

До питання аудіовізуальної грамотності як педагогічної платформи в епоху штучного інтелекту

Гончарук Сергій Миколайович¹

Опубліковано	Секція	УДК
30.09.2025	Професійна освіта	004.8:37.018.43:791.43

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17728093>

Анотація. Стаття присвячена аналізу трансформації кіноосвіти під впливом штучного інтелекту (ШІ) та обґрунтуванню аудіовізуальної грамотності як нової педагогічної платформи на основі цієї технології. У контексті стрімкого розвитку генеративних технологій, таких як моделі перетворення тексту на відео (наприклад, Runway Gen-2, OpenAI Sora), досліджено виклики, з якими стикаються традиційні навчальні програми, зосереджені на освоєнні класичного програмного забезпечення (Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve) та теоретичних аспектах кінематографу. Виявлено, що у 2025 р. ШІ перестає бути периферійним інструментом і стає ключовим компонентом екосистеми кіновиробництва, вимагаючи від освітніх закладів проактивного переосмислення змісту та методів навчання.

Основну увагу приділено розкриттю структури і змісту нової грамотності, яка розширює традиційну аудіовізуальну грамотність шляхом включення технологічних, етичних і творчих вимірів, запроваджених ШІ, будується на трьох усталених орієнтаціях медіаосвіти: навчання «про» медіа, навчання «з» медіа та навчання «для» медіа, наповнюючи кожен критичними питаннями, пов'язаними з ШІ. Наприклад, у контексті навчання «про» медіа, студенти вчать аналізувати, чи вносять фільми, створені ШІ, нові творчі змісти чи лише рекомбінують існуючі тропи, а також обговорюють проблеми упередженості наборів даних, культурної апропріації та євроцентризму в ШІ-генерованому контенті. З'ясовано, що інтеграція ШІ вимагає серйозних змін у педагогічній теорії та практиці, а концепція оновленої аудіовізуальної грамотності пропонує комплексну рамку для цих змін. Підкреслюється, що педагогічна практика має зміститися від моделі доставки контенту до парадигми навчання, де цінуються експеримент, процес і критичний діалог з AI, а не лише кінцевий продукт.

Ключові слова: штучний інтелект, аудіовізуальна грамотність, кіноосвіта, педагогічна платформа, генеративний ШІ, медіаграмотність, критичне мислення, навчальні програми.

¹ кандидат педагогічних наук, завідувач кафедри тележурналістики, професор з наказу, Київський національний університет культури і мистецтв, вул. Є. Коновальця, 36, м. Київ, Україна, 01601, <https://orcid.org/0000-0003-0878-6143>

To the issue of Audiovisual Literacy as a Pedagogical Platform in the Age of Artificial Intelligence

Abstract. The article analyzes the transformation of film education under the influence of artificial intelligence (AI) and substantiates audiovisual literacy as a new pedagogical platform based on this technology. In the context of the rapid development of generative technologies, such as text-to-video models (e.g., Runway Gen-2, OpenAI Sora), the challenges faced by traditional educational programs focused on mastering classic software (Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve) and theoretical aspects of cinematography are explored. It is revealed that by 2025, AI is ceasing to be a peripheral tool and is becoming a key component of the film production ecosystem, requiring educational institutions to proactively rethink the content and methods of teaching.

The primary focus is on revealing the structure and content of the new literacy, which expands traditional audiovisual literacy by incorporating the technological, ethical, and creative dimensions introduced by AI. It is built on the three established orientations of media education: learning *about* media, learning *with* media, and learning *for* media, infusing each with critical questions related to AI. For instance, in the context of learning *about* media, students learn to analyze whether films created by AI introduce new creative meanings or merely recombine existing tropes, and also discuss problems of dataset bias, cultural appropriation, and Eurocentrism in AI-generated content. It is established that the integration of AI requires serious changes in pedagogical theory and practice, and the concept of updated audiovisual literacy offers a comprehensive framework for these changes. It is emphasized that pedagogical practice must shift from a content delivery model to a learning paradigm that values experiment, process, and critical dialogue with AI, not just the final product.

Keywords: artificial intelligence, audiovisual literacy, film education, pedagogical platform, generative AI, media literacy, critical thinking, educational programs.

Вступ

Кіноосвіта у 2025 р. перебуває на вирішальному етапі, беручи до уваги активізацію боротьби зі зростаючим впливом штучного інтелекту (далі в тексті – ШІ). Традиційні навчальні програми, часто зосереджені на практичних технічних навичках та теорії, що розроблялися десятиліттями, тепер стикаються з викликом з боку ШІ, який може автоматизувати, доповнювати та навіть переосмислювати творчі процеси. Прогнозується, що світовий ринок ШІ досягне безпрецедентних висот, зі значними інвестиціями, спрямованими на генеративні технології ШІ, спеціально призначені для створення медіа [2]. Власне, цей сплеск можливостей ШІ означає, що кіношколи більше не можуть дозволити собі розглядати його як периферійну технологію: він швидко стає ключовим компонентом екосистеми кіновиробництва.

Кінематографісти-початківці все частіше стикаються з софтом на базі ШІ в професійному середовищі, що вимагає проактивного підходу з боку освітніх закладів до інтеграції цих інструментів у свої навчальні програми. Завдання полягає у балансуванні базових принципів кінематографічного сторітелінгу та технічної майстерності з новими можливостями та ефективністю, що пропонує ШІ. Цей ландшафт, що розвивається, вимагає критичної переоцінки того, що становить необхідні знання та навички для наступного покоління медіафахівців. Майбутнє медіа та розваг нерозривно пов'язане з впровадженням ШІ, що вимагає від освітніх систем швидкої адаптації, щоб залишатися актуальними та готувати студентів до вимог сучасної креативної індустрії.

Сучасна освітня парадигма в кіногалузі наголошує на володінні складним програмним забезпеченням, таким як Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro та DaVinci Resolve, поряд з глибоким теоретичним розумінням кінематографії, теорії монтажу та структури

нарративу. Однак поява складних платформ для створення відео на основі ШІ, як ті, що пропонує ReelMind.ai, з його великою бібліотекою з понад 101 моделі ШІ, таких як Flux Series, Runway Gen-4 та OpenAI Sora Series, фундаментально змінює виробничий процес. Ці інструменти уможливають швидке прототипування, створення стилізованого контенту та навіть синтетичні візуальні ресурси, тобто можливості, які раніше були прерогативою великих студій. Ця демократизація високоякісних методів виробництва водночас є, як можливістю, так і викликом для кіношкіл: з одного боку, це дозволяє студентам експериментувати та творити зі швидкістю та новим масштабом, які раніше були немислимыми, підсилюючи інноваціями творче самовираження, а, з іншого боку, це актуалізує питання стосовно ключових компетенцій, якими повинні володіти випускники.

Поява систем ШІ, що перетворюють текст на відео й письмові підказки на відеоконтент, надаючи творцям небачену можливість «написання сценаріїв, створення візуальних та аудіоматеріалів, а також редагування» [1], підштовхує до фундаментального переосмислення навчальної програми та педагогічної теорії. Традиційно, програми з кінознавства навчали студентів вивчати фільми (шляхом аналізу нарративу, мізансцени, монтажу) та створювати їх за допомогою камер, освітлення та монтажних апаратів. Тепер студенти повинні навчитися критично читати зображення, створені ШІ, й творити зі його допомогою як партнера. Вчені та викладачі починають формулювати рамки для цієї нової грамотності. Однією з перспективних моделей є аудіовізуальна грамотність на основі ШІ (AIAL), описана Е. Фаріначчі як «нова модель інтеграції ШІ в медіа та аудіовізуальну освіту» [4], розроблена для поєднання людського розуміння ШІ з усталеними підходами до кіноосвіти. Ця грамотність виникає з визнання того, що хоча основні принципи медіаграмотності – критичне мислення, креативність, розуміння форми та контексту – залишаються життєво важливими, їх необхідно розширити для вирішення конкретних викликів та можливостей, що надаються ШІ. Як стверджує дослідниця, інтеграція ШІ в медіа «спонукає до необхідної переоцінки культурної та мистецької спадщини людства» та вимагає стратегій навчання, які протистоять механізмам, упередженням та політичній економії технологій, пов'язаним зі ШІ.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідження наукових праць, присвячених застосуванню технології ШІ у кіноіндустрії та кіноосвіті, дає змогу виокремити низку ключових аспектів й робіт, що становлять теоретичну основу для аналізу.

Так, Д. К. Брако та Е. К. Менса [3] підкреслили, що сьогодні ШІ захопив різні аспекти процесу кіновиробництва, від передпродакшну та виробництва до постпродакшну. Окрім значного впливу на роль арт-директора, інтеграція ШІ в кіновиробництво розширює функції продюсерів, сценаристів, режисерів, операторів, монтажерів, звукорежисерів та аніматорів. Цей якісний підхід авторів базується на дизайні швидкого огляду та добірці наукових статей, взятих з таких баз даних, як Google Scholar, Elsevier, IEEE Xplore та ACM Digital Library, використовуючи ШІ, арт-режисуру та кіновиробництво як словник для пошуку. Вони намагаються окреслити переваги інтеграції ШІ в педагогіку арт-режисури, висвітлити проблеми та потенційні рішення у зв'язку з цим. Результати їхнього огляду демонструють, що ШІ дійсно покращує декорації та імітує освітлення під час створення кінострімів, а також має здатність швидко створювати тривимірні (3D) та реалістичні складні реkvізити. Крім того, ШІ має допомагати аналізувати та генерувати дизайнерські візуалізації в дизайні костюмів та гриму. У статті дослідники рекомендують, використовувати ШІ та забезпечувати викладачів усією необхідною підготовкою та підтримкою для ефективного навчання.

Колектив південнокорейських дослідників ставлять собі за мету осмислити застосування програм, створених ШІ, в кінематографічній освіті для усунення недоліків

у розробці навчальних програм, що зумовлює операціоналізацію комплексного підходу, починаючи з огляду існуючих курсів з кінематографії та курсів, рекомендованих ШІ. Застосовуючи поглиблені інтерв'ю за участю, як експертів, так і студентів, доповнені підходом аналізу зі змішаними методами для комплексної оцінки даних, вони пропонують не лише новий погляд на практичне застосування ШІ в кінематографічній освіті, але й ідеї для інновацій у сфері освіти, які закладають нову основу для застосування ШІ в освіті, тоді як на практиці відкривають нові можливості для кінематографічної освіти й сприяють розвитку передових методів навчання [10].

Інтеграція ШІ у процеси виробництва та поширення, на думку таких авторів, як А. Л. Монсеррат і Н. М. Срнек [6], змушує переосмислити те, чого ми навчаємо і як ми це навчаємо. Які критичні та творчі навички повинні бути пріоритетними у світі, що дедалі більше формується ШІ? У своїй статті вони досліджують, чи спроможний ШІ, як революційний інструмент у кіноіндустрії, каталізувати нову хвилю експресивного кіновиробництва, особливо в кіношкілах. Відповідно до Пекінського консенсусу щодо ШІ та освіти (2019), вчені прагнуть глибше розкрити вплив ШІ на кіноосвіту за допомогою аудиторного досвіду та студентських опитувань з різних дисциплін, зокрема, те, як ШІ сприймається та застосовується в кіноосвіті.

Неможливо обійти увагою дослідження Е. Фаріначчі [4], що працювала над концепцією аудіовізуальної грамотності за допомогою ШІ, і яка виступає за критичне переосмислення формату взаємодії студентів кінематографічною мовою в епоху генеративних технологій. Замість того, щоб розглядати ШІ суто як технічний інструмент, дослідниця наголошує на важливості включення його епістемологічних та естетичних вимірів до навчальної програми – підходу, який узгоджується з ширшим баченням критичної цифрової медіаграмотності. Справа в тому, що інтеграція ШІ в аудіовізуальну культуру сповіщає про глибокі зміни у творенні, інтерпретації та культурній спадщині, розширюючи можливості людини взаємодіяти зі світом. Це спонукає до необхідної переоцінки культурної та мистецької спадщини людства, вимагаючи усвідомленого підходу в медіа та аудіовізуальній освіті для вирішення проблем механізмів, упереджень та процесів вибору наборів даних, пов'язаних із ШІ. Враховуючи творчий потенціал технології не лише в аудіовізуальній та ІКТ-індустрії, але й для користувачів Web 2.0 загалом, виникає кілька нагальних питань для медіа- та аудіовізуальних педагогів та науковців. Виклики, пов'язані з інтеграцією ШІ, потреба переоцінки традиційних освітніх підходів й міркування щодо нових методологічних впроваджень, заслуговують на увагу.

Ч. Суй [8] наголошує, що технології ШІ, зокрема генеративний ШІ для перетворення тексту на відео, революціонізували створення контенту, дозволяючи автоматично генерувати візуальні та аудіоелементи з письмових підказок. Саме тому на перший план виходить аудіовізуальна грамотність на основі ШІ як педагогічна основа, що надає студентам-кінематографістам навички критичного використання інструментів ШІ та їхніх творчих результатів.

Метою статті є статті є дослідження та обґрунтування аудіовізуальної грамотності на основі ШІ як нової педагогічної платформи у кіноосвіті. У статті аналізуються зміни, які вносить ШІ у традиційні навчальні програми, практики викладання та критерії оцінювання, а також пропонуються шляхи її інтеграції у навчальний процес для підготовки майбутніх фахівців у галузі кіновиробництва в умовах динамічної креативної індустрії, що активно використовує генеративні технології.

Результати

ШІ революціонує освітні підходи, надаючи студентам кіно- та монтажних шкіл високо персоналізовані навчальні програми. У 2025 р. традиційні навчальні програми

все частіше доповнюються платформами на базі ШІ, які можуть адаптуватися до індивідуальних темпів навчання, сильних та слабких сторін. Наприклад, ReelMind.ai, комплексна платформа для створення та обміну відео на базі ШІ, може адаптувати доставку контенту та зворотний зв'язок на основі рівня знань та навчальних цілей користувача. Велика бібліотека платформи, що містить понад 101 модель ШІ, від передової серії Flux до універсальної Runway Gen-4, дозволяє студентам досліджувати та опановувати різні ШІ-інструменти на свій лад і темп. ШІ може аналізувати прогрес студента, визначати напрямки, де він має труднощі, а потім рекомендувати конкретні модулі, навчальні посібники або практичні вправи. Власне, ця адаптивна модель навчання гарантує, що студенти отримують адресну підтримку, максимізуючи розуміння та запам'ятовування складних концепцій.

Крім того, ШІ може надавати миттєвий, персоналізований зворотний зв'язок щодо студентських проєктів. Замість того, щоб чекати, поки викладач перегляне завдання, студенти миттєво отримують інформацію про свій вибір редагування, швидку інженерну ефективність або використання моделі ШІ. Розширені можливості ReelMind, включаючи такі функції, як об'єднання кількох зображень для узгодженості персонажів й наявність режисера-агента зі ШІ, можуть надати конкретні пропозиції щодо покращення. Наприклад, якщо студент має труднощі зі збереженням узгодженості персонажів у різних сценах, ШІ-агент може запропонувати використати потенціал об'єднання кількох зображень ReelMind або порекомендувати конкретну модель ШІ, відому своєю сильною стилістикою. Цей ітеративний цикл зворотного зв'язку прискорює процес навчання, дозволяючи студентам швидко вдосконалювати свої навички та розвивати впевненість. Можливість користувачів навчати та публікувати власні моделі ШІ також сприяє персоналізованому дослідженню та розвитку навичок, надаючи студентам можливість стати експертами в вузькоспеціалізованих апробаціях ШІ, що відповідають їхнім творчим інтересам. Такий індивідуальний підхід гарантує, що кожен студент може максимально використати свій потенціал та розвинути унікальний набір навичок, що відповідає кар'єрним прагненням у динамічній галузі кіновиробництва з доповненням ШІ.

Аудіовізуальна грамотність у сфері ШІ – це педагогічна структура, яка інтегрує обізнаність та компетенції, пов'язані з цією технологією, в традиційні сфери кіно- та медіаосвіти, тим самим, намагається розширити аудіовізуальну грамотність – здатність критично розуміти та створювати кіно/телевізійний контент – шляхом включення технологічних, етичних та творчих вимірів, запроваджених ШІ. Е. Фаріначчі визначає структуру цієї грамотності як спробу «охопити складність медіа- та аудіовізуальної освіти в умовах системних інновацій ШІ» [4], поєднуючи класичні підходи до кіноосвіти з новими параметрами, характерними для ШІ. Реально, ШІ-детермінована аудіовізуальна базується на трьох усталених орієнтаціях у медіаосвіті: навчання «про» медіа (зосередження уваги на формі, естетиці та репрезентації), навчання «з» медіа (використання медіа як інструменту для навчання та вираження) та навчання «для» медіа (підготовка студентів до виробничих ролей та галузевих контекстів). Вона наповнює кожен з цих орієнтацій критичними питаннями, пов'язаними зі ШІ. Наприклад, навчаючи «про» медіа, запитує, як фільми, створені ШІ, дотримуються чи відхиляються від традиційної естетики – «Чи вважаються фільми/аудіовізуальні матеріали, створені ШІ, креативними? Чи є вони переважно реміксами існуючого матеріалу, чи демонструють інновації? Чи змінює ШІ мови та техніки, що використовуються у кінозображеннях? Чи гомогенізує ШІ творчість?» [4].

Моделі перетворення тексту на відео, такі як Runway Gen-2, дозволили створювати короткі фільми або відеопослідовності безпосередньо з письмових описів. На практиці це означає, що студенти та аматори можуть створювати сцени зі сценаріями або експериментальні візуальні ефекти без камери, розробляючи правильну підказку. Хоча

це демократизує створення контенту, але й посилює потребу в грамотності: без керівництва учні можуть використовувати подібні інструменти некритично, не усвідомлюючи упередженості в навчальних даних або правові/етичні проблеми згенерованого контенту. Підсилена ШІ грамотність надає це керівництво, об'єднуючи перетворення тексту на відео AIGC у критичні питання. Наприклад, естетичний вимір аудіовізуальної грамотності заохочує студентів запитувати, чи справді відео, згенероване ШІ, вводить нові творчі вирази, чи просто рекомбінує тропи зі свого набору даних. Ранні приклади показали, що AIGC часто працює за методом пастишу – нещодавно створений ШІ трейлер до «Володаря перснів» у стилі В. Андерсона ширився Інтернетом, вражаючи глядачів своєю примхливістю та симетрією, проте на перший погляд він був «зліплений» ChatGPT та візуалізований через Midjourney, значною мірою спираючись на усталені естетичні підписи В. Андерсона. Такий випадок яскраво ілюструє важливість цієї підсиленої грамотності: студенти повинні мати змогу деконструювати, чому трейлер ШІ здається впізнаваним, та обговорювати, чи є це творчою даниною поваги, алгоритмічною мімікрією чи навіть культурною апропріацією. Критичні та етичні виміри фреймворку спонукають учнів також розглядати питання упередженості та репрезентації в AIGC.

Як зазначає Е. Фаріначчі, результати ШІ не відрізняються різноманіттям від його вхідних даних – наразі багато генеративних моделей навчаються переважно на західних даних, що викликає занепокоєння, що вони «переважно складаються з реміксів», які можуть стабілізувати культурні стереотипи. Аудіовізуальна грамотність, підсилена ШІ, врешті-решт запитує: «Чи адекватно відображають кінематографічні репрезентації, згенеровані ШІ, розмаїття та демонструють чутливість до культурних відмінностей? Чи враховують ці репрезентації культурні відмінності чи є упередженими?» [4]. Ці та інші питання є критично важливими під час використання ШІ для перетворення тексту на відео, який, до слова, може за замовчуванням використовувати євроцентричні сеттинги або чоловічих головних героїв, якщо прямо не зазначено інше.

Впровадження концепції ШІ-детермінованої аудіовізуальної грамотності у кіно- та телевізійну освіту тягне за собою значні зміни у педагогічній практиці та теорії. Традиційна парадигма кіношкіл, де студенти навчаються на практиці (зйомка, освітлення, монтаж) та аналізуючи класичні твори, перевертається з ніг на голову через впровадження інструментів ШІ, які можуть виконувати багато з цих завдань автономно або напівавтономно. Таким чином, викладачі стикаються з подвійним викликом: інтеграцією нових технологічних компетенцій (таких як інженерія підказок, монтаж на основі ШІ і грамотність даних), переосмисленням методів навчання, щоб зберегти акцент на критичному мисленні та креативності. Ключовим висновком імплементації цієї концепції є розуміння того, що простого інтегрування навчання на базі ШІ в існуючі навчальні програми недостатньо; потрібні більш фундаментальні зміни в тому, як ми навчаємо та чого ми очікуємо від студентів.

ШІ-інструменти часто працюють за методом проб і помилок – наприклад, студент може кілька разів повторити підказку, щоб отримати бажане зображення, або налаштувати параметри, щоб удосконалити відеоефект. Цей ітеративний, дещо стохастичний творчий процес відрізняється від більш лінійних робочих процесів традиційного кіновиробництва. Е. Фаріначчі вважає, що впровадження ШІ ініціює зміну парадигми в лабораторних та експериментальних аспектах освіти, підкреслюючи важливість майстерності у розробці ефективних підказок та програмування [4]. На практиці це означає, що викладачі повинні заохочувати студентів ставитися до ШІ як до партнера, з яким вони повинні співтворити через експерименти. Завдання в класі можуть змінюватися від статичних (наприклад, «зняти і змонтувати 3-хвилинну сцену») до динамічних (приміром, «використати ШІ-інструмент з метою створення візуальних елементів для 3-хвилинної сцени, а потім удосконалити та проаналізувати результати»).

Критерії оцінювання також змінюються, винагороджуючи процес – наскільки вдумливо та творчо студенти взаємодіють зі ШІ, – а не лише кінцевий продукт. Це прямо пов'язано з ширшим педагогічним рухом від моделі доставки контенту до парадигми навчання, де основна увага приділяється залученню та відкриттю студентів.

Дослідження А. Монсеррат та Р. Срнеки в класі показало, що студенти спочатку ставилися до ШІ-інструментів з тривогою та помилковими уявленнями, що вимагало від викладачів переосмислення освітнього простору. Запроваджена ними діяльність була чітко сформульована в рамках «парадигми навчання, де учням повідомляли, що метою є участь, а не успіх, і що помилки не будуть каратися» [6]. Такий підхід допоміг зменшити страх невдачі та заохочував учнів вільніше використовувати ШІ. Примітним є те, що автори повідомляють, що багато учнів значно недооцінювали час й зусилля, необхідні для творчої роботи зі ШІ, вважаючи, що завдання можна виконати миттєво. Це ставлення відображає «культурний зсув до безпосередності» в цифрову епоху, ймовірно, підкріплений інструментами ШІ, які обіцяють швидкі результати. Педагогічна відповідь, як пропонує концепція ШІ-детермінованої аудіовізуальної грамотності, полягає в тому, щоб чітко навчати наполегливості та ітеративній розробці. Викладачі можуть, наприклад, вимагати від учнів документувати кілька чернеток проєкту, створеного ШІ, щоб показати, як він розвивався, тим самим підкреслюючи, що вашою творчі результати вимагають часу, перегляду та критичного зворотного зв'язку – навіть за умови використання ШІ. Повторно приймаючи невдачі та допомагаючи учням впоратися з розчаруванням, яке неминуче супроводжує творчий поступ, вчителі здатні протидіяти хибному враженню, що ефективність ШІ замінює необхідність старанної практики.

Зміни стають помітними і на інституційно-освітньому рівні. Так, за словами Ч. Суя, кілька провідних програм розпочали пілотні курси, зосереджені на ШІ у кіновиробництві, пропонуючи моделі для навчання, орієнтованого на підсилену з допомогою ШІ аудіовізуальну грамотність. Університет Чепмена запропонував експериментальний курс під назвою «ШІ: Новаторство майбутніх розваг», який познайомив студентів із застосуванням ШІ в процесі кіновиробництва. Студенти позитивно відреагували, отримавши навички, цінні роботодавцями, але, що теж важливо, курс сприяв аналітичному розумінню ролі ШІ. Університет Лойоли Мерімаунт (LMU) запускає курс «Продюсування та сценарне мистецтво за допомогою ШІ», балансує практичні експерименти з етичним та художнім дослідженням [7]. Викладач, Дж. Т. Вінтерс, порушує питання про шахрайство та «сутність креативності» в контексті допомоги ШІ – той тип рефлексивного діалогу, який нова аудіовізуальна грамотність заохочує в класі. Тим часом Школа кінематографічних мистецтв Університету Південної Каліфорнії інвестує в лабораторію ШІ з метою стимулювання міждисциплінарної співпраці (студенти-кінематографісти працюють з комп'ютерними вченими та фахівцями з етики), що сигналізує про те, що майбутнє кінопедагогіки полягає у взаємодії галузей. Ці події свідчать, що педагогічний ландшафт зміщується від ставлення до ШІ як до зовнішньої теми (можливо, обговорюваної на заняттях з теорії медіа) до його інтеграції в структуру практичної кінонавчання та наукових досліджень [8].

Під час впровадження ШІ-детермінованої аудіовізуальної грамотності освітянам слід керуватися розробками в сфері загальної освіти, присвяченим ШІ. Окремі автори наголошують на підході «кіберсоціального навчання», де ШІ використовується не для заміщення людської думки, а для посилення зворотного зв'язку між учнем і машиною [5]. Відносно кіноосвіти, це передбачає педагогічні підходи, де студенти використовують ШІ в статусі інтелектуального партнера. Наприклад, студенти можуть використовувати ШІ-помічника для складання чорнового монтажу відзнятого матеріалу, а потім оцінювати та вдосконалювати його, застосовуючи людське судження – розглядаючи результат роботи ШІ як «супротивника Сократа» або «двигун

можливостей», що спонукає їх глибше обміркувати свій вибір монтажу. Такі педагогічні методи узгоджуються з новою концепцією аудіовізуальної грамотності, створюючи простір, в якому людська творчість та інтерактивність ШІ перебувають у постійній «взаємодії та діалозі» [9].

Висновки

Таким чином, ШІ радикально трансформує кіноосвіту, вимагаючи перегляду традиційних педагогічних підходів та інтеграції нових компетенцій, таких як робота з даними та критичне сприйняття результатів генеративного ШІ. Нова аудіовізуальна грамотність на основі ШІ виступає ключовою рамкою, що поєднує технічні навички роботи з AI-інструментами з критичним мисленням, етичною рефлексією та розширеним розумінням творчості в умовах алгоритмізації мистецтва. Педагогіка, котра орієнтована на цю грамотність, зміщує акцент із засвоєння готових знань на процес експериментування, ітерації та співтворчості з ШІ, що вимагає від викладачів переосмислення методів навчання та оцінювання. Впровадження нової моделі аудіовізуальної грамотності в освітній процес сприяє демократизації творчості, але одночасно породжує нові виклики, пов'язані з упередженнями алгоритмів, авторським правом, культурною репрезентацією та етикою використання AI-генерованого контенту. Досвід провідних навчальних закладів свідчить про ефективність інтеграції ШІ у навчальні програми через пілотні курси, міждисциплінарні лабораторії та практично орієнтовані завдання, що поєднують технічні аспекти з гуманітарною рефлексією.

Перспективи подальших досліджень: розробка стандартизованих навчальних модулів з ШІ-детермінованої аудіовізуальної грамотності для різних рівнів освіти – від початкових курсів до магістерських програм; дослідження впливу ШІ на креативність студентів (чи сприяє алгоритмічна творчість інноваціям, чи веде до гомогенізації візуальних рішень?); аналіз етичних та правових аспектів використання ШІ у кіно, зокрема питань інтелектуальної власності, авторства та відповідальності за згенерований контент; розробка методологій оцінювання ШІ-підсилених проєктів, які враховуватимуть не лише кінцевий продукт, але й процес взаємодії з ШІ, ітеративність та критичну рефлексію; вивчення впливу ШІ на професійні ролі у кіноіндустрії та адаптація навчальних програм до нових вимог ринку праці; дослідження кроскультурних аспектів ШІ-генерованого контенту для подолання упереджень та забезпечення культурного розмаїття у візуальних роботах.

Список використаної літератури:

1. Anderson T., Niu S. Making AI-Enhanced Videos: Analyzing Generative AI Use Cases in YouTube Content Creation, CHI EA '25: Proceedings of the Extended Abstracts of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems Article No. 388. P. 1–7.
2. Artificial Intelligence market size worldwide 2020-2023. Statista Research Department, 2025, Jun 30. URL: https://www.statista.com/statistics/694638/worldwide-cognitive-and-artificial-intelligence-revenues/?srsltid=AfmBOopFGJ7BIJuQnC9dM53Biy5kpwjQGyHTB16ctE6B_XtkQ6qVldsG
3. Brako D. K., Mensah A. K. Robots over humans? The place of artificial intelligence in the pedagogy of art direction in film education. International Journal on Emerging Technologies. 2023. Vol. 3. P. 51–59.

4. Farinacci E. Film and Audiovisual Education in the Artificial Intelligence Era: Approaches and Challenges. *Cinergie – Il cinema e le altre arti*. 2024. N 26. P. 121–133.
5. Kalantzis M., Cope B. After Language: A Grammar of Multiform Transposition. In *Foreign Language Learning in the Digital Age: Theory and Pedagogy for Developing Literacies*, ed. by Christiane Lütge, London: Routledge, 2022. P. 34–64.
6. Monserrat A. L., Srnec N. M. Reflection-AI: artificial intelligence as a redefining force for expressive filmmaking in film schools. *Frontiers in Communication*. 2025. 10:1598376. URL: <https://www.frontiersin.org/journals/communication/articles/10.3389/fcomm.2025.1598376/full>
7. Pixela Nova. Artificial Intelligence Reshaping the Curriculum in Leading Film Institutions. *SynthAds* (blog). 2024, 19 June. URL: www.synthads.ai/post/artificial-intelligence-reshaping-the-curriculum-in-leading-film-institutions.
8. Sui Z. AI Audiovisual Literacy (AIAL): Reshaping Film Education in the Era of Generative AI and Text-to-Video Technologies. *Cineforum*. 2025. Vol. 65. No 3. P. 305–319.
9. van Berkel N., Skov B. M., Kjeldskov J. Human-AI interaction: intermittent, continuous, and proactive. *Interactions*. 2021. Vol. 28. N 6. P. 67–71.
10. Yang W., Lee H., Wu R., Zhang R., Pan Y. Using an artificial intelligence-generated program for positive efficiency in filmmaking education: insights from experts and students. *Electronics*. 2023. Vol. 12. P. 1–25.