

ЛЮДИНА І ЦИФРОВИЙ ПРОСТІР: ВИКЛИКИ ДЛЯ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ

Бовсунівська Н. М.

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри мистецької освіти

Житомирський державний університет імені Івана Франка

м. Житомир, Україна

Цифрова трансформація сучасного суспільства суттєво впливає на всі сфери людської діяльності, зокрема – й на мистецьку освіту. Поширення інноваційних технологій і штучного інтелекту змінює способи створення, відтворення та сприйняття мистецьких продуктів, відкриваючи нові можливості, але, водночас, породжуючи низку викликів.

Особливої уваги потребує проблема цифрової компетентності викладачів мистецьких дисциплін. Представники покоління Х (генерації «народжених у середині 1960-х – на початку 1980-х років, що сформували свою ідентичність в умовах економічних, соціальних та технологічних змін» [1]), які мають вагомий професійний і педагогічний досвід, нерідко поступаються своїм студентам у сфері використання сучасних цифрових інструментів. Це призводить до дисбалансу у взаємодії «викладач – студент» та потребує пошуку шляхів гармонізації традиційних методів навчання із новітніми цифровими технологіями [2].

Мета – проаналізувати виклики, які постають перед викладачами мистецьких дисциплін у цифрову добу, розкрити

потенціал штучного інтелекту в мистецькій освіті та запропонувати шляхи поєднання традиційних педагогічних практик із інноваційними технологіями.

Сучасна мистецька освіта стоїть на перетині традицій і цифрових трансформацій. Викладачі, особливо покоління X, мають потужний багаж знань і досвіду, проте часто поступаються молодшому поколінню студентів у сфері цифрових компетентностей. Це створює виклик, але, водночас, і відкриває нові перспективи.

Формування цифрової компетентності викладачів повинно стати пріоритетом. Йдеться не лише про базове володіння комп'ютером чи мобільними додатками, а про системне використання спеціалізованих інструментів у викладанні (MuseScore, Soundtrap, Logic Pro, Padlet, Canva). Інтеграція штучного інтелекту у мистецьку освіту має відбуватися свідомо та педагогічно обгрунтовано. Наприклад, ШІ може допомогти:

- створювати музичні або візуальні ілюстрації до лекцій;
- аналізувати твори студентів;
- формувати індивідуалізовані навчальні матеріали.

Навіть побіжний огляд рейтингових інструментів ШІ свідчить про широкий спектр застосування в музичній сфері:

- Google Expeditions (AR/VR) – віртуальні екскурсії найбільш знаковими місцями, які є культурним світовим насліддям;
- Edmentum – освітня платформа для пошуку проблем у навчанні а також пропозицій щодо їх ліквідації;
- Consensus – віртуальне сховище корисних наукових публікацій;
- Beethoven – створення фонові музики в різних жанрах, стилях;
- MuseNet (OpenAI) – пише музику в різних стилях, для соло і ансамблю.

До переліку можна додати JukeDeck, Magenta (Google), NSynth (Google), Soundraw – засоби III, які допомагають створювати та редагувати музику, розбиратися в аудіопартитурі, т.ін. [3].

Також варто зауважити, що пошуки спеціальних генераторів музики а також вивчення думок споживачів дозволяють дати декілька коротких характеристик іншим мистецьким платформам III:

AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist) – кіберкомпозитор. Спеціалісти-звукорежисери відзначають здатність генерувати симфонічні або оркестрові композиції. І, на противагу – слабка деталізація та менша ефективність у популярній музиці, яка використовує меншу кількість музичних інструментів.

Suno AI – генератор музики, який створює музику на заданий текст. Позитивний момент – швидкість виконання завдання і широкий вибір стилів пісень. Вади – технічна вихолощеність, відсутність нюансів. А також неузгодженість в питанні авторського права.

Udio – система для генерації музики та вокалу за описом жанру, стилю, настрою. Перевага – реалістичність вокалу. Серед недоліків – обмеження звучання треків і часті випадки подібності до існуючих творів.

Позитивні відгуки отримали й LANDR (сервіс автоматичного мастерингу та фінальної обробки звуку), Magenta Studio (Google) – набір інструментів для генерації ритмів, мелодій і варіацій у форматі MIDI. Їх загальними недоліками є часте ігнорування творчих нюансів, обмеженість в жанрах і потреба в додатковій обробці нового музичного продукту.

Усвідомлення того, що машина може створювати музику (яка нічим не гірша академічної класики Віденських майстрів), малювати картини (без пензля та палітри), які оцінили б Моне або Мунк), повинно констатуватися людиною як доконаний факт. В цьому сенсі важливо розглядати штучний інтелект не

лише як технологічний інструмент, але й як певне явище. Очевидно, що людина має пройти певний шлях інтелектуальної трансформації, відштовхуючись від постулату, що тепер людство живе в нових цифрових умовах, а поширення ІІІ і широке його використання є процесом незворотним і природним.

Проте цифрові інновації поставили перед людиною питання, яке стало логічним результатом використання ІІІ: виклики в сфері правового регулювання авторського права. Але поки що «Законодавство країн світу ще не містить ретельного регулювання використання ІІІ для створення контенту, який створює таку юридичну неоднозначність» [4, с. 115–116].

Етичні та правові аспекти використання ІІІ потребують спеціального обговорення в педагогічних колективах і введення до навчальних планів. Викладачам важливо роз'яснювати студентам питання авторського права, доброчесності та відповідального використання технологій. Поєднання традицій і інновацій має відбуватися через методику «цифрового доповнення», коли класичні педагогічні практики (живе музикування, аналіз творів, дискусії) підкріплюються цифровими платформами та мультимедійним контентом.

Підтримка з боку закладу освіти є ключовою умовою: потрібні регулярні тренінги з цифрових технологій, модернізація матеріально-технічної бази та створення внутрішніх методичних спільнот викладачів. Також наголосимо, що в освітніх програмах вміщені спеціальні компетенції, які стосуються вміння використовувати сучасні технології.

Отже, виклики цифрової епохи та поширення штучного інтелекту вимагають від мистецької освіти не лише адаптації, а й активного розвитку. Лише гармонійне поєднання традиційної педагогіки та новітніх досягнень в сфері кіберпростору забезпечить підготовку конкурентоспроможного фахівця у ХХІ столітті.

Література:

1. Васильченко С. Що таке теорія поколінь та як вона допоможе керівникам, рекрутерам і маркетологам. Happy Monday – платформа розвитку кар'єри для digital-професій. URL: <https://happymonday.ua/shho-take-teoriya-pokolin>
[https://happymonday.ua/shho-take-teoriya-pokolin#:~:text=%D0%9F%D0%BE%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D1%96%D0%BD%D0%BD%D1%8F%20X%20\(1965%E2%80%931980\),%D0%BC%D1%96%D0%B6%20%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%BE%D1%8E%20%D1%82%D0%B0%20%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BC%20%D0%B6%D0%B8%D1%82%D1%82%D1%8F%D0%BC](https://happymonday.ua/shho-take-teoriya-pokolin#:~:text=%D0%9F%D0%BE%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D1%96%D0%BD%D0%BD%D1%8F%20X%20(1965%E2%80%931980),%D0%BC%D1%96%D0%B6%20%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%BE%D1%8E%20%D1%82%D0%B0%20%D0%BE%D1%81%D0%BE%D0%B1%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BC%20%D0%B6%D0%B8%D1%82%D1%82%D1%8F%D0%BC) (дата звернення: 21.09.2025).
2. Небога. О. Нові можливості вокальної освіти в епоху штучного інтелекту. *Київське музикознавство*. 2025. № 3. С. 383–392. URL: <https://doi.org/10.33643/kmus.2025.03.44> (дата звернення: 20.09.2025).
3. Дерябіна С. В., Нікітенко Р. І., Чешенко О. І. Використання інструментів штучного інтелекту в діяльності педагогів мистецькій / технологічній освітніх галузей. *International Science Journal of Education & Linguistics*. 2024. № 3(6). С. 9–24. URL: https://www.researchgate.net/publication/386318641_Vikoristanna_instrumentiv_stucnogo_intelektu_v_dialnosti_pedagogiv_misteckijteh_nologicnij_osvitnih_galujej (дата звернення: 10.09.2025).
4. Кравчук С. Вплив штучного інтелекту на культурні права людини. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка»*. Серія : Юридичні науки. 2025. № 1 (45). С. 108–119.