

and Legal Disciplines]. URL: <http://hnpu.edu.ua/uk/division/naukova-diyalnist-kafedryteoriyi-i-metodyky-vykladannya-suspilno-pravovoh-dyscyplin> [in Ukrainian]

18. Osvitnia prohrama «Istoriia v zakladakh osvity». Druhyi (mahisterskyi) riven vyshchoi osvity. Haluz znan – A. Osvita. Spetsialnist – A4.03 Srednia osvita (Istoriia ta hromadianska osvita) [Educational program "History in educational institutions". Second (master's) level of higher education. Field of knowledge – A Education. Specialty – A4.03 Secondary education (History and civic education)]. (2025). Kharkiv. URL: http://smc.hnpu.edu.ua/files/Osv%D1%96tn%D1%96_programi/Osvitni_programu_magistr/2025/Istoriya_v_zakladakh_osvitu.pdf [in Ukrainian]

19. Polozhennia pro diialnist studentskoho naukovo-hurtka Kharkivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni H. S. Skovorody [Regulations on the activities of the student scientific circle of the Kharkiv National Pedagogical University named after G. S. Skovoroda]. URL: http://hnpu.edu.ua/sites/default/files/files/Normat_dokum/Pro_diyalnist_naykovogo_gyrtka.pdf [in Ukrainian]

20. Sysoieva, S. O. (2008). Osvita i osobystist v umovakh postindustrialnoho svitu [Education and personality in the post-industrial world]. Khmelnytskyi: KhHPA. 324 s. [in Ukrainian]

21. Sliusarenko, V. V. (2018). Rozvytok doslidnytskoi kultury maibutnih pedahohiv v umovakh innovatsiinoho osvitnoho seredovyscha [Development of research culture of future teachers in an innovative educational environment]. Teoriia i metodyka profesiinoi osvity. Vyp. 12. S. 121–128. [in Ukrainian]

22. Statut Kharkivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni H. S. Skovorody (nova redaktsiia) [Statute of the Kharkiv National Pedagogical University named after G. S. Skovoroda (new edition)]. URL: http://hnpu.edu.ua/sites/default/files/files/Normat_dokum/STATUT%202025.pdf [in Ukrainian]

23. FB storinka SNT fakultetu istorii i prava [FB page of the Faculty of History and Law of the State Technical University]. URL: <https://www.facebook.com/groups/273462361205997> [in Ukrainian]

24. FB storinka fakultetu istorii i prava [FB page of the Faculty of History and Law]. URL: <https://www.facebook.com/groups/5278599615588908> [in Ukrainian]

25. Shtefan, M. A. (2004). Orhanizatsiia naukovo-doslidnoi roboty studentiv [Organization of students' research work]. Kyiv: KNTEU. 138 s. [in Ukrainian]

26. Kuzminska, O., Mazorchuk, M., Morze, N., Pavlenko, V., Prokhorov, A. (2018). Study of Digital Competence of the

Students and Teachers in Ukraine. International Conference on Information and Communication Technologies in Education, Research, and Industrial Applications. Pp. 148–169. [in English]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ

ЗЕЛЕНСЬКА Людмила – доктор педагогічних наук, професор, декан факультету історії і права, професор кафедри освітології та інноваційної педагогіки Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди.

Наукові інтереси: розвиток системи освіти в Україні та провідних країнах світу, інноваційні технології навчання і виховання у вищій школі, формування дослідницької компетентності здобувачів вищої освіти.

СЕРЯКОВ Сергій – кандидат історичних наук, доцент, координатор грантових проєктів, координатор з наукової роботи факультету історії і права, доцент кафедри всевітньої історії Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди.

Наукові інтереси: ранньомодерна історія Польщі та України, історія освіти, історія польської історіографії, історія польської діаспори на Слобожанщині.

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

ZELENSKA Liudmyla – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Dean of the Faculty of History and Law, Professor of the Department of Educology and Innovative Pedagogy, H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University.

Scientific interests: Development of the education system in Ukraine and the world's leading countries, innovative teaching and upbringing technologies in higher education, formation of research competence in higher education students.

SERYAKOV Sergiy – PhD in History, Docent, Grant Coordinator in H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University, Deputy Dean for Scientific Work of the Faculty of History and Law, Associate Professor in Department of World History H.S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University.

Scientific interests: Early Modern History of Poland and Ukraine, History of Education, History of Polish historiography, History of Polish diaspora in Slobozhanshchyna.

Стаття надійшла до редакції 03.03.2026 р.

Стаття прийнята до друку 13.03.2026 р.

УДК 378.147:744.9:004.928(477:510)

DOI: 10.36550/2415-7988-2026-1-223-297-303

ISSN 2415–7988 (Print) ISSN 2521–1919 (Online)

ПОТАПЧУК Тетяна –

доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри теорії та методики дошкільної і спеціальної освіти Карпатського національного університету імені Василя Стефаника
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1680-6976>
e-mail: tatvolod@ukr.net

ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ ДО ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ДИЗАЙНЕРІВ АНІМАЦІЇ: ДОСВІД ВИЩОЇ ШКОЛИ КНР ТА УКРАЇНИ

У статті здійснено ґрунтовний порівняльний аналіз інноваційних підходів до формування професійної компетентності дизайнерів анімації в закладах вищої освіти України та Китайської Народної Республіки. Розкрито сутність проєктувальної компетентності як складного інтегративного утворення, що поєднує в собі художньо-естетичний базис, технологічну грамотність та готовність до інноваційної діяльності в динамічному медіасередовищі.

У роботі деталізовано специфіку китайської моделі підготовки, яка базується на принципах гнучкої тривалості навчання та глибокої інтеграції академічного процесу з виробничими циклами провідних анімаційних студій. Особливу увагу приділено аналізу моделі «3+1» та впровадженню концепції «подвійного режиму навчання», що дозволяє студентам КНР опановувати високотехнологічні інструменти (3D-фрактальну генерацію, хмарний рендеринг, штучний інтелект) у межах реальних індустріальних кейсів.

Водночас висвітлено особливості української вищої школи, де пріоритетним залишається розвиток унікального авторського стилю на фундаменті класичної академічної художньої освіти. Доведено, що впровадження анімації в українських ЗВО має

виражений проєктно-орієнтований характер, спрямований на формування візуальної культури та креативного мислення здобувачів. Обґрунтовано роль міждисциплінарних зв'язків та інтерактивних форм навчання у підвищенні ефективності фахової підготовки.

Шляхом компаративного аналізу виявлено спільні проблеми обох систем, зокрема інерційність методичного забезпечення та дефіцит актуальних навчальних ресурсів, що не встигають за оновленням програмного інструментарію. Автор пропонує шляхи адаптації кращого зарубіжного досвіду, зокрема створення індустріальних технопарків на базі університетів та розробку спільних освітніх програм, що дозволить інтегрувати технологічну потужність Китаю з творчим потенціалом України. Доведено, що синергія цих підходів є запорукою підготовки конкурентоспроможних фахівців, здатних до продуктивної самореалізації на глобальному ринку анімаційного дизайну.

Ключові слова: дизайн анімації, заклади вищої освіти, Україна, КНР, інноваційні підходи, креативні індустрії, цифрові технології, порівняльний аналіз, професійна підготовка, медіадизайн.

POTARCHUK Tetiana –

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor,
Professor of the Department of Theory and Methodology
of Preschool and Special Education
of Vasyl Stefanyk Karpattia National University
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1680-6976>
e-mail: tatvolod@ukr.net

INNOVATIVE APPROACHES TO FORMING THE PROFESSIONAL COMPETENCE OF ANIMATION DESIGNERS: THE EXPERIENCE OF HIGHER EDUCATION IN CHINA AND UKRAINE

The article presents a thorough comparative analysis of innovative approaches to the formation of professional competence of animation designers in higher education institutions of Ukraine and the People's Republic of China. The essence of design competence is revealed as a complex integrative formation that combines an artistic and aesthetic basis, technological literacy and readiness for innovative activity in a dynamic media environment.

The paper details the specifics of the Chinese training model, which is based on the principles of flexible duration of training and deep integration of the academic process with the production cycles of leading animation studios. Particular attention is paid to the analysis of the "3+1" model and the implementation of the concept of "dual learning mode", which allows Chinese students to master high-tech tools (3D fractal generation, cloud rendering, artificial intelligence) within real industrial cases.

At the same time, the peculiarities of Ukrainian higher education are highlighted, where the development of a unique author's style on the foundation of classical academic art education remains a priority. It is proven that the introduction of animation in Ukrainian higher education institutions has a pronounced project-oriented nature, aimed at forming visual culture and creative thinking of applicants. The role of interdisciplinary connections and interactive forms of learning in increasing the effectiveness of professional training is substantiated.

Through comparative analysis, common problems of both systems were identified, in particular, the inertia of methodological support and the shortage of relevant educational resources that do not keep up with the update of software tools. The author suggests ways to adapt the best foreign experience, in particular, the creation of industrial technology parks based on universities and the development of joint educational programs, which will allow integrating the technological power of China with the creative potential of Ukraine. It is proven that the synergy of these approaches is the key to training competitive specialists capable of productive self-realization in the global animation design market.

Key words: animation design, higher education institutions, Ukraine, China, innovative approaches, creative industries, digital technologies, comparative analysis, professional training, media design.

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. Актуальність обраної теми підкріплена необхідністю системної модернізації змісту навчання в контексті глобальної цифровізації мистецької освіти. Формування професійної компетентності майбутнього дизайнера анімації сьогодні виходить за межі суто технічного опанування програмних продуктів; воно передбачає розвиток здатності до стратегічного мислення, інтеграцію традиційних художніх методів із новітніми інструментами штучного інтелекту та віртуальної реальності. У цьому розрізі порівняльне вивчення досвіду Китайської Народної Республіки, яка демонструє зразкові темпи впровадження високотехнологічних рішень в освітній процес, та України, що володіє потужним класичним фундаментом і креативним кадровим потенціалом, дозволяє ідентифікувати найбільш дієві інноваційні підходи. Виявлення цих механізмів є критично важливим для створення гнучких освітніх моделей, здатних забезпечити високу конкурентоспроможність випускників на світовому ринку анімаційної індустрії.

Сучасний етап розвитку глобального соціокультурного простору характеризується стрімкою експансією креативних індустрій, де анімаційний дизайн посідає одну з ключових позицій. Запит на

якісну професійну підготовку фахівців цієї галузі в закладах вищої освіти України та Китайської Народної Республіки постає як нагальна відповідь на виклики цифрової трансформації. Оскільки анімація як окремий освітній напрям є порівняно молодю дисципліною для обох держав, виникає об'єктивна потреба у глибокому теоретичному обґрунтуванні її структури, методичного інструментарію та організаційних засад функціонування.

Професійне становлення майбутніх дизайнерів анімації має відбуватися в тісній кореляції з трансформаційними процесами у суспільстві. Сьогодні анімаційний продукт виходить за межі суто розважального контенту; він інтегрує в собі унікальні авторські концепції, етнокультурні коди, філософські сенси та високий інтелектуальний потенціал розробників. У такий спосіб анімація виконує важливу гуманістичну місію – вона формує естетичні ідеали молоді, стимулює розвиток абстрактного мислення та креативності, а також допомагає особистості адаптуватися до щільного інформаційного середовища.

Крім того, анімаційний дизайн виступає дієвим механізмом візуальної комунікації, що об'єднує соціальні запити з інноваційними медіа-технологіями. Для здобувачів освіти опанування цього фаху відкриває широкі горизонти для творчого самовираження та

реалізації підприємницького потенціалу, що є важливим для економічного розвитку обох країн.

У контексті окресленої проблематики особливого наукового значення набуває порівняльне дослідження систем підготовки дизайнерів анімації в Україні та КНР. Такий підхід дозволяє не лише виокремити специфічні національні особливості освітніх моделей, а й знайти спільні точки дотику в питаннях формування фахових компетентностей. Дослідження досвіду Китаю, який демонструє вражаючі темпи технологічного прогресу в анімації, у поєднанні з українськими традиціями академічної художньої школи та креативним пошуком, створює підґрунтя для розробки перспективних освітніх стратегій.

Вивчення міжнародного досвіду дає змогу виявити найбільш ефективні педагогічні практики, адаптувати їх до вимог глобального ринку праці та окреслити шляхи модернізації змісту навчання. Це сприятиме виведенню професійної підготовки аніматорів на якісно новий рівень, що відповідатиме світовим стандартам якості та запитам сучасного високотехнологічного суспільства.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретико-методологічне підґрунтя професійної підготовки дизайнерів анімації характеризується багатоаспектністю наукових підходів, що зумовлено специфікою інтеграції мистецтва, технологій та економіки креативних індустрій. Сучасний науковий дискурс у Китаї та Україні демонструє відмінні, проте взаємодоповнювальні вектори осмислення цієї проблеми. У науковому просторі Китайської Народної Республіки домінує прагматико-технологічний підхід, де основна увага фокусується на цифровізації освітнього процесу та його відповідності запитам ринку нових медіа.

Китайські дослідники, зокрема Чен Лі та Дай Чжен, акцентують увагу на критичному розриві між академічною теоретизацією навчання та реальними виробничими вимогами анімаційних студій. У їхніх розвідках наголошується, що недостатня кількість практикоорієнтованих годин та слабка залученість студентів до реальних індустріальних проєктів гальмує процес професійної самореалізації майбутніх фахівців. Лі Дунцін та Лі Цзіньмін розвивають цю думку, вказуючи на необхідність динамічного оновлення змісту освітніх програм, які б оперативно реагували на появу нових інструментів візуалізації. Особливий інтерес становлять праці Дай Чжен, де обґрунтовується доцільність впровадження підприємницької складової у підготовку дизайнерів, що корелює з концепцією «подвійного режиму навчання» та участю молоді у міжнародних професійних конкурсах.

Українська наукова школа розглядає підготовку дизайнерів анімації крізь призму цілісного формування професійної компетентності, де художньо-творче мислення поєднується з інноваційними методами візуальної комунікації. Фундаментальні засади дизайну та роль академічних дисциплін у становленні творчої особистості досліджували С. Алексєєва, І. Петрова, О. Бондаренко та О. Пасько. Вчені доводять, що стійкий фаховий рівень можливий лише за умови гармонізації класичної художньої освіти з опануванням сучасного програмного забезпечення.

Специфіку анімаційного та motion-дизайну як інструментів розвитку візуальної культури та

просектної компетентності розкрито у працях вчених останніх років. Окремим перспективним напрямом, що викликає резонанс у професійному середовищі, є вивчення технологій фрактальної генерації та їхнього впливу на естетику мультимедійного простору. Дослідники аналізують, як занурення у 3D-фрактальні світи змінює емоційне сприйняття глядача та трансформує наратив сучасної кіноіндустрії й реклами.

Становлення та розвиток дизайн-освіти в Україні та світі, її історичні та теоретичні аспекти перебувають у полі зору таких вчених, у працях, яких (С. Алексєєвої, І. Петрової, Бондаренко О., Пасько О.) обґрунтовано теоретико-методологічні засади професійної підготовки майбутніх дизайнерів у закладах вищої освіти, визначено структуру професійної компетентності дизайнера, роль академічних художніх дисциплін і просектної діяльності у формуванні творчого потенціалу здобувачів освіти [1; 2; 10]. Дослідники наголошують на необхідності поєднання фундаментальної мистецької підготовки з опануванням сучасних цифрових інструментів і технологій візуальної комунікації. Їхні праці формують методологічну базу для аналізу специфіки підготовки фахівців у галузі дизайну, проте питання системної взаємодії ЗВО з бізнес-структурами креативного сектору та порівняльний аналіз міжнародних моделей підготовки аніматорів (зокрема України та КНР) залишаються розкритими лише частково.

Отже, актуальність дослідження зумовлена необхідністю подолання фрагментарності наявних підходів та обґрунтування цілісної моделі підготовки дизайнерів анімації, яка б інтегрувала кращий зарубіжний досвід із національними освітніми традиціями.

Метою статті є проведення порівняльної характеристики систем підготовки фахівців анімаційного дизайну в КНР та Україні для визначення стратегічних орієнтирів удосконалення вітчизняної вищої школи в умовах глобального ринку креативних індустрій.

Виклад основного матеріалу дослідження. Система професійної підготовки дизайнерів анімації у закладах вищої освіти Китайської Народної Республіки характеризується гнучкістю часових рамок та вираженою практикоорієнтованістю. Стандартний бакалаврський цикл триває чотири роки, проте освітня політика КНР передбачає можливість пролонгації навчання до шести років, а для студентів, які інтегрують академічний процес із розбудовою власних стартапів у сфері креативних індустрій – до восьми років. Така детермінація термінів навчання дозволяє здобувачам ефективно поєднувати теоретичний базис із реалізацією підприємницького потенціалу.

Основоположною для китайської вищої школи є модель «3+1», яка реалізує принципи персоналізації та занурення у професійне середовище. Протягом перших трьох курсів домінує фундаментальна підготовка, що охоплює вивчення академічного рисунку, теорії кольору, пластичної анатомії, а також опанування складного інструментарію 2D- та 3D-моделювання. Заключний рік навчання повністю присвячується інтенсифікації фахових навичок. Особливістю є поетапне дипломне проєктування, що стартує ще в літній період перед випускним курсом, а завершується тривалою корпоративною практикою на базі провідних анімаційних студій. Це забезпечує

безперервність переходу від статусу студента до статусу затребуваного фахівця, здатного до командної роботи в умовах реального виробничого циклу.

У сучасному глобальному просторі, де візуальний контент стає домінуючим засобом комунікації та маркетингу, підготовка дизайнерів набуває ознак міждисциплінарності. В ході нашого дослідження було визначено пріоритетні інноваційні напрями підготовки майбутніх фахівців, що інтегрують анімаційну графіку та мультимедійні технології:

Сучасна освіта дизайнера анімації в КНР та Україні все частіше включає алгоритми генеративного мистецтва. Це дозволяє оптимізувати процеси створення фазових рухів, розробки текстур та фонових зображень, що значно прискорює препродакшн і дозволяє студенту зосередитися на концептуальній складовій проєкту.

Використання математичних алгоритмів для створення складних візуальних світів трансформує естетику мультимедійного простору. Навчання роботі з фрактальною графікою розвиває у студентів здатність до створення нелінійних нарративів та імерсивних середовищ, що є критично важливим для кіноіндустрії та VR-технологій.

Освітній процес вибудовується навколо реальних кейсів від стейкхолдерів. Студенти залучаються до розробки рекламних кампаній, освітніх застосунків або ігрових інтерфейсів, де анімація виступає не просто декоративним елементом, а функціональним інструментом взаємодії з користувачем.

Важливим вектором є вивчення впливу анімації на психоемоційний стан глядача. Майбутні дизайнери анімації вчаться використовувати колір, ритм і динаміку руху як засоби маніпуляції увагою та формування певного емоційного відгуку, що підвищує соціальну та маркетингову ефективність їхньої роботи.

Сучасна анімація вимагає від фахівця навичок сценариста та режисера. Інноваційні підходи передбачають поєднання занять з акторської майстерності (для кращого розуміння пластики персонажа) із вивченням закономірностей цифрового сторітелінгу, що забезпечує цілісність візуального оповідання.

Порівняльний аналіз показує, що якщо в КНР акцент робиться на технологічній масштабності та корпоративній інтеграції, то в Україні пріоритетним залишається розвиток унікального авторського стилю на основі класичної художньої освіти. Проте спільним для обох систем є перехід до моделі безперервної освіти, де професійна компетентність формується через постійне оновлення технологічного стеку та розвиток креативного мислення в умовах динамічних змін ринку [8].

Фундаментальною характеристикою підготовки дизайнерів анімації в Китайській Народній Республіці є модель «глибокої інтеграції освіти та виробництва» (產教融合 – chānjiào rónghé). Цей підхід передбачає, що представники бізнес-середовища виступають не просто консультантами, а активними суб'єктами освітнього процесу. Протягом навчального семестру впроваджуються спеціалізовані інтенсиви, зміст яких повністю диктується актуальними запитами ринку: від розробки персонажів для ігрових А-проєктів до створення складних візуальних ефектів (VFX) для кінематографа та телебачення [6; 7].

Особливої уваги заслуговує формат «спільного викладання» під час літніх термінів. У цей період

академічні лектори працюють у тандемі з провідними технічними директорами та арт-менеджерами анімаційних студій. Така синергія дозволяє студентам не лише опанувати інноваційний софт, а й адаптуватися до реальних виробничих ритмів, термінів (deadlines) та корпоративної етики [4]. Проте, попри значні успіхи, стрімка експансія нових медіаплатформ (TikTok, Bilibili, метавесесвітів) породжує низку системних суперечностей у системі вищої освіти КНР.

Головною проблемою залишається інерційність освітніх програм. Швидкість оновлення програмного забезпечення та появи нових технік рендерингу часто перевищує швидкість затвердження нових навчальних планів. Як зазначають дослідники, спостерігається дефіцит систематизованих методичних матеріалів, що базуються на актуальних кейсах [12]. Застарілі підручники не встигають за трансформацією нарративних структур у цифровій анімації, що вимагає негайного впровадження міждисциплінарних ресурсів, які б поєднували програмування, психологію сприйняття та дизайн-мислення.

Для глибшого розуміння особливостей формування професійної компетентності дизайнерів анімації доцільно систематизувати спільні та відмінні риси освітніх моделей обох країн у формі порівняльної таблиці.

В Україні розвиток проєктувальної компетентності дизайнерів анімації має враховувати китайський досвід у частині створення індустріальних парків на базі університетів. Це дозволить розв'язати проблему браку практичного досвіду та застарілої матеріальної бази. Водночас інтеграція інноваційних підходів має базуватися на принципах «контекстного навчання», де кожне навчальне завдання має конкретне соціальне або комерційне спрямування [1].

Особливого значення набуває розвиток «soft skills» та міждисциплінарних навичок. Сучасний дизайнер анімації – це не лише художник, а й фахівець, який розуміє закономірності візуальної комунікації та психологічного впливу контенту. У цьому контексті використання 3D-фрактальної генерації стає не просто технічним прийомом, а інструментом створення нових естетичних нарративів, що змінюють сприйняття глядача в мультимедійному просторі [3].

Формування інноваційної екосистеми підготовки фахівців вимагає: впровадження хмарних технологій для спільної роботи над проєктами в реальному часі; створення відкритих репозитаріїв навчальних кейсів, що оновлюються щоквартально; розробку спільних українсько-китайських освітніх програм, що дозволить інтегрувати технологічну потужність КНР із творчою свободою української вищої школи.

Отже, можна стверджувати, що успішне формування професійної компетентності дизайнерів анімації можливе лише за умови логічного поєднання академічних традицій із гнучкими інноваційними підходами, де критерієм ефективності є готовність випускника до розв'язання складних завдань у динамічному середовищі креативних індустрій.

Впровадження анімації у вищу школу України та КНР розглядається не лише як підготовка вузько-профільних фахівців, а як створення мультидисциплінарного середовища для розвитку візуальної культури майбутніх дизайнерів. В обох країнах цей процес базується на інтеграції мистецьких традицій із

високотехнологічними цифровими інструментами, проте акценти суттєво різняться.

У Китайській Народній Республіці впровадження анімації підтримується на державному рівні як частина стратегії розвитку національних креативних індустрій. Як зазначає Чен Лі, китайська модель вищої освіти орієнтована на створення великих анімаційних баз при університетах, де студенти залучаються до реальних виробничих циклів [12]. Впровадження інновацій у КНР сьогодні фокусується на:

Хмарному рендерингу та Real-time технологіях: Використання рушіїв (наприклад, Unreal Engine) дозволяє студентам бачити результат маніпуляцій миттєво, що значно підвищує динаміку навчання [11].

Інтеграції 3D у препродакшн: Дослідження Дай Чжен підкреслюють, що використання неймереж для генерації фонів та концепт-арту стало невід’ємною частиною курсових проєктів у провідних академіях мистецтв Китаю [4].

3D-фрактальній генерації: Китайські вчені активно розглядають фрактальну анімацію як засіб створення складних імерсивних середовищ для метавесвітів, що вимагає від студента знань не лише з дизайну, а й з процедурного програмування [11; 12].

В Україні впровадження анімації у ЗВО має більш виражений камерний, авторський характер, де пріоритетом є розвиток унікального творчого стилю здобувача. Дослідники обґрунтовують, що українська школа базується на сильному академічному фундаменті, де анімація виступає логічним продовженням класичного рисунку та композиції [10, 13]. Як зазначають Колесник Н., Куниця Г., Погосьян Д., анімація сьогодні є критично важливою для формування проєктної компетентності дизайнерів, оскільки дозволяє працювати з динамічною типографікою та інтерфейсами [5].

Впровадження елементів гейм-дизайну в освітні програми художніх ЗВО дозволяє студентам опанувати принципи взаємодії користувача з візуальним об’єктом.

Бондаренко О. та Пасько О. наголошують на важливості колаборації між дизайнерами, програмістами та сценаристами для створення цілісного анімаційного нарративу [2].

Системний аналіз впровадження анімаційних технологій дозволяє виділити спільні проблеми, з якими стикаються обидві країни. Зокрема, Малініна І. та Штайнер Т. вказують на інерційність методичного забезпечення, яке не встигає за оновленням версій програмного забезпечення (Maya, Blender, Toon Boom) [9, 13]. Це зумовлює потребу в переході до «гнучких» навчальних планів, що базуються на мікромодулях та інтенсивах від практикуючих фахівців.

Аспект впровадження	Модель КНР (Технологічна)	Модель України (Художня)
Матеріальна база	Спеціалізовані технопарки при ЗВО	Студії медіа-дизайну та комп’ютерні класи
Методичний акцент	Масштабність, 3D-моделювання, ШІ	Авторська концепція, 2D, Motion-design
Партнерство	Корпоративне стажування в мега-студіях	Співпраця з IT-сектором та дизайн-бюро

Впровадження анімації у ЗВО України та Китаю демонструє рух до єдиного цифрового стандарту, де професійна компетентність дизайнера визначається здатністю адаптувати свій творчий потенціал до швидкозмінних технологічних умов. Поєднання китайського досвіду в частині технологічної інфраструктури з українськими традиціями концептуального мистецтва може стати основою для створення інноваційних спільних освітніх програм.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Проведений порівняльний аналіз інноваційних підходів до формування професійної компетентності дизайнерів анімації в закладах вищої освіти України та Китайської Народної Республіки дозволяє сформулювати низку концептуальних висновків:

Доведено, що підготовка сучасного дизайнера анімації перейшла від суто вузькоспеціалізованого технічного навчання до формування комплексної проєктної компетентності. В умовах цифрової трансформації професійна майстерність фахівця інтегрує в собі художню емпатію, технологічну грамотність (володіння ШІ, VR/AR, 3D-фрактальною генерацією) та підприємницький потенціал. Досвід КНР демонструє успішну модель «глибокої інтеграції освіти та виробництва», де освітній процес синхронізований із ритмами медіаіндустрії. Водночас українська модель зберігає унікальний фокус на авторській ідентичності та фундаментальній художній підготовці, що є критично важливим для створення інтелектуально місткого анімаційного продукту.

Встановлено, що впровадження анімації у ЗВО обох країн дедалі більше базується на методах процедурного моделювання та використанні ігрових рушіїв для рендерингу в реальному часі. Використання 3D-фрактальної генерації в освітніх програмах визначено як один із найбільш перспективних напрямів, що дозволяє майбутнім дизайнерам трансформувати візуальний нарратив та створювати складні імерсивні середовища. Порівняльний аналіз підтвердив, що китайські ЗВО мають перевагу у швидкості впровадження апаратних інновацій, тоді як українські заклади демонструють вищу гнучкість у застосуванні концептуальних і міждисциплінарних підходів.

Дослідження засвідчило, що критичним чинником успіху є залучення стейкхолдерів до безпосереднього викладання та розробки навчальних планів. Модель «3+1» (КНР) та літні семестри корпоративного стажування є дієвими інструментами подолання розриву між академічними знаннями та практичними вимогами ринку. Для України перспективним є впровадження елементів дуальної освіти та створення спільних із бізнесом лабораторій анімації, що дозволить мінімізувати проблему застарілої матеріально-технічної бази.

Виявлено спільну для обох країн проблему – інерційність традиційних навчальних матеріалів. Швидке оновлення технологічного стеку вимагає переходу від статичних підручників до динамічних репозиторіїв кейсів, онлайн-платформ із мікромодулями та міждисциплінарних технологічних ресурсів. Регулярне оновлення змісту освітніх програм має базуватися на принципах прогнозування трендів креативних індустрій.

Подальші наукові пошуки доцільно спрямувати на детальне вивчення психологічного впливу анімаційного контенту на глядача в контексті

формування емоційного інтелекту дизайнера. Важливим напрямом є також розробка спільних українсько-китайських освітніх проєктів, які б поєднували технологічну потужність східного партнера з креативно-філософським підходом вітчизняної школи.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що синергія технологічних інновацій КНР та художньо-методологічних традицій України створює надійний фундамент для виховання дизайнерів анімації нового покоління. Сформована проєктувальна компетентність виступає не лише гарантом працевлаштування випускника, а й чинником розвитку національних креативних економік у глобальному соціокультурному просторі.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ

1. Алексеева С. Сучасні підходи до професійної підготовки майбутніх дизайнерів в умовах розвитку креативних індустрій. *New impetus for the advancement of pedagogical and psychological sciences in Ukraine and EU countries: research matters : Collective monograph. Riga, Latvia: "Baltija Publishing".* 2021. pp. 1–16 (864 p.). URL: <http://baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/book/103>
2. Бондаренко О., Пасько О. Особливості підготовки майбутніх фахівців дизайну у закладах вищої освіти. *Мистецтвознавство. Актуальні питання гуманітарних наук.* 2023. Вип. 61. том 1. С. 58-63. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/61-1-10>
3. Вей Ву. Дослідження щодо розвитку талантів анімаційного дизайну в китайських університетах в контексті інновацій та підприємництва. Дослідження в галузі мистецької освіти. 2018. № 14. С. 25–27.
4. Дай Чжен (2022). Професійна підготовка майбутніх дизайнерів анімації у закладах вищої освіти КНР : дис. ... д-ра філософії : 015 – проф. освіта (за спеціалізаціями) / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Харків : ХНПУ, 281 с.
5. Колесник Н., Куниця Г., Погосьян Д. Підготовка майбутніх фахівців з дизайну до використання візуального контенту мультимедійних технологій та анімаційної графіки. *Наука і техніка сьогодні.* 2024. №9 (37). DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-9\(37\)-356-366](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-9(37)-356-366) URL: <http://perspectives.pp.ua/index.php/nts/article/download/15085/15155>
6. Лі Дунцін. Дослідження інноваційного напрямку моделі навчання талантів анімації коледжу в рамках підприємництва та інновацій. *Оцінка мистецтва.* 2018. № 7. С. 126–127.
7. Лі Цзіньмін. Практика викладання нової медіа-анімації та аналіз навчання талантів. *Дослідження мистецької освіти.* 2015. № 7. С. 122–123.
8. Маковецька Н. В. Організація підготовки майбутніх фахівців анімаційної діяльності у вищих навчальних закладах зарубіжних країн. *Збірник наукових праць "Педагогічні науки".* Том 1 № 71 123-126. <https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/3581>
9. Малиніна І., Малиніна А. (2025). Фрактальна графіка та анімація як засіб розвитку креативного мислення. *Мистецтвознавство. Актуальні питання гуманітарних наук.* 2016. Вип. 93. том 2. С. 41-46. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/93-2-7>
10. Петрова І. В. (2017). Професійна підготовка майбутніх дизайнерів у системі вищої освіти України. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.* 2017. № 6. С. 112–118.
11. Тонг Тін, Чень Сі. Доповідь про розвиток анімаційних талантів у китайських університетах. *Анімаційна освіта.* 2019. № 4. С. 89–93.
12. Чен Лі. (2014). Аналіз кореляційних факторів у виборі кар'єри анімаційних талантів під час розвитку кластерів культурної та креативної індустрії. *Розвиток людських ресурсів Китаю.* № 9. С. 29.

13. Штайнер Т., Лісогор А., Силенко Ю. Професійно-практична підготовка дизайнерів: формування креативного мислення та візуальної грамотності засобами мультимедійних технологій. *Молодь і ринок.* 2025. №1(233). С.163-167. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2025.322714>

REFERENZES

1. Aliksieieva, S. (2021). Suchasni pidkhody do profesiinoi pidhotovky maibutnix dizaineriv v umovakh rozvytku kreatyvnykh industrii [Modern approaches to professional training of future designers in the conditions of creative industries development]. *New impetus for the advancement of pedagogical and psychological sciences in Ukraine and EU countries: research matters: Collective monograph.* Riga, Latvia: Baltija Publishing. S. 1–16. [in Riga]
2. Bondarenko, O., Pasko, O. (2023). Osoblyvosti pidhotovky maibutnix fakhivtsiv dyzainu u zakladakh vyshchoi osvity [Peculiarities of training future design specialists in higher education institutions]. *Mystetstvoznavstvo. Aktualni pytannia humanitarnykh nauk.* 61(1). S. 58–63. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/61-1-10> [in Ukrainian]
3. Wei, Wu. (2018). Doslidzhennia shchodo rozvytku talantiv animatsiinoho dyzainu v kytais'kykh universytetakh v konteksti innovatsii ta pidpriemnytstva [A study on the development of animation design talents in Chinese universities in the context of innovation and entrepreneurship]. *Doslidzhennia v haluzi mystetskoï osvity.* №14. S. 25-27 [in Ukrainian]
4. Dai, Zhen. (2022). Profesiina pidhotovka maibutnix dizaineriv animatsii u zakladakh vyshchoi osvity KNR [Professional training of future animation designers in higher education institutions of the PRC]. Doctor's thesis. Kharkiv: H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University [in Ukrainian]
5. Kolesnyk, N., Kunytsia, H., Pohosian D. (2024). Pidhotovka maibutnix fakhivtsiv z dyzainu do vykorystannia vizualnogo kontentu multymediinykh tekhnolohii ta animatsiinoi hrafiky [Training future design specialists to use visual content of multimedia technologies and animation graphics]. *Nauka i tekhnika sohodni.* 9(37). P. 356–366. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-9\(37\)-356-366](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2024-9(37)-356-366) [in Ukrainian]
6. Li, Dongqing. (2018). Doslidzhennia innovatsiinoho napriamku modeli navchannia talantiv animatsii koledzhu v ramkakh pidpriemnytstva ta innovatsii [Researching the innovative direction of the college animation talent training model within the framework of entrepreneurship and innovation]. *Otsinka mystetstva [Art appreciation]* №7. S. 126-127 [in Ukrainian]
7. Li, Jinming. (2015). Praktyka vykladannia novoi media-animatsii ta analiz navchannia talantiv [New Media Animation Teaching Practice and Talent Learning Analysis]. *Doslidzhennia mystetskoï osvity [Art education research].* №7. S. 122-123 [in Ukrainian]
8. Makovetska, N. V. (2021). Profesiina pidhotovka fakhivtsiv animatsiinoi diialnosti v umovakh rozvytku kreatyvnykh industrii (Professional training of animation specialists in the context of creative industries development). *Pedahohichni nauky (Pedagogical Sciences).* №98. P. 87–94. [in Ukrainian]
9. Malinina, I., Malinina, A. (2025). Fraktalna hrafika ta animatsiia yak zasib rozvytku kreatyvnoho myslennia [Fractal graphics and animation as a means of developing creative thinking]. *Mystetstvoznavstvo. Aktualni pytannia humanitarnykh nauk [Art Studies. Current Issues of Humanities].* 93(2). S. 41–46. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/93-2-7> [in Ukrainian]
10. Petrova, I. V. (2016). Dyzaïn-osvita v Ukraini: teoriia i praktyka [Design education in Ukraine: theory and practice]. Kyiv: Lira-K. [in Ukrainian]
11. Tong, Ting, & Chen, Xi. (2019). Dopovid pro rozvytok animatsiinykh talantiv u kytais'kykh universytetakh [A report on the development of animation talents in Chinese universities]. *Animatsiina osvita.* №4. S. 89-93 [in Ukrainian]

12.Chen, Li. (2014). Analiz koreliatsiinykh faktoriv u vbori kariery animatsiinykh talantiv pid chas rozvytku klasteriv kulturnoi ta kreatyvnoi industrii [Analysis of correlational factors in the career choice of animation talents during the development of cultural and creative industry clusters]. Rozvytok liudskykh resursiv Kytaiu. №9. 29 s. [in Ukrainian]

13.Shteiner, T., Lisohor, A., Sylenko, Yu. (2025). Profesiino-praktychna pidhotovka dyzaineriv: formuvannia kreatyvnoho myslennia ta vizualnoi hramotnosti zasobamy multymediinykh tekhnolohii [Professional and practical training of designers: formation of creative thinking and visual literacy by means of multimedia technologies]. Molod i rynok. 1(233). S. 163–167. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2025.322714> [in Ukrainian]

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

ПОТАПЧУК Тетяна – доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри теорії та методики дошкільної і

спеціальної освіти Карпатського національного університету імені Василя Стефаника.

Наукові інтереси: інноваційні підходи до формування професійної компетентності дизайнерів анімації: досвід вищої школи КНР та України.

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

POTAPCHUK Tetiana – Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Professor of the Department of Theory and Methodology of Preschool and Special Education, of Vasyly Stefanyk Karpattia National University.

Scientific interests: innovative approaches to forming the professional competence of animation designers: the experience of higher education in China and Ukraine.

Стаття надійшла до редакції 07.03.2026 р.

Стаття прийнята до друку 19.03.2026 р.

УДК 378.147:51:001

DOI: 10.36550/2415-7988-2026-1-223-303-306

ISSN 2415–7988 (Print) ISSN 2521–1919 (Online)

ОКОЛЬНИЧА Тетяна –

доктор педагогічних наук, професор,
завідувач кафедри спеціальної освіти

Центральноукраїнського державного університету
імені Володимира Винниченка

ORCID: <https://orcid.org/000-0003-3740-2495>

e-mail: t.vladimirovna.75@ukr.net

ЗАВІТРЕНКО Долорес –

кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри спеціальної освіти

Центральноукраїнського державного університету
імені Володимира Винниченка

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2005-4810>

e-mail: zavitrenkod@gmail.com

РОЛЬ І МІСЦЕ КУРСУ «ОСНОВИ НАУКОВО-ПЕДАГОГІЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ В СПЕЦІАЛЬНІЙ ОСВІТІ» У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНЬОГО СПЕЦІАЛЬНОГО ПЕДАГОГА

У статті обґрунтовано значення навчального курсу «Основи науково-педагогічних досліджень в спеціальній освіті», у процесі формування методологічної компетентності майбутніх спеціальних педагогів як важливої складової їх професійної компетентності.

Авторами сформульовано мету курсу «Основи науково-педагогічних досліджень в спеціальній освіті»: опанування студентами системи знань з науково-педагогічного дослідження, поглиблення уявлень про його методологічні основи; формування у них знання щодо видів, принципів організації та методів здійснення науково-педагогічного дослідження в спеціальній освіті; розвиток інтересу до науково-педагогічних проблем у сфері освіти та спеціальної освіти, формування умінь аналізувати, інтерпретувати науково-педагогічні явища, причинно-наслідкові зв'язки між ними на основі узагальнення і систематизації знань з освітніх наук; розвиток умінь здійснювати ділову комунікацію, зрозуміло доносити власні міркування; удосконалення дослідницьких умінь, які дозволять досягти високого рівня самоорганізації професійної діяльності.

Завдання курсу: актуалізувати систему знань студентів про науково-педагогічне дослідження, його різновиди, структуру та методи; поглибити знання студентів про методологічні основи педагогічного дослідження; удосконалити вміння й навички студентів з організації науково-педагогічного дослідження; збагатити знання студентів про можливі шляхи вдосконалення дослідницьких умінь.

У публікації розкрито зміст професійної компетентності, а також методологічної компетентності майбутнього вчителя, у структурі якої виділено методологічні знання і вміння, які розглядаються як сукупність інтелектуальних інструментальних засобів, які забезпечують сприйняття нової інформації, осмислення, розуміння і вбудову її в суб'єктивну модель знань конкретної особи, вони визначають основу пізнавальної активності майбутнього фахівця.

Автори статті приходять до висновку, що у ході вивчення курсу «Основи науково-педагогічних досліджень в спеціальній освіті», у майбутніх спеціальних педагогів формується методологічна компетентність, яка є важливою складовою їх професійної компетентності

Ключові слова: професійна компетентність, методологічна компетентність, методологічні знання і вміння, майбутній спеціальний педагог, навчальний курс «Основи науково-педагогічних досліджень в спеціальній освіті».

OKOLNYCHA Tetiana –

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor,
Head of the Department of Special Education

of Volodymyr Vynnychenko Central Ukrainian State University

ORCID: <https://orcid.org/000-0003-3740-2495>

e-mail: t.vladimirovna.75@ukr.net