

УДК 3733.3.016:004(045)

[https://doi.org/10.61339/2786-6947.2025.2\(10\).337993](https://doi.org/10.61339/2786-6947.2025.2(10).337993)

Михайлова Любов Михайлівна,
методист науково-методичної
лабораторії початкової освіти,
кафедри дошкільної і початкової освіти
КЗВО «Одеська академія неперервної освіти
Одеської обласної ради»,
м. Одеса, Україна

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ ДЛЯ ТВОРЧОСТІ ТА НАВЧАННЯ

Анотація. У статті розкрито питання щодо актуальності використання цифрових технологій на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі. Проаналізовано ряд наукових досліджень з питань впровадження цифрових технологій в освітній процес, важливість і ефективність їх застосування, розробки методик використання, а головне їх вплив на якість освіти та розвиток здобувачів освіти. Вказано що, вчитель який викладає сучасний урок образотворчого мистецтва повинен володіти знаннями та вміннями користуватися сучасним художнім інструментарієм цифрових ресурсів, застосовувати інноваційні методики навчання для створення захоплюючого освітнього середовища, яке сприяє розвитку учнів і забезпечить їх успіх у майбутньому.

Проаналізовано цифрові ресурси та їх інструментарій: інтерактивні 3D-сцени; онлайн ресурси віртуальних подорожей та екскурсій; навчально-ігрові застосунки для створення нескладних мистецьких проєктів; додатки від Google – Google малюнки, Google Keep, Google Slides та віртуальні дошки, як виставковий простір для художніх робіт учнів. Особлива увага приділена додатку Google малюнки – багатофункціональному, простому та зручному у використанні додатку, який має інтуїтивно зрозумілий інтерфейс. Наведені різні варіанти використання додатку для створення завдань, вправ, спільних проєктів з метою вивчення та закріплення матеріалу на уроках образотворчого мистецтва.

Ключові слова: цифрові технології, цифрові інструменти, мультимедія, цифрове мистецтво, образотворче мистецтво, початкова школа.

Постановка проблеми. Урок образотворчого мистецтва для учнів початкової школи це перші кроки в супроводі вчителя до світу творчості, долучення до скарбів художньої культури, відчуття радості від власної творчості, а головне відіграє значущу роль в процесі виховання почуттів і творчого розвитку особистості дитини. За допомогою кольорів, різних форм та матеріалів під час малювання молодші школярі мають можливість самовиразитися, виявити свої здібності, відобразити внутрішній стан, передати власний настрій, проявити фантазію.

У школі зараз навчаються діти епохи інтернету та гаджетів, вони не поділяють світ на цифровий і реальний на відміну від дорослих. З першого класу кожна дитина вже має мобільний телефон.

Розвиток цифрових технологій відкриває спектр можливостей для цікавого, різнопланового, наочного та нетрадиційного підходу до уроку образотворчого мистецтва, що сприятиме активізації пізнавальних інтересів учнів, розкриття і розвитку їхніх природних здібностей, творчого самовираження тощо.

У практичній діяльності вчителя початкової школи великого значення набуває підбір таких цифрових сервісів, що дозволяють підвищити мотивацію учнів до навчання, диференціювати процес з урахуванням індивідуальних особливостей кожного учня, налагодити ефективну комунікацію вчитель – учень, учень – учень, а головне зацікавити дитину і перетворити навчання на захоплюючий процес (Серих, 2021).

Аналіз останніх досліджень і публікацій. В українській мистецькій педагогіці питання використання цифрових технологій в навчанні образотворчого мистецтва, вивчення його сучасних цифрових форм, залучення цифрових освітніх ресурсів до уроків мистецтва розглядалось вченими Л. Гаврілова, Л. Масол. Різні аспекти викладання образотворчого мистецтва у школі вивчались багатьма вченими, а саме: інтегроване вивчення мистецтва (Масол, 2019; 2020), різноманітні техніки образотворчого (візуального) мистецтва в контексті Нової української школи (Серих, 2021), актуальні питанням навчання образотворчого мистецтва в початкових класах (Бай, 2017; Малицька, 2017), творчий розвиток здобувачів початкової освіти (Демченко, Пічкур & Близнюк, 2009). Проте, спостерігається недостатнє висвітлення в наукових роботах питання використання цифрових технологій на уроках образотворчого мистецтва для творчості та навчання саме у початковій школі.

Мета: проаналізувати та розкрити основи використання цифрових технологій на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі.

Виклад основного матеріалу. Завдяки сучасним цифровим технологіям в світі постійно щось змінюється і покращується, відповідно змінюються освітні пріоритети, цілі і завдання. Вже складно уявити сучасний урок без використання цифрових технологій, комп'ютера та гаджетів.

Проблеми впровадження цифрових технологій в освітній процес висвітлено у роботах сучасних педагогів та науковців В. Бикова, Н. Дементієвської, Л. Гаврілової, А. Заїці, Ю. Жук, Т. Коваль, О. Колгатина, А. Коломійця, В. Кременя, С. Кузьменко, Н. Морзе, О. Пінчук, О. Спіріна, О. Соколюк, М. Фамільярській та інших. У полі зору дослідників питання розвитку цифрових технологій в освіті, важливість і ефективність їх застосування, розробка методик використання, а головне їх вплив на якість освіти та розвиток здобувачів освіти.

На думку відомого канадського педагога та експерта в галузі освіти Майкла Фуллана, використання цифрових технологій може допомогти у забезпеченні персоналізованого навчання, що дозволяє кожному здобувачу освіти зосередитись на своїх потребах та інтересах (Фуллан, 2018). Головне, науковець вважає, що впровадження цифрових технологій в освітній процес вимагає змін у підходах до навчання та організації освітнього процесу. Також вчений наголошує на тому, що викладачі повинні мати необхідні знання та навички у використанні цифрових технологій для того, щоб ефективно впроваджувати їх у свою роботу (Фуллан, 2018).

У сучасних школах широко впроваджуються інформаційні технології, які оновлюють освітній процес. Разом з іншими освітніми галузями оновлюється і мистецька освіта (Михайлова, 2024).

Педагоги-практики наголошують що діти дедалі стають цифровими і працювати в цифровому середовищі їм дуже легко, не потрібно докладати великих зусиль. Діти самі відчують технології і вивчають їх самостійно. Отже, перед вчительством постає об'єктивна необхідність перебудови педагогічних методик викладання образотворчого мистецтва, перенесення навчання у віртуальне середовище – дружнє для здобувачів освіти на всіх освітніх рівнях і починати потрібно саме з початкової школи (Михайлова, 2024).

На думку вченої Л. Гаврілової, до вивчення образотворчого мистецтва в початковій школі доцільно залучати цифрові художні твори, а також сучасні цифрові освітні ресурси, які зроблять вивчення дисципліни значно цікавішим для дітей покоління Альфа, дітей смартфонів, Google babies. Це дозволить вчителю говорити про традиційне образотворче мистецтво «цифровою» мовою, близькою та зрозумілою дітям (Гаврілова, 2024).

Педагог, науковець, авторка підручників для початкової, середньої та старшої школи з мистецтва Л. Масол наголошує, що комп'ютерне мистецтво вже визнане не тільки як метод навчання, а і як один із видів мистецтва, тобто легітимна форма художньої творчості (Масол, 2020).

На думку художника, мистецтвознавця О. Цугорки комп'ютерне мистецтво вимагає не тільки професійних мистецьких навичок, а й потребує досконалих знань з інформатики. Тобто, модифікація мистецтва вирішує ще одне завдання – сприяння інформаційно-комп'ютерній грамотності. (Цугорка, 2015)

Л. Гаврілова узагальнюючи думки вітчизняних вчених О. Храмова-Баранова, О. Цугорка, О. Пилипчук, І. Шендрик, А. Полубок зазначає що до цифрового мистецтва відносять будь-яку художню практику, продуктивна і концептуальна база якої пов'язана із цифровим середовищем, а поняття «цифровий живопис» використовують для визначення об'єкта мистецтва (живопису) в цифровому вигляді та/або технічно створеного цифрового зображення за допомогою віртуального інструментарію комп'ютера Разом із терміном «цифрове мистецтво» наразі поширеним є поняття «медіа-мистецтво» (Media Art, New Media). Цифрове мистецтво може бути інтерактивним (інтерактивні інсталяції, мережеве мистецтво, цифрові телекомунікаційні проєкти), машинно-генерованим (фрактальне, алгоритмічне мистецтво) або створеним рукою автора, точніше, за допомогою програмного забезпечення (цифрова фотографія, цифровий живопис, тривимірна арт-анімація тощо). Основними видами цифрового образотворчого мистецтва є цифрова комп'ютерна графіка, цифровий комп'ютерний живопис та цифрова комп'ютерна скульптура, в них за допомогою комп'ютерних технологій найбільш виразно відтворюються матеріали, прийоми і техніки, характерні для традиційних форм мистецтва (Гаврілова, 2024).

Отже, вчитель що викладає сучасний урок образотворчого мистецтва повинен володіти знаннями та вміннями користуватися сучасним художнім інструментарієм цифрових ресурсів, застосовувати інноваційні методики навчання для створення захоплюючого освітнього середовища, яке сприяє розвитку учнів і забезпечить їх успіх у майбутньому.

Електронний інструментарій вчителя, який постійно поповнюється, це можливість для кожного педагога реалізувати нові ідеї на уроці, форми та методи навчання. Розглянемо цифрові ресурси та їх інструментарій.

1. Інтерактивні 3D-сцени на освітній платформі Mozaik – це унікальний спосіб набуття знань, сприяння розвитку просторового мислення, підвищення пізнавальної самостійності молодших школярів. Тримірні сцени роблять уроки образотворчого мистецтва цікавішими та ефективнішими. 3D-сцени демонструють події та процеси, які інакше не можливо розглянути в реальному житті, деталі та візуальний досвід, яким не може відповідати будь-який інший навчальний матеріал. Кожна 3D-сцена ілюструє окрему тему з медіатеки. Одна тема – декілька ракурсів, численні закладки з різним вмістом допомагають учням краще зрозуміти тему. Всі види кожної 3D-сцени можна вільно обертати, збільшувати та зменшувати. Кожен вид сцени містить титри, пояснювальні етикетки та інформаційні смужки для кращого розуміння. Більшість тримірних сцен мають мовний супровід. Режим Прогулянки, дозволяє за допомогою VR- окулярів досліджувати сцену віртуально, подібно до комп'ютерної гри, таким чином відвідати Стародавні Афіни, майстерню Леонардо да Вінчі, передивитися одяг жителів регіону різних епох і культур, відкрити минуле і майбутнє, мікроскопічний світ, людське тіло, а також далекі небесні тіла, наприклад поверхню Місяця. Хоча тривимірні сцени містять інформацію для вивчення та учні можуть і самостійно розкрити кожну тему. Під час відтворення 3D-сцени є можливість додати поточну сцену у вигляді зображення на сторінку книги або зошита що створені на платформі. Зображення можна змінити, обрізати та перенести на іншу сторінку. Інтерактивні моделі, що обертаються, з деяких сцен, перетягуються на сторінки книг та зошитів, як у загальному вигляді так і без рамки та тла. 3D-сцени платформи мають узагальнений інтерфейс, що спрощує їх використання в освітньому процесі.

2. Онлайн ресурси віртуальних подорожей та екскурсій. Істотні перспективи для розвитку музейної педагогіки і музейних художньо-педагогічних технологій пов'язані з опанування віртуального простору сучасної глобальної інформаційно-комунікаційної мережі інтернет, який залишається сьогодні «невідкритим континентом» для багатьох педагогів. Віртуальні музеї та галереї створюють тематичні виставки що є цифровими аналогами реальних експозиційних колекцій окремих музеїв або симбіозом міжмузейних колекцій із різних країн світу (Масол, 2019). Онлайн ресурси віртуальних подорожей та екскурсій для учнів початкової школи, це раннє залучення до світу прекрасного, що сприятиме формуванню позитивного ставлення до мистецтва.

Проект «Музейний портал» – унікальна можливість дистанційно відвідувати найкращі музеї України та світу за допомогою технології віртуальних турів, які створюють ефект присутності.

«Музеї України просто неба» – сайт віртуальних подорожей сімома музеями України, створено компанією Google разом із Міністерством культури України в рамках проекту «Автентична Україна» У 3D-турах – розповідається про народну архітектуру і побут, де можна відчутися всю самотність української культури.

3. Наступний підбір цифрових застосунків – це можливість для учнів граючи створювати не складні мистецькі проекти, експериментуючи з кольорами, формами, простором.

Онлайн дошка AutoDraw створена компанією Google. Програма має унікальну функцію «розумної дошки», тобто розпізнавання накреслених користувачем малюнків. Коли ви малюєте щось на екрані, програма намагається «здогадатися», що ви мали на увазі та пропонує відразу багато варіантів «розгадування» каракулів. Крім цього, програма пропонує знайомі по інших дошках інструменти малювання, введення тексту та фігур. Створені дошки можна роздруковувати, використовувати як завдання для дітей або виводити відразу на екран за посиланням.

Freep – веб-сайт банку зображень, векторів, фонів. Сервіс надає можливість скачувати фотографії, вектори, фони презентацій, дотримуючись академічної доброчесності. Для створення власних проєктів можна скористатися продуктами сайту зі штучним інтелектом для генерації зображень, відео, голосу.

Artbreeder – мистецький веб-сайт для створення найфантастичніших робіт зі штучним інтелектом. Основні функції: створення власних художніх робіт та можливість змінювати існуючі зображення – портрети, картини, колажі різних форм, кольорів і розмірів на основі змішування різних стилів; демонстрація різних художніх стилів та візуальних зразків.

Avatar Maker – додаток для створення власного або для друзів аватару персонажа з великої кількості варіантів. Наприклад, створений аватар можна розмістити замість свого фото у соцмережах. Функціонал додатку також дозволяє створювати мультфільми.

4. Найлегшими в опануванні та знайомимим більшості педагогів додатки від Google, як – *Google малюнки, Google Keep, Google Slides* стануть корисними і незамінними для малювання онлайн.

- Особливої уваги заслуговує для вчителя, що викладає образотворче мистецтво молодшим школярам додаток від Google для малювання онлайн – *Google Малюнки (або Google Drawings.)*. Інтерфейс *Google Малюнки* має схожість із «зовнішністю» інших програм з офісного пакету – *Google Документи*,

Google Таблиці і навіть Google Презентації. Google Малюнки – безкоштовна програма для малювання, призначена для створення блок-схем, векторних діаграм та графіки (Михайлова, 2024).

Простий та зручний у використанні додаток має інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, його векторна графіка дає можливість зберігати файли в декількох форматах та збільшувати розмір готового малюнка, імпортувати зображення локально або онлайн, вставляти різні геометричні фігури, стрілки різних видів і форм, форми для виносів або реплік, математичні символи, різновиди ліній і малювання за їх допомогою потрібних елементів, додавати текст із попередньо створених шаблонів та його подальше форматування (зміни кольору, фону, типу шрифту, розміру тощо). Основні інструменти дозволяють редагувати та виконувати різні маніпуляції з об'єктами, такі як: обертання, зміна розміру та кольору, переміщення об'єктів будь-яким способом.

Її багатофункціональність – це можливості створення візуалізацій та художніх зображень; це гнучкі налаштування дозволів/заборон, що перетворюють додаток на інтерактивну дошку для спільної роботи над проєктом/завданням у режимі реального часу колективно, в групах, в парах або просто для перегляду та коментування.

Універсальність додатку дозволяє все що намальоване в програмі вбудовувати на сторінки свого сайту чи блогу.

Усі створені об'єкти можна додавати в різні документи Google, електронні таблиці чи презентації. Опублікувати їх онлайн у різних форматах файлів, наприклад JPEG, SVG або PNG. Зберегти малюнок як PDF-документ.

Іноді цей інструмент порівнюють з такими редакторами як Adobe Photoshop або Canva, однак Google Малюнки мають більш зручний та простий для початківців підхід до графічного дизайну. Знайти додаток нескладно <https://docs.google.com/drawings/create?hl=uk>.

- Розглянемо можливості додатку на уроках образотворчого мистецтва в початковій школи щодо організації основних видів діяльності таких як: художньо-практичної та творчої; сприймання, аналіз-інтерпретація творів мистецтва; пізнання себе через художньо-творчу діяльність та мистецтво. Це різні варіанти використання додатку Google Малюнок для створення завдань, вправ, спільних проєктів з метою вивчення та закріплення матеріалу на уроках образотворчого мистецтва:
- створення фотоколажу на запропоновану тему, вибір формату картини; композиція у живописі, симетрія у мистецтві – завдання на засвоєння основних принципів образотворчої грамоти;
- малювання «Завершення фігури» завдання на розвиток творчих здібностей через художнє пізнання, ігрову фантазію та мистецтво;
- створення казочки за малюнком завдання сторітеллінг на сприймання та малювання (Гаврілова, 2024, с. 143);
- створення/малювання скрайбінг (намалюйка) презентації на льоту на запропоновану тему (Гаврілова, 2024, с. 148);
- малювання «Намалюй та дай малюнку назву», «Створення малюнка за зразком», «Перетвори статистичні дані на графічне відображення», «Пори року. Дерево»;
- створення власного орнаменту, малювання за зразком;
- розфарбування тематичних розмальовок;
- створення візуальної дошки про канікули чи подорожі, вітальної листівки, постера, плаката, реклами, тощо;
- використання інструменту «Додати коментар» підчас виконання вправи на нестандартне мислення «Як Ви розумієте цю світлину?»;
- створення інтерактивної шкали часу;
- ігрові завдання – ребуси, головоломки, кросворди з малюнками, різновиди гри «Мистецьке лото» «Допоможи героям зустрітися» (Гаврілова, 2024, с. 99);
- проведення власного дослідження, збір інформації до запропонованої теми (графіки, малюнки, фото, текст, відео, посилання на сайти) за допомогою дорослих та презентація роботи. Наприклад, завдання на пошукову діяльність в інтернеті «Підберіть фотографії, відеосюжети, фрагменти тексту та інші ресурси, поєднайте їх між собою і поясніть, як ряд подій впливав один на одного і яким чином розвивалися події» (Гаврілова, 2024, с. 145);
- колективне завдання: створення коміксу з картинками і прив'язаними до них відеороликами, вкрапленнями тексту, посиланнями, які допомагають пояснити значущість події, розвиток персонажа і таке інше (Михайлова, 2024).

Отже, подібно до Google Малюнки додатки:

Google Slides – універсальний інструмент створення презентацій для різних цілей з нуля або на основі готових шаблонів, дозволяє, вже на слайдах презентації малювати, використовуючи майже ті ж самі інструменти для малювання.

Google Keep – призначений для створення нотаток (заміток або, стікерів). Функціонал сервісу пропонує багато можливостей для роботи, серед яких можливість створити нотатку з малюнком. На нотатці для нескладного малювання є функції обрати тло, різні кольори, пензлики будь-якого розміру, тощо.

5. Віртуальні дошки, як виставковий простір для художніх робіт учнів. Це інструменти для спільного діяльнісного простору для учнів і вчителів: спільні документи – <https://drive.google.com>; дошка www.padlet.com; віртуальні робочі столи – <http://edu.glogster.com>, www.thinglink.com.

Висновки. Цифрові технології на уроках образотворчого мистецтва є актуальною новацією, безумовно сприятимуть поєднанню традиційних і нетрадиційних форм мистецтва в освітньому процесі та мають подальші перспективи створення художніх робіт цифровими засобами.

Використання цифрових ресурсів для малювання сприяє розвитку творчих здібностей учнів, творчого та просторового мислення, збільшує можливості представлення навчальної інформації. Завдяки цифровим технологіям можлива інтеграція образотворчого мистецтва з музичним мистецтвом, літературою, українською мовою, математикою і формування в учнів не тільки творчого мислення, а й розширення знань з інших предметів та формування всіх компетентностей, які учні повинні набувати на уроках.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Бай, І. (2017). Актуальні питання навчання образотворчого мистецтва в початкових класах. *Освітній простір України*, 9(9), 159–162. <https://doi.org/10.15330/esu.9.159-162>

Гаврілова, Л. (2024). Цифрові технології викладання образотворчого мистецтва на сучасному етапі реформування мистецької освіти. *Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти*, (21), 5–18. <https://doi.org/10.31865/2414-9292.21.2024.307964>

Демченко, І. І., Пічкур, М. О., & Близнюк, Т. О. (2009). *Творчий розвиток учнів початкової школи засобами образотворчого мистецтва* (монографія). Оміда. <https://dspace.udpu.edu.ua/handle/6789/577>

Малицька, О. В. (2016). *Образотворче мистецтво з методикою навчання* : навч. посібник. Бердянськ.

Масол, Л. М. (2019). *Нова українська школа : методика навчання інтегрованого курсу «Мистецтво» у 1–2 класах на засадах компетентнісного підходу* (навчально-методичний посібник). Генеза.

Масол, Л. М. (2020). *Нова українська школа : методика навчання інтегрованого курсу «Мистецтво» у 3–4 класах на засадах компетентнісного підходу* (навчально-методичний посібник). Генеза.

Серих, Л. В. (2021). *Техніки образотворчого (візуального мистецтва): мистецтво НУШ. КЗ СОІППО*. <http://ir.soippo.edu.ua/handle/123456789/345>

Михайлова, Л. М. (2024). Сервіс Google Keep у роботі вчителя початкової школи для миттєвого створення різноманітного дидактичного матеріалу. У *Матеріали VI Всеукраїнської науково-практичної конференції «Педагогічна наука і освіта у сучасному вимірі: проблеми та перспективи розвитку»* (с. 337–341). Одеса.

Михайлова, Л. М. (2025). Використання додатку Google малюнки на уроках образотворчого мистецтва в початковій школі. У *Матеріали VII Всеукраїнської науково-практичної конференції «Педагогічна наука і освіта у сучасному вимірі: проблеми та перспективи розвитку»* (с. 283–286). Одеса.

Цугорка, О. (2015). Образотворче мистецтво і можливості новітніх технологій. *Культура і сучасність*, 2, 111–118. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2015.146974>

Fullan, M. (2018). *Why some leaders succeed and others fail*. Corwin.

REFERENCES

Bai, I. (2017). Aktualni pytannia navchannia obrazotvorchoho mystetstva v pochatkovykh klasakh. *Osvitnii prostir Ukrainy*, 9(9), 159–162. <https://doi.org/10.15330/esu.9.159-162>

Havrilova, L. (2024). Tsyfrovi tekhnolohii vykladannia obrazotvorchoho mystetstva na suchasnomu etapi reformuvannia mystetskoï osvity. *Profesionalizm pedahoha: teoretychni y metodychni aspekty*, (21), 5–18. <https://doi.org/10.31865/2414-9292.21.2024.307964>

Demchenko, I. I., Pichkur, M. O., & Blyzniuk, T. O. (2009). *Tvorchyi rozvytok uchniv pochatkovoi shkoly zasobamy obrazotvorchoho mystetstva* (monohrafiia). Omida. <https://dspace.udpu.edu.ua/handle/6789/577>

Malyska, O. V. (2016). *Obrazotvorche mystetstvo z metodykoiu navchannia* : navch. posibnyk. Berdiansk.

Masol, L. M. (2019). *Nova ukrainska shkola : metodyka navchannia intehrovanoho kursu «Mystetstvo» u 1–2 klasakh na zasadakh kompetentnisnoho pidkhodu* (navchalno-metodychnyi posibnyk). Heneza.

Masol, L. M. (2020). *Nova ukrainska shkola : metodyka navchannia intehrovanoho kursu «Mystetstvo» u 3–4 klasakh na zasadakh kompetentnisnoho pidkhodu* (navchalno-metodychnyi posibnyk). Heneza.

Sierykh, L. V. (2021). Tekhniky obrazotvorchoho (vizualnoho mystetstva): mystetstvo NUSh. KZ SOIPPO. <http://ir.soippo.edu.ua/handle/123456789/345>

Mykhailova, L. M. (2024). Servis Google Keep u roboti vchytelia pochatkovoi shkoly dla myttievoho stvorennia riznomanitnoho dydaktychnoho materialu. *U Materialy VI Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii «Pedahohichna nauka i osvita u suchasnomu vymiri: problemy ta perspektyvy rozvytku»* (s. 337–341). Odesa.

Mykhailova, L. M. (2025). Vykorystannia dodatku Google maliunky na urokakh obrazotvorchoho mystetstva v pochatkovii shkoli. *U Materialy VII Vseukrainskoi naukovo-praktychnoi konferentsii «Pedahohichna nauka i osvita u suchasnomu vymiri: problemy ta perspektyvy rozvytku»* (s. 283–286). Odesa.

Tsuhorka, O. (2015). Obrazotvorche mystetstvo i mozhlyvosti novitnikh tekhnolohii. *Kultura i suchasnist*, 2, 111–118. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.2.2015.146974>

Fullan, M. (2018). *Why some leaders succeed and others fail*. Corwin.

Lyubov Mykhaylova,

Methodologist of the Scientific and Methodical Laboratory
of Primary education of the Department of Preschool and Primary Education
Odessa Regional Academy of In-Service Education
Odessa, Ukraine

USING DIGITAL TECHNOLOGY IN ELEMENTARY SCHOOL ART CLASSES FOR CREATIVITY AND LEARNING

Abstract. *The article discusses the issue of the relevance of using digital technology in art lessons in elementary school. A number of scientific studies on the implementation of digital technologies in the educational process, the importance and effectiveness of their application, the development of methods of use, and most importantly their impact on the quality of education and the development of education seekers have been analyzed. It is indicated that a teacher who teaches a modern fine arts lesson must have the knowledge and skills to use modern artistic tools of digital resources, apply innovative teaching methods to create an exciting educational environment that promotes the development of students and ensures their success in the future.*

Digital resources and their tools were analyzed: interactive 3D scenes; online resources of virtual trips and excursions; educational and game applications for creating simple art projects; applications from Google - Google Drawings, Google Keep, Google Slides and virtual whiteboards as an exhibition space for students' artwork.

Special attention is paid to the Google Drawings application - a multifunctional, simple and easy-to-use application that has an intuitive interface. There are various options for using the Google Drawings application to create tasks, exercises, and joint projects for the purpose of studying and consolidating material in art classes.

Key words: *digital technologies, digital tools, multimedia, digital art, visual arts, elementary school.*

Дата надходження до редакції 04.08.2025

© Михайлова Л. М., 2025