формою активного навчання, що дозволяє людині самоформувати навички й вміння у побудові продуктивних психологічних та соціальних міжособистісних стосунків, аналізувати соціально-психологічні ситуації із власної точки зору та позиції партнера, розвивати здібності пізнання та розуміння себе та інших у процесі комунікації. Тренінг проводився за програмою профорієнтаційних занять для старшокласників (Л. М. Некраш і М. В. Стрільник). Його метою була активізація процесу професійного самовизначення шляхом розвитку професійної мотивації. У процесі соціально-психологічного тренінгу було реалізовано наступні завдання: створення атмосфери взаєморозуміння та довіри, розвиток в учнів аргументованого мотиву до вибору професії, налагодження психологічного контакту, визначення основних життєвих цінностей та їхнього взаємозв'язку з майбутньою професією.

Після проведення тренінгу ми обрахували двовибірковий t-критерій Стьюдента для залежних вибірок та виявили статистично значущу різницю між результатами «до» та «після» проведення корекційно-розвивальної роботи.

Таким чином, як довели дані нашого дослідження, оптимізація професійного самовизначення в старшому шкільному віці можлива через цілеспрямований розвиток професійної мотивації за допомогою соціально-психологічного тренінгу.

#### Джерела

1. Гаврилюк Г. М. Професійна орієнтація в сучасній школі: методичні рекомендації / Г. М. Гаврилюк, О. А. Дедов та ін.; наук. ред. Ткачук І. І. – К.: УНМЦ практичної психології і соціальної роботи, 2017. – 117 с.
2. Клепуц О. Професійна орієнтація у новій українській школі / О. Клепуц, О. Олексюк, О. Колесник та ін. – К.: Український інститут розвитку освіти, 2020. – 36 с.
3. Могильна Ю. Європейський досвід професійної орієнтації учнівської молоді / Ю. Могильна // Український педагогічний журнал. – 2021. – № 4. – С. 88-95.
4. Профорієнтація: стан і перспективи розвитку: збірник матеріалів Х ювілейних Всеукраїнських психолого-педагогічних читань, присвячених пам'яті доктора педагогічних наук, професора Федоришина Бориса Олексійовича / ред. Н. В. Павлик. – К.: Інститут педагогічної освіти і освіти дорослих імені Івана Зязюна НАПН України, 2020. – 147 с.

### Нагорняк Христина Михайлівна

Кандидатка мистецтвознавства, доцентка

*Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника*

### QART ЯК РІЗНОВИД ГРАФІКИ У СУЧАСНОМУ МИСТЕЦТВІ

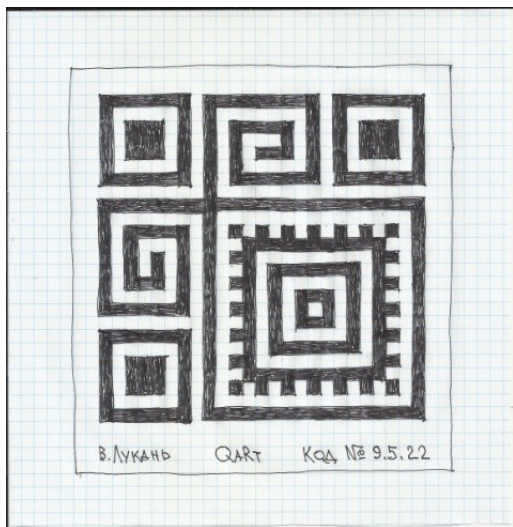
Теперішній світ цифрових технологій і штучного інтелекту може як захоплювати, так і лякати сучасну людину, але точно не залишає байдужою. Хтось намагається взаємодіяти, а хтось, навпаки, опирається. Так і в мистецькому світі, де художник сам обирає свій шлях і сприйняття впливу діджиталізації, присутня і взаємодія, і спротив. Свій варіант спротиву проти світу цифрових технологій запропонував прикарпатський художник – Володимир Лукань. Використавши традиційну графіку з застосуванням гелевої ручки «оголосив війну» цифровому мистецтву, створивши свій власний напрям – QaRt.

Володимир Лукань – прикарпатський митець, іконописець, автор наукових і методичних праць в галузі мистецтвознавства, креативний, неординарний експериментатор. Відомий перш за все іконописом, власне найчастіше його і асоціюють як іконописця, який у своїх роботах зберігає канонічність традиційних ікон, однак, завдяки авторському стилю надає їм нового сучасного звучання. Хоча насправді це надзвичайно багатогранний митець, який працює майже в усіх класичних жанрах і техніках, створюючи при цьому ще й свої авторські. Саме митець – філософ, адже кожна створена ним робота несе глибокий сенс і філософське звучання та містить семантичний компонент [3, 11].

QR код, який все більше і більше простору охоплює навколо, став джерелом натхнення для стилістики QaRty. Власне і назва виникла саме від цього. Це своєрідне мистецтво на межі традиції і сучасності. Використовуючи цифровий елемент, який несе інформацію для гаджета, автор створив графічні композиції, які стали зрозумілими для глядачів. Більше того, не нав'язливо залишив місце для уяви і фантазії споглядаючих, тим самим «втягуючи» їх у творчий процес. Тому кожен учасник виставки бачив щось своє у абстрактних і асоціативних композиціях. А виставка цифрового мистецтва мала неабиякий успіх, адже на ній були представлені як роботи авторів, що працюють в чисто цифровому мистецтві, так і новий підхід, розроблений Володимиром Луканем. Вперше роботи експонувалися на виставці «Quick response. QaRt. Excel-Art.Pixel Art», яка відбулась в галереї «Асортиментна кімната» в м.Івано-Франківську [1]. 37 різножанрових робіт із 150 були представлені художником у стилістиці QaRty.

Досліджуючи серію робіт в стилі QaRt чітко простежуються жанри в яких працював В. Лукань і до цього часу: іконопис, натюрморт, пейзаж, абстракція, портрет тощо. Для глибшого мистецтвознавчого аналізу ми послуговуємось культурно-семіотичним підходом, виділяючи усі композиції в 5 основних груп:

- орнаментальні композиції (Іл. 1);
- сюжетні (Іл. 2);
- інфографіка (Іл. 3);
- абстрактні композиції (Іл. 4);
- асоціативні (Іл. 5).



Ілюстрація 1.



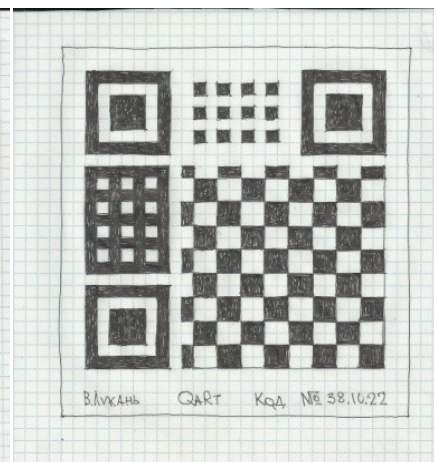
Ілюстрація 2.



Ілюстрація 3.



Ілюстрація 4.



Ілюстрація 5.

В основі QaRt лежить QR код, а там відповідно піксель, або ж маленький чорний квадрат, який являється відправною точкою у роботах В. Луканя. Власне з нього, а точніше з трьох пікселів, починається та набирає форм і обертів вся композиція. Відповідно три квадрати по кутах є чіткими і сталими елементами, які і є основою QaRty. З кожною новою роботою в стилі к'юарт автор показує нові можливості цього феномену. Адже, при правильному розташуванні пікселів в стилістиці к'юарту можна створювати та адаптувати уже існуючі різножанрові композиції. Для повноти розуміння процесу створення потрібен певний меморандум, в якому автор прописав обов'язкові і умовні правила. Наголошуємо, що саме в процесі пошуку, ескізуванні, роздумів і адаптації прописувались деякі правила. Перш за все формат і розміри – це аркуші в клітинку, розміром 15x15 см, матеріал – гелева ручка. Означено певні рамки, далі те, що безпосередньо взято з QR коду – це три квадрати, які розташовані у лівому верхньому і нижньому кутах, також у правому верхньому, а правий нижній кут залишається відкритим. Саме цей вільний простір потребує особливої уваги при створенні композиції, адже завжди потрібно враховувати чим і як заповнити

його. Або ж, навпаки, саме цей «вільний» кут можна використовувати як початок роботи і від нього відштовхуватись і рухатись відповідно до центру, враховуючи при цьому, уже існуючі елементи. Завдяки тому, що В. Лукань представив широкий спектр сюжетності, можна побачити, що і геометричні, і жанрові композиції, і інфографіка, при правильному підході, органічно вписуються у ці рамки.

*Висновки.* Цікавим, сучасним і неординарним виявився даний напрям, який дає можливість глядачеві стати самостійним художником. Слідуючи певним правилам, які закладені автором, спробувати зробити омаж підсилу кожному. Піксель – один маленький квадрат, який переріс у повноцінний символічно-змістовний елемент у новому напрямі традиційної графіки. Напрямок, який повинен розвиватись та розширюватись, щоб зайняти свою нішу в світі сучасного мистецтва і бути частиною спротиву проти діджиталізації.

Джерела

1. Відкриття виставки «Quick response. QaRt. Excel-Art.Pixel Art». URL: <https://www.flickr.com/photos/195287355@N05/sets/72177720303519196/> (Дата звернення 20.02.2023)
2. Максимлюк І. Це (не) цифрове мистецтво: розшифровуючи пікселі Володимира Луканя. URL: <https://postimpreza.org/texts/tse-ne-tsyfrove-mystetstvo-rozshyfovuiuchy-pikseli-volodymyra-lukania?fbclid=IwAR01oZAVeI6aMvfd30F-fwBmNzOGKqtB2BB4-6j45CILEn61gq8IYGKylsI> (Дата звернення 22.02.2023).
3. Нагорняк Х. Дрогобицький івано-франківець: Володимир Лукань – штрихи до портрету. Вісник: Актуальні питання гуманітарних наук: Міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка (серія мистецтвознавство), 2021. №41. Т.3.С. 9-15.

**Рекова Наталія Юрївна**

Доктор економічних наук, професор

*ТОВ «ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «МЕТІНВЕСТ ПОЛІТЕХНІКА»*

**Держевецька Марина Анатоліївна**

Кандидат економічних наук

*Донецький національний медичний університет*

**Гетьман Ірина Анатоліївна**

Кандидат технічних наук, доцент

*Донбаська державна машинобудівна академія*

## ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Мультимедійні технології з кожним днем дедалі більше проникають у різноманітні сфери освітньої діяльності. Цьому сприяють як зовнішні фактори, пов'язані з повсюдною інформатизацією суспільства та необхідністю відповідної підготовки магістрів, так і внутрішні чинники, пов'язані з розповсюдженням у вищому навчальному закладі сучасної комп'ютерної техніки та програмного забезпечення, появою необхідного досвіду інформатизації у студентів. У більшості випадків використання мультимедійних засобів позитивно впливає на інтенсифікацію праці викладача, а також на ефективність навчання.

У той же час на тлі досить частого позитивного ефекту від впровадження інформаційних технологій, у багатьох випадках використання мультимедійних засобів ніяк не впливає на підвищення ефективності навчання, а в деяких випадках таке використання має негативний ефект. Викладачі повинні враховувати два можливі напрями впровадження засобів мультимедіа у навчальний процес. Перше з них пов'язано з тим, що такі засоби включено до навчального процесу як «підтримуючі» засоби в рамках традиційних методів навчання і виступають як засіб інтенсифікації навчального процесу, індивідуалізації навчання та часткової автоматизації рутинної роботи викладача, пов'язаної з обліком, вимірюванням та оцінкою знань студентів [1].

Другий напрямок призводить до зміни змісту освіти, перегляду методів і форм організації навчального процесу, побудови цілісних курсів, що ґрунтуються на використанні змістовного наповнення ресурсів в окремих навчальних дисциплінах. Знання, вміння та навички у цьому випадку розглядаються не як мета, а як засіб розвитку особистості студента. Використання мультимедійних технологій буде виправданим і призведе до підвищення ефективності навчання в тому випадку, якщо таке використання відповідатиме конкретним потребам системи загальної вищої освіти, якщо навчання у повному обсязі без використання відповідних засобів інформатизації неможливе чи складне. Можна виділити кілька груп потреб використання таких засобів: потреби, пов'язані з формуванням у студентів загальних компетенцій; потреби, визначені необхідністю оволодіння студентами репродуктивними вміннями, пов'язані, наприклад, зі скороченням часу, перевірка та обробка результатів; потреби, необхідні формування у студента творчих умінь; потреби, пов'язані з необхідністю формування у студентів певних особистісних якостей.

Поряд із вищенаведеними потребами для виправданого та ефективного використання мультимедійних технологій необхідно знати основні позитивні та негативні аспекти інформатизації