

Інноваційна мистецька освіта передбачає залучення здобувачів до проєктної діяльності, у межах якої вони реалізують власні ідеї – від створення інсталяцій до проведення фестивалів чи благодійних виставок. Такі проєкти сприяють розвитку навичок планування, командної роботи, самопрезентації й критичного мислення.

Креативне мислення формується через методи дизайн-мислення, майндмепінгу, візуального сторітелінгу, що допомагають перетворити ідею на художній продукт.

Сучасний педагог мистецьких дисциплін стає не лише викладачем, а й куратором, фасилітатором і наставником творчого процесу. Він організовує навчання як партнерську взаємодію, допомагаючи кожному здобувачу знайти власний стиль, форму самовираження і напрям розвитку. Важливо, щоб педагог постійно підвищував цифрову компетентність, володів сучасними програмами для творчості (Photoshop, Procreate, Blender, FL Studio тощо) і умів інтегрувати їх у навчання.

Використання інноваційних технологій у мистецькій освіті дає такі результати:

- підвищення мотивації учнів до творчої діяльності;
- розвиток медіа- та цифрової грамотності;
- формування комунікативних та презентаційних навичок;
- розширення можливостей самовираження;
- залучення до культурного обміну та міжнародних проєктів.

Отже, інноваційні технології трансформують мистецьку освіту, роблячи її відкритою, гнучкою й інтерактивною. Вони створюють умови для всебічного розвитку особистості, здатної мислити критично, діяти творчо й ефективно взаємодіяти у цифровому суспільстві.

Подальші перспективи полягають у створенні освітніх платформ для віртуальних галерей, гібридних майстерень і спільних мистецьких проєктів із використанням штучного інтелекту.

Список використаних джерел:

1. Воробйова І. Інноваційні технології у мистецькій освіті. Львів, 2022.
2. Коваль О. Цифрові інструменти у навчанні мистецтв. Київ, 2023.
3. UNESCO. Arts Education for Creative Futures. Paris, 2021.
4. Resnick M. Lifelong Kindergarten: Cultivating Creativity through Projects, Passion, Peers, and Play. – MIT Press, 2017.

<https://doi.org/10.31652/3041-1017-SAAE-2025.1.40>

Шимкова І.В., м. Вінниця
Погорілко В.І., м. Вінниця
Танигіна А.М., м. Вінниця
e-mail: irina.shym22@gmail.com

ІНТЕГРАЦІЯ AI-ІНСТРУМЕНТІВ У НАВЧАННЯ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИЗАЙНУ

Анотація. У статті досліджується проблема інтеграції інструментів штучного інтелекту у навчання комп'ютерного дизайну об'єктів технологічної діяльності. Проаналізовано можливості сучасних AI-платформ, зокрема Canva та ChatGPT, для підвищення ефективності освітнього процесу. Розглянуто функціональні можливості AI-інструментів на різних етапах дизайн-процесу: концепції, візуалізації, прототипування та презентації. Обґрунтовано, що використання AI-технологій сприяє демократизації дизайн-освіти, знижує технічні бар'єри для початківців та дозволяє студентам концентруватися на розвитку концептуального мислення і творчих здібностей.

Ключові слова: штучний інтелект, комп'ютерний дизайн, дизайн-освіта, Canva, ChatGPT, AI-інструменти.