

Коломієць Д. І., Бабчук Ю.М., Кушнір О.І., м.Вінниця

dmytro.kolomiiets@vspu.edu.ua

babchuk85@ukr.net

Kushnir.Olexandr@vspu.edu.ua

Можливості використання штучного інтелекту для поліпшення якості художньо-графічної підготовки майбутніх учителів трудового навчання і технологій

Анотація. У статті визначено проблеми художньо-графічної підготовки майбутніх учителів трудового навчання і технологій. Автори звертають увагу на можливості використання штучного інтелекту для поліпшення якості художньо-графічної підготовки майбутніх учителів трудового навчання і технологій.

Ключові слова: вчитель трудового навчання і технологій, штучний інтелект, художньо-графічна підготовка.

Abstract. The article identifies the problems of artistic and graphic training of future teachers of labor training and technologies. The authors draw attention to the possibilities of using artificial intelligence to improve the quality of artistic and graphic training of future teachers of labor training and technologies.

Keywords: teacher of labor training and technologies, artificial intelligence, artistic and graphic training.

Художньо-графічна підготовка майбутніх учителів трудового навчання і технологій стикається з рядом викликів, серед яких: необхідність не лише навчити студентів технічним навичкам, а й розвивати їхню здатність до інноваційного мислення та творчого самовираження. Викладачі вищої школи часто спостерігають недостатній розвиток творчих здібностей у студентів, страх перед творчим самовираженням, низький рівень мотивації до творчої діяльності.

Крім того, у художньо-графічній підготовці майбутніх учителів трудового навчання і технологій важливим є формування їхнього художнього смаку та естетичного сприйняття, розвиток здатності до аналізу та оцінювання художніх творів, формування власного естетичного критерію, виховання поваги до культурної спадщини.

Разом з тим на практиці спостерігаємо низку методичних проблем, до яких відносимо недостатню кількість сучасних методик викладання художніх дисциплін, складність поєднання теоретичних знань з практичними навичками, відсутність індивідуалізації навчання в умовах групової роботи, недостатнє матеріально-технічне забезпечення навчального процесу та обмежений час на практичні заняття.

Ще однією проблемою є те, що викладачам доводиться адаптувати навчальні програми до індивідуальних особливостей студентів, що вимагає додаткових зусиль.

Складним завданням, особливо за умов стандартного академічного навантаження, є вироблення у майбутніх педагогів інтересу та захоплення до художньої діяльності.

Для майбутніх учителів важливим є поєднання мистецьких навичок із педагогічними компетенціями, що також викликає труднощі у формуванні балансу між цими сферами.

Науковці пропонують різні шляхи вирішення вказаних вище проблем: упровадження сучасних методик викладання, що сприяють розвитку творчого

мислення; організація майстер-класів та творчих зустрічей з відомими митцями; забезпечення студентів необхідними матеріалами та обладнанням за рахунок спонсорів, створення сприятливої атмосфери для творчого самовираження, посилення практичної складової навчання, забезпечення міждисциплінарних зв'язків, посилення мотивації студентів шляхом підвищення престижу професії.

Зазначаємо, що вирішення цих проблем потребує комплексного підходу та співпраці між викладачами, студентами та адміністрацією закладів вищої освіти. Проте є багато прикладів успішного вирішення проблем художньо-графічної підготовки завдяки інноваційним підходам та ефективним практикам. Наприклад, у деяких закладах вищої освіти почали активно використовувати програми для цифрового малювання, як-от Adobe Photoshop або CorelDRAW, у поєднанні з традиційними техніками. Наприклад, студенти проходять курси, де створюють ескізи вручну, а потім адаптують їх до цифрового формату.

Деякі університети впроваджують практичні завдання, як-от створення декоративного оформлення для реальних подій або участь у виставках. Це мотивує студентів і демонструє реальне застосування їхніх навичок. Викладачі проводять персональні консультації, щоб враховувати індивідуальні потреби студентів. Такий підхід дозволяє краще розкрити творчий потенціал кожного.

Деякі університети запрошують відомих митців проводити практичні заняття. В окремих університетах пропонують курси, які комбінують мистецтво з іншими дисциплінами, такими як педагогіка чи психологія, для зміцнення педагогічних компетенцій студентів.

Звертаємо увагу, що сьогодні дуже важливо використовувати цифрові інструменти та методи в художньо-графічній підготовці. Цифрові технології докорінно трансформують художню освіту, відкриваючи нові можливості для викладачів і студентів. Онлайн-платформи дозволяють студентам отримувати доступ до курсів, майстер-класів і лекцій найкращих фахівців світу, що раніше було важкодоступним. Програми, такі як Adobe Illustrator, Procreate або Blender, дають студентам змогу експериментувати з новими формами мистецтва, від цифрового живопису до 3D-моделювання. Використання технологій віртуальної та доповненої реальності (VR/AR) дозволяє створювати інтерактивні художні роботи, які вразять аудиторію унікальним досвідом [2]. Студенти та викладачі можуть співпрацювати онлайн через такі платформи, як Miro чи Figma, створюючи спільні проекти незалежно від місця перебування. Інтерактивні тренажери допомагають більш ефективно вдосконалювати навички, наприклад, у кольоровій композиції чи техніці малюнку.

Тобто доступність цифрових інструментів дає змогу кожному почати навчання й творити незалежно від технічного оснащення або ресурсів. Це значно розширює горизонти художньої освіти, хоча одночасно ставить нові вимоги до викладачів і студентів у вигляді потреби освоєння складних технологій.

У художній освіті активно використовуються різноманітні програми, які допомагають студентам і викладачам розвивати творчі навички та працювати з сучасними технологіями. Найпопулярнішими програмами є такі: **Adobe Creative Cloud**, яка включає такі програми, як Photoshop, Illustrator та InDesign, які є стандартом у графічному дизайні та цифровому мистецтві; **CorelDRAW**, яка використовується для створення векторної графіки та ілюстрацій; **Procreate** для цифрового малювання на iPad, яка пропонує широкий спектр інструментів для художників; **Blender** для 3D-моделювання, анімації та створення візуальних ефектів; **ArtRage**, яка імітує традиційні художні матеріали, такі як фарби, олівці та пастелі.

У цій статті автори звертають увагу на можливості використання штучного інтелекту для поліпшення якості художньо-графічної підготовки майбутніх учителів

трудового навчання і технологій. Штучний інтелект (ШІ) відкриває нові перспективи для художньо-графічної підготовки, поєднуючи технологічні досягнення з творчим процесом. За допомогою алгоритмів ШІ, таких як DALL·E чи MidJourney, студенти можуть генерувати зображення для ідей або концепцій, які можуть слугувати основою для подальшого художнього опрацювання [3]. Використання програм ШІ, які аналізують роботи студентів (наприклад, у кольоровій композиції або пропорціях), надає рекомендації для вдосконалення. Завдяки ШІ можна автоматизувати процеси, як-от очищення зображень, розфарбовування чорно-білих ескізів або створення візерунків [4]. ШІ здатен імітувати техніки відомих митців, що дозволяє студентам аналізувати їхні роботи та експериментувати з цими стилями у своїй творчості [5]. Викладачі можуть використовувати ШІ для адаптації програм підготовки, враховуючи потреби та прогрес кожного студента [3]. Інструменти ШІ, інтегровані в програми, як-от Blender або Autodesk Maya, полегшують створення складних 3D-моделей. Студенти можуть створювати інтерактивні мистецькі об'єкти за допомогою ШІ, які потім можна досліджувати у віртуальному або реальному світі.

Загалом ШІ може генерувати різноманітні художні ідеї та концепції, які можуть надихнути студентів на створення власних творів. Наприклад, ШІ може створювати ескізи, композиції або кольорові палітри. Майбутні вчителі мають навчитися створювати за допомогою ШІ навчальні матеріали, такі як презентації, відеоуроки або інтерактивні вправи.

Отже, використання ШІ в художньо-графічній підготовці майбутніх вчителів трудового навчання може зробити навчальний процес більш ефективним, цікавим та індивідуалізованим.

Список використаних джерел:

1. Волинець В. Вплив штучного інтелекту на сучасне мистецтво: можливості та виклики. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*. 2023. 6(1), С.21–31. <https://doi.org/10.31866/2617-796X.6.1.2023.283933>
2. Кізім С, Зузяк Т., Грінченко Т., Кіналь А. Використання віртуальної реальності у підготовці майбутніх фахівців. *Мистецтво в культурі сучасності: теорія та практика навчання*. 2024. 3. [https://doi.org/10.31652/3041-1017-2024\(3\)-12](https://doi.org/10.31652/3041-1017-2024(3)-12)
3. Коломієць А. М., Жовнич О. В. Можливості штучного інтелекту як інноваційної педагогічної технології. *Освіта для цифрової трансформації суспільства : монографія. У 2 т. Т. 1 ; за наук. ред. В. Кременя, Н. Ничкало, Л. Лук'янової, Н. Лазаренко. Київ : ТОВ «Юрка Любченка», 2024. С.260-271.*
4. Коломієць А. М., Швець О. А. Використання штучного інтелекту в мистецькій освіті. *Філософія культурно-мистецької освіти*. Матеріали Всеукраїнської наукової конференції. Київ, 2024. С.73-78.
5. Швець О. А., Коломієць Д. І., Бабчук Ю. М. Синтез мистецтва і дизайну інтер'єрів. *Мистецтво в культурі сучасності: теорія та практика навчання*. 2024. 4. С. 8-16. [https://doi.org/10.31652/3041-1017-2024\(4\)-01](https://doi.org/10.31652/3041-1017-2024(4)-01)