

<https://doi.org/10.31652/3041-1017-SAAE-2025.1.39>

Голінська Т.М., м. Вінниця  
e-mail: Holinska.Tetiana@vspu.edu.ua

## ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У СИСТЕМІ МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТИ

**Анотація.** У статті висвітлено сутність інноваційних технологій у системі мистецької освіти, їх вплив на формування творчих компетентностей здобувачів, а також роль цифровізації у модернізації освітнього процесу. Розглянуто інтерактивні, мультимедійні, проєктні, інформаційно-комунікаційні та візуалізаційні технології, що забезпечують ефективну реалізацію мистецької освіти у закладах позашкільної освіти.

**Ключові слова:** інноваційні технології, мистецька освіта, цифровізація, інтерактивне навчання, творчість, позашкільна освіта.

**Abstract.** The article highlights the essence of innovative technologies in the art education system, their impact on the formation of creative competencies of applicants, as well as the role of digitalization in the modernization of the educational process. Interactive, multimedia, project, information and communication and visualization technologies that ensure the effective implementation of art education in out-of-school education institutions are considered.

**Keywords:** innovative technologies, art education, digitalization, interactive learning, creativity, out-of-school education.

Мистецька освіта у XXI столітті постає як важливий компонент формування креативної особистості, здатної мислити образно, емоційно, міждисциплінарно. У сучасних умовах вона має виходити за межі традиційних методик і активно інтегрувати інноваційні технології, що змінюють підходи до навчання, сприйняття мистецтва та способи творчої самореалізації.

Серед ефективних технологій сучасності – інтерактивні методи (діалогічне навчання, тренінги, рольові ігри), цифрові платформи (Artsteps, Canva, Miro), а також використання віртуальної та доповненої реальності для створення мистецьких проєктів. Ці інструменти дозволяють інтегрувати традиційні мистецькі дисципліни з технологічними компетенціями.

Інноваційні технології у мистецькій освіті – це сукупність нових методів, засобів і форм організації навчального процесу, які сприяють формуванню творчих, естетичних і цифрових компетентностей здобувачів. Вони базуються на принципах інтерактивності, міждисциплінарності, самостійності й проєктності.

Серед провідних напрямів інновацій – використання ІКТ (інформаційно-комунікаційних технологій), мультимедійних ресурсів, інтерактивних середовищ, дистанційних форм навчання, а також упровадження елементів гейміфікації, віртуальної та доповненої реальності (VR/AR).

Цифрові технології стали не лише технічним інструментом, а й культурним явищем. Сучасний педагог має вміти використовувати онлайн-платформи (Canva, Artsteps, Padlet, Miro, Google Workspace) для створення візуального контенту, проведення майстер-класів і виставок у форматі онлайн.

Використання VR/AR дає змогу учням «занурюватися» у простір картини, вивчати архітектурні стилі, знайомитися з музеями світу у віртуальному форматі. Наприклад, додатки Google Arts & Culture, Artivive або SketchAR дозволяють поєднати мистецьку практику з цифровим досвідом.

Інтерактивні методи навчання (тренінги, воркшопи, рольові ігри, дебати, творчі лабораторії) сприяють розвитку комунікаційних та соціальних компетентностей. Мультимедійні технології (відео, анімація, аудіо, інтерактивні презентації) допомагають створити навчальне середовище, де поєднуються звук, колір, рух і емоція – ключові складові художнього сприйняття.

Наприклад, створення відеопроєктів або анімаційних роликів на теми живопису, музики чи театру стимулює учнів мислити не лише як виконавців, а як митців, продюсерів, режисерів.

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 АІ-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 АІ-платформ, зокрема Canva та ChatGPT, для підвищення ефективності освітнього процесу. Розглянуто функціональні можливості АІ-інструментів на різних етапах дизайн-процесу: концепції, візуалізації, прототипування та презентації. Обґрунтовано, що використання АІ-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, АІ-інструменти.