

Գագիկ Ավետիսյան
Եվրասիա միջազգային համալսարան
Դիզայն կրթական ծրագրի ղեկավար,
մանկավարժական գիտությունների թեկնածու
Էլ. հասցե՝ avetisyan.gagik.93@mail.ru

DOI: 10.53614/18294952-2025.2-123

ԳԼՈՒԱԼԱՅՎՈՂ ԱՇԽԱՐՀՆ ՈՒ ԺԱՄԱՆԱԿԱԿԻՑ ԿՐԹԱԿԱՆ ՀԻՄՆԱԽՆԴԻՐՆԵՐԸ (ՀԱՄԱԿԱՐԳՉԱՅԻՆ ԳՐԱՖԻԿԱՅԻ ՕՐԻՆԱԿՈՎ)

Հոդվածում ձևակերպվում են գլոբալացվող աշխարհի համատեքստում ժամանակակից կրթական հիմնախնդիրները համակարգչային գրաֆիկայի դասընթացների օրինակով: Հիմնական խնդիրը վերաբերում է արհեստական բանականության և կրթական նոր տեխնոլոգիաների ինտեգրման արդյունավետությանը գեղարվեստական կրթության համակարգում: Հետազոտության օբյեկտն է համակարգչային գրաֆիկայի ուսուցման գործընթացը, իսկ առարկան՝ դրա վրա նոր թվային գործիքների և մեթոդների ազդեցությունը: Նպատակն է բացահայտել, թե ինչպես են նորարարական տեխնոլոգիաները նպաստում սովորողների գեղագիտական մտածողության, ստեղծագործական ինքնարտահայտման և բարոյական զարգացման գործընթացներին:

Հեղինակը վերլուծում է տեսական և գործնական մոտեցումներ՝ ներկայացնելով մեթոդական լուծումներ, որոնք ապահովում են ուսուցման արդյունավետության աճը: Արդյունքների արժեքը կայանում է նրանում, որ դրանք առաջարկում են նոր մոդել՝ համակարգչային գրաֆիկան դիտարկելով ոչ միայն տեխնոլոգիական, այլև գեղագիտական կրթության հարթությունում: Աշխատանքի գիտական նորույթը պայմանավորված է վիրտուալ և իրական միջավայրերի ներդաշնակությամբ:

յան գաղափարի ներառմամբ՝ որպես կրթական գեղագիտական փորձառության ձևավորման կարևոր գործոն:

Արդ, հիմնվելով պրակտիկ ուսումնասիրության վրա՝ հեղինակը եզրակացնում է, որ ժամանակակից կրթական հիմնախնդիրների ուսումնասիրությունը՝ տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառման միջոցով, նպաստում է ինչպես սովորողների գեղագիտական զարգացմանը, այնպես էլ նրանց բարոյական արժեքների կատարելագործմանը, ինչը հնարավորություն է ստեղծում գլոբալացվող աշխարհի համատեքստում ընդգրկելու թվային նորարարական արտացոլման գործոնը:

Հիմնաբառեր. կրթություն, սովորողներ, գլոբալացվող աշխարհ, արհեստական բանականություն, տեղեկատվական տեխնոլոգիաներ, համակարգչային գրաֆիկա, թվային միջավայր:

Ներածություն

21-րդ դարի գլոբալացումը կրում է բազմավեկտոր ուղղվածություն՝ ընդգրկելով տնտեսության, մշակույթի, հաղորդակցության, սպորտի, ինչպես նաև կրթության ոլորտները: Զուգահեռաբար, առկա են մի շարք համամարդկային խնդիրներ, ինչպիսիք են կլիմայական տաքացումը, ֆինանսական ճգնաժամերը, համաճարակները, որոնք պահանջում են միասնական և ընդհանուր լուծումներ: Թեմայի ուղղվածության ընտրությունը բացատրվում է կրթական ոլորտում արդի տեղեկատվական տեխնոլոգիաների լայն կիրառությամբ, որի վերաբերյալ հետազոտական մշակվածության ուսումնասիրումը հանգեցրել է այն եզրահանգման, որ գիտական գրականության մեջ սույն խնդրի վերաբերյալ կան որոշակի տարակարծություններ: Ըստ այդմ էլ՝ ձևակերպվում է հետազոտության նպատակը՝ հետազոտել և բացահայտել գլոբալացմանը նպաստող ինովացիոն տեխնոլոգիաների կիրառման գործոնները՝ համակարգչային գրաֆիկայի դասաժամերին:

Մեթոդը

Թվային դարաշրջանի պահանջմունքները հաշվի առնելով առանձնացնում ենք գլխավոր հիմնախնդիրը՝ վերհանել արհեստական բանականության գործածման ազդեցությունը սովորողների կրթական գործընթացում կիրառելով էմպիրիկ և մաթեմատիկական վիճակագրության մեթոդները:

Արդյունքներ

Հոդվածի հիմնական արդյունքները ներառում են ժամանակակից գլոբալացումը, որն առնչվում է նաև կրթական ոլորտին՝ մասնավորապես ինովացիոն միջոցների ակտիվ ներգրավման պարագայում: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների, մուլտիմեդիա ռեսուրսի, թվային արվեստի, ինչպես նաև

համակարգչային գրաֆիկայի առարկայական ծրագրերը հանդիսանում են ցանցային տեղեկատվության համակցման և տարածման ամենագործնական աղբյուրները: Հատկապես վերջին շրջանում արհեստական ինտելեկտին միջոցների շարքին է ներառվել նաև Chat GPT (Generative Pre-trained Transformer) համակարգը, որը կարելի է համարել, որպես գեներատիվ նախապես ուսուցանված տրանսֆորմատոր: Այն արհեստական ինտելեկտ է, որը կարողանում է տարատեսակ էլեկտրոնային աղբյուրների տեղեկատվության գեներացման արդյունքում տալ անհրաժեշտ հարցի պատասխանը՝ ինչպես գրավոր տեքստային, այնպես էլ պատկերագրման միջոցով:

Քննարկում

Ժամանակակից գլոբալացման գործընթացներն էականորեն վերափոխում են կրթական համակարգերը՝ ազդելով ուսուցման բովանդակության, մեթոդների և տեխնոլոգիական ապահովման վրա: Կրթությունը, որպես սոցիալ-մշակութային ինստիտուտ, գլոբալացման պայմաններում ներգրավվում է համաշխարհային տեղեկատվական հոսքերի մեջ, որտեղ թվային միջավայրի ընդլայնումն ու ինտելեկտի կրթական տեխնոլոգիաների ինտեգրումը ձևավորում են ուսուցման արդյունավետության բարձրացման մի քանի հիմնախնդիրներ:

Առաջնահերթ հիմնախնդիրը վերաբերում է կրթական գործընթացի հարմարվողականությանը գլոբալ տեղեկատվական տարածքի պահանջներին: Հաջորդ հիմնախնդիրը կապված է ինտելեկտի տեխնոլոգիաների՝ մասնավորապես արհեստական բանականության, թվային արվեստի, վիրտուալ և ինտերակտիվ ուսուցման միջավայրերի համակարգված կիրառման հետ: Գլոբալացման պայմաններում կրթական տեխնոլոգիաները վերածվում են ոչ միայն ուսումնական բովանդակության հղկող գործիքների, այլև՝ կրթական գործունեության մեթոդոլոգիական շարժիչների (Akhmedov & Khimmataliyev, 2023, էջ 1-7): Վերոնշյալից ելնելով առաջ է քաշվում մեկ այլ հիմնախնդիր, որը վերաբերում է սովորողների գեղագիտական մտածողության և արժեքային համակարգի ձևավորմանը գլոբալ թվային միջավայրում: Պատկերային տեղեկատվության գլոբալ տարածումը պահանջում է զարգացնել ոչ միայն տեխնոլոգիական գրագիտություն, այլև գեղագիտական ընտրողականություն, քննադատական մտածողություն և բարոյական կողմնորոշում:

Թվարկյալ ուսումնասիրությունների միջոցով փաստենք, որ առաջ են գալիս նաև մի շարք հարցադրումներ, որոնք ընդգծում են գլոբալացվող աշխարհի ինչպես դրական, այնպես էլ բացասական երանգները. «Արդյո՞ք գլոբալիզացիան, որպես սոցիալ-տնտեսական գործընթաց, օբյեկտիվորեն պայմանավորված է էկոնոմիկայի տեսությամբ, ղրն է գլոբալիզացիայի դերը հասարակական-քաղաքական և սոցիալական հարաբերություններում, ինչպե՞ս է գլոբալիզացիան ազդում տնտեսական պարադիգմի ձևավորման վրա» (Кумехов, 2013, էջ 2):

Առաջադեմ գիտական գրականության վերլուծությունը հանգում է այն

տեսակետին, որ գլոբալացման պայմաններում կրթական համակարգերի զարգացման առանցքային ուղղություններից մեկը ինովացիոն տեխնոլոգիաների ինտեգրումն է ուսուցման գործընթացում: Օրինակ՝ բրիտանական Ուորիքի համալսարանի պրոֆեսոր Ժանգի (2025) ուսումնասիրությունը ցույց է տալիս, որ արհեստական բանականության կիրառումը հատկապես արդյունավետ է այն կրթական ոլորտներում, որտեղ պահանջվում է պատկերային, ստեղծագործական և բազմամիջավայրային մտածողություն, ինչն ուղղակիորեն համընկնում է համակարգչային գրաֆիկայի ուսուցման նպատակների հետ (էջ 19–22): Կրթության ոլորտի իսպանացի հեղինակավոր հետազոտողները ևս ընդգծում են, որ տեխնոլոգիաների արդյունավետ կիրառությունը պահանջում է ոչ միայն տեխնիկական հմտություններ, այլև ուսուցիչների մասնագիտական պատրաստություն (Mena-Guacas et al., 2025): Իսկ մեկ այլ անվանի մասնագետների մի խումբ Զ. Լյուգերի ղեկավարությամբ գտնում են, որ արհեստական բանականությունը սահմանվում է որպես համակարգչային գիտության շրջանակ՝ գիտակցական վարքագծի ավտոմատացմամբ, իբրև ծրագրավորման լեզուներ և տեխնոլոգիաներ արհեստական բանականության համար (Люгер, 2003, էջ 603):

Հետխորհրդային հանրապետություններում առկա հետազոտություններից հատկանշական է Նարիկբասայի և համահեղինակների (2025) վերլուծությունը ստեղծագործական մտածողության վրա ինովացիոն ուսուցողական գործիքների ազդեցության առնչությամբ: Իսկ Աբդուլասիևի (2024) հոդվածում ընդգծվում են գլոբալիզացման միտումները կրթական ոլորտում, ինչպիսիք են թվային հարթակների ընդգրկումը՝ ուսուցման արդյունավետությունը բարձրացնելու համար (էջ 369–371): Այստեղ հիշատակելի է նաև Ի. Ռիչի տեսությունն առ այն, որ արհեստական բանականությունը հետազոտության մի ոլորտ է, որի նպատակն է ստեղծել այնպիսի համակարգիչներ, որոնք կկատարեն այն գործառնությունները, որոնք ներկայումս մարդիկ դեռևս ավելի լավ են կատարում (Бондарев и Аде, 2002, էջ 23):

Արհեստական բանականության մասնագիտական տեխնոլոգիաների կիրառումն արդի կրթական չափորոշիչների շրջանակներում հնարավորություն է տալիս դասավանդողներին՝ մասնագիտական ուսուցման գործընթացը կազմակերպել ինտերակտիվ, հիբրիդային, հեռավար ուսուցման, ցանցային համակարգի և գիտելիքների ստուգման հարթակի միջոցներով. «Արդի հասարակական միջավայրը պահանջում է սովորողներից ոչ միայն համակարգչային մասնագիտական գիտելիքների իմացություն, այլև տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառելիության և անընդհատ փոփոխվող ոճերի հետևողականության առավել բարձր մակարդակ՝ անկախ ուղղվածությունից, ինչը լրացուցիչ խթան է հանդիսանում նաև էսթետիկայի զարգացման, ընդհանուր աշխարհայացքի ընդլայնման և գեղարվեստական ընկալունակության ձևավորման գործում» (Ավետիսյան, 2023, էջ 122):

Գիտատեսական ուսումնասիրությունների ընդհանրացումներն ու ուսումնական հաստատությունների հարուստ փորձը հիմք են տալիս նկատելու համակարգչային գրաֆիկայի դասաժամերին արհեստական բանակա-

նության տեխնոլոգիաների գործընթացի առանձնահատկություններն ու նրա միջոցով սովորողների գեղարվեստական ընկալունակության ձևավորմանը նպաստող հետևյալ պայմանները.

1. Սովորողների լայն ու նպատակամղված ծանոթացումը արվեստի լավագույն ստեղծագործություններին, նրանց ձևի ու բովանդակության վերլուծությանը, արվեստագետների ստեղծագործական ուղու ուսումնասիրությանը՝ բազմապրոֆիլ ինովացիոն տեխնոլոգիաների ակտիվ կիրառմամբ:

2. Թվային գործիքակազմի միջոցով արվեստի ստեղծագործության վերլուծությունը, քանի որ շրջապատող առարկաների ու երևույթների ձևերի պատկերման, կոնստրուկտիվ կառուցման, համաչափության, գծագրման, լույսուստվերի, գույնի ուսումնասիրության գործընթացի ժամանակ արդյունավետ ձևով զարգանում է սովորողների գեղարվեստական ընկալունակությունը, պատկերվածի նկատմամբ իրենց գեղագիտական վերաբերմունքը:

3. Եռաչափ տարածության մեջ պատկերվող օբյեկտների ձևերի, կոնստրուկտիվ կառուցվածքի, համաչափության տարածական տեղավորման գունային երանգավորման, լուսաստվերի մակերեսային բաշխման ուսումնասիրությունն ու վերապատկերումը արհեստական բանականության տեխնոլոգիաների միջոցով:

4. Բնօրինակից հիշողությամբ, ինքնուրույն նկարելու անհրաժեշտությունը, ինքնուրույն ստեղծագործական կոմպոզիցիայի կառուցումը թվային նկարչության միջոցով սովորողների մոտ զարգացնում է օբյեկտի նկատմամբ ստեղծագործական վերաբերմունքը, որը շատ կարևոր գործոն է:

Հետազոտության տեսական կարևոր դրույթն այն է, որ արհեստական բանականության տեխնոլոգիաների կիրառման գործընթացը մեր կողմից դիտվում է որպես միասնական համակարգ, որն անընդմեջ կարգավորում է արտաքին տեղեկատվությունը ներքին աշխարհի և սուբյեկտի կյանքի փորձի հետ: Նկատենք, որ ուսումնառաստիարակիչ գործընթացի արդյունավետությունը բարձրացնելու համար մանկավարժական գործունեության կարևորագույն պայմանն է հանդիսանում այն կարողությունը, որը կապված է արդի տեղեկատվական միջոցները սովորողների կողմից ընկալելու հետ՝ կիրառելով արհեստական բանականության տեխնոլոգիաներն ու ինտերակտիվ այլ միջոցները. «Ինտերակտիվ լուծումների կիրառումն ու համացանցային ազատությունը հանդիսանում են ապագա մասնագետների ընդհանուր զարգացման, աշխարհայացքի ընդլայնման և գեղարվեստական ընկալունակության յուրովի ձևավորման ակտիվ միջոց, ինչի շնորհիվ կենտրոնացվում են ընդհանուր տարածական մտածողության, վերացական գաղափարախոսության, գույնի, ծավալի և ձևի արստրակտային ընկալման եղանակները» (Таран и Зыдов, 2006, էջ 123):

Ինտերակտիվ լուծումների և արհեստական բանականության տեխնոլոգիաների կիրառմամբ համակարգչային գրաֆիկայի դասաժամերին կատարված վերլուծությունը նաև ամրագրեց այն հանգամանքը, որ սովորողների ստեղծագործական ակտիվության զարգացման մակարդակի աճի միտումը կայուն է առաջարկված ծրագրի իրագործման ընթացքում: Այդ գոր-

ծընթացում փորձարարական խմբի սովորողների մոտ կատարվում են փոփոխություններ, որոնք արտահայտված են.

- արհեստական բանականության տեխնոլոգիաների կիրառման տեսական գիտելիքների օգտագործման և դրանք բավականին ակտիվ կիրարկելու հմտության մեջ՝ ստանդարտ և ոչ ստանդարտ մանկավարժական իրավիճակներում,
- հոգեբանամանկավարժական նպատակների և ինովացիոն տեխնոլոգիաների գործածմամբ սովորողների գեղարվեստական ընկալության զարգացման խնդիրների, որպես առաջնային դիտարկման մեջ՝ հնարավոր փոխազդեցության պայմաններում,
- գլոբալացվող աշխարհում վիրտուալ տարածությունում ստեղծագործության ինքնուրույն տեսական մոդելավորման և դրանք ստեղծագործական պրակտիկայում գործնականորեն իրագործելիս,
- թվային արվեստում սեփական անձնային գեղարվեստական փորձի ակտիվ կատարելագործման մեջ, որով ձևավորվում է «ակտիվ գիտակցված ընկալման մեթոդը»:

Այսպիսով՝ ընդգծենք, որ վերոնշյալ կետերի ամփոփումը և հատկապես ուսուցողական գործընթացում կիրառված «Ակտիվ գիտակցված ընկալման մեթոդը» նպաստում են սովորողների համարժեք ընկալման, կերպարային մտածողության, օբյեկտիվ դատողությունների, ստեղծագործական ակտիվության և նպատակադրված շփման զարգացմանը:

Ըստ այդմ՝ Երևանի ինֆորմատիկայի պետական քոլեջի Համակարգչային գեղարվեստական նախագծում և Համակարգչային գրաֆիկայի բաժիններում սովորողների շրջանում իրականացվել է ուսուցման համակարգի փորձարարական ստուգում: Համակարգչային վեկտորային գրաֆիկա դասի շրջանակներում սովորողները բաժանվել են երկու խմբի՝ փորձարարական և ստուգողական: Նրանց տրամադրվել է համապատասխան առաջադրանք, որը պետք է կատարեն տեղեկատվական նոր տեխնոլոգիաների (ստիլիուս, պլանշետ, թվային միջոցներ) ակտիվ ներգրավմամբ: Ըստ այդմ, սովորողների մոտ տեղեկատվական նոր տեխնոլոգիաների կիրառման մակարդակը փորձարարական խմբում առավել բարձր է գնահատվել, քան ստուգողականում (Տես Աղյուսակ 1): Տարբերությունների չափը որոշվել է մաթեմատիկական վիճակագրության մեթոդով:

Աղյուսակ 1. Սովորողների տեղեկատվական նոր տեխնոլոգիաների կիրառման մակարդակը

Միավորներ	Մակարդակ	Հավաստող	Ձևավորող
0-3	ցածր	68 (32%)	17 (8%)
4-6	միջին	107 (51%)	44 (21%)
7-8	բարձր	36 (17%)	127 (60%)

9-10	շատ բարձր	0 (0%)	23 (11%)
------	-----------	--------	----------

Աղյուսակ 1-ում ներկայացված տվյալների քանակական վերլուծությունը ցույց է տալիս, որ տեղեկատվական նոր տեխնոլոգիաների կիրառման մակարդակների բաշխման մեջ առկա են էական տարբերություններ փորձարարական և ստուգողական խմբերի միջև: Նախ՝ ստուգողական փուլում սովորողների 83%-ը գտնվում է ցածր և միջին մակարդակներում (ցածր՝ 32%, միջին՝ 51%), մինչդեռ բարձր մակարդակ ցուցաբերողները կազմում են ընդամենը 17%, իսկ «շատ բարձր» մակարդակ չի արձանագրվել, ինչը վկայում է տեղեկատվական տեխնոլոգիաների գործածման հմտությունների ոչ բավարար ձևավորվածության մասին: Այնուհետ ձևավորող փուլում արձանագրվում է արտահայտված դրական դինամիկա՝ բարձր և շատ բարձր մակարդակներում ընդգրկված սովորողների մասնաբաժինը հասնում է 71%-ի (բարձր՝ 60%, շատ բարձր՝ 11%), իսկ ցածր և միջին մակարդակներում գտնվողների տոկոսը նվազում է համապատասխանաբար մինչև 8% և 21%:

Ըստ այդմ, ստացված արդյունքները փաստում են, որ ինովացիոն տեխնոլոգիաների և արհեստական բանականության նպատակային ու մեթոդաբանորեն հիմնավորված կիրառումը համակարգչային գրաֆիկայի դասաժամերին արդյունավետ է, բացի այդ լիարժեքորեն համարժեք է հետազոտության նպատակներին՝ նպաստելով սովորողների տեխնոլոգիական, գեղագիտական և ստեղծագործական կարողությունների զարգացմանը:

Կատարված եզրակացությունների և ստացված տվյալների հիման վրա, որոնք ապացուցվեցին առաջ քաշած վարկածով, մենք հնարավոր համարեցինք առաջադրել ներքոհիշյալ դրույթները.

1) Գլոբալացվող աշխարհի համատեքստում գեղարվեստամանկավարժական կրթության և գեղագիտական դաստիարակության ոլորտը պետք է բազմաթիվ կողմերով դիտվի որպես մեկ ընդհանուր համակարգ: Այսօր անհրաժեշտ է կրթական հաստատություններում վերակառուցել դեպի համալիր պատրաստվածությունը, որի մեջ որոշված լինի յուրաքանչյուր առարկան ու դրա կապը համակարգչային գրաֆիկայի հետ:

2) Օրվա ժամանակին համահունչ տեղեկատվական նոր տեխնոլոգիաների ուսումնասիրումն ու կիրառման անընդմեջ կազմակերպված գործընթացն իր արդյունքների շարունակական ստուգումներով և դաստիարակիչ ազդեցությունների համապատասխան սրբագրումներով է հնարավոր դարձնում սովորողների մոտ դրանց վարժ գործածումը, համակողմանի ու ներդաշնակ զարգացումը:

3) Ուսուցման ավանդական համակարգի մեջ անհրաժեշտ է ներմուծել «ակտիվացած գիտակցաբար ընկալելու մեթոդը», որն էապես ազդում է ժամանակակից տեղեկատվական համակարգերի և համակարգչային գրաֆիկայի ուսուցման և դաստիարակության արդյունավետության վրա՝ առանց լրացուցիչ վերակառուցումների կազմակերպման տեսանկյունից:

4) Սույն մեթոդի կիրառումը կնպաստի ոչ միայն սովորողների և դասավանդողի փոխադարձ ակտիվության բարձրացմանը, այլ նաև թույլ կտա վեր-

լուծել սեփական գործունեության արդյունքները, դաստիարակության, ինքնադաստիարակության և ուսուցման խնդիրները դիտարկել նոր տեսանկյունից:

Մեր տեսանկյունից, ներկայիս գլոբալացվող աշխարհի համատեքստում ժամանակակից կրթական հիմնախնդիրների բարձրացումը և դրանց մշակման հեռանկարները կապված են հետագա հնարավորությունների հետազոտման և ավանդական մեթոդների առանձնահատկությունները կիրառելու, ինչպես նաև սովորողների ուսուցման և դաստիարակության նոր մեթոդներ ստեղծելու հետ:

Եզրակացություն

Այսպիսով, հետազոտելով խնդրո առարկան մենք հանգում ենք այն եզրակացությանը, որ արհեստական բանականության գործածումը համակարգչային գրաֆիկայի դասընթացներին նպաստում է սովորողների կրթական որակի բարելավմանն ու գեղագիտական աշխարհայացքի ձևավորմանը, որն արդի գլոբալացվող համակարգի թվային աշխարհի կապակցման էական դեր է հանդիսանում: Ուստի՝ սովորողների մոտ ինովացիոն տեխնոլոգիաների կիրառումը պետք է կապված լինի համամարդկային ճանաչողական գործընթացների ակտիվացման հետ, իսկ համակարգչային գրաֆիկայի արտահայտչականության միջոցներն ուսումնասիրելու գործընթացում պետք է արթնացնի վերջիններիս հետաքրքրությունը՝ դրդելով նրանց լուրջ դատողությունների և արդի համաշխարհային գեղարվեստական ստեղծագործական փորձի կուտակմանը:

Օգտագործված գրականության ցանկ

- Ավետիսյան, Գ. (2023). «Գեղարվեստական ընկալունակության ձևավորումը պարմաշալությամբ կոթողների պարկերագրման գործընթացում համակարգչային գրաֆիկայի կիրառմամբ», Գիտական տեղեկագիր № 2 (45), Երևան. <https://arar.sci.am/dlibra/docmetadata?showContent=true&id=368928>
- Бондарев, В., Аде, Ф. (2002). *“Искусственный интеллект”*. Учеб. Пособие для вузов, Изд-во СевНТУ, Севастополь.
- Кумехов, К. (2013). *“Глобализация в современной теории и парадигме экономики”*. “Национальные интересы: приоритеты и безопасность”, Приоритеты России, 41 (230).
- Люгер, Дж. (2003). *“Искусственный интеллект: стратегии и методы решения сложных проблем”*. 4-е издание: Пер. с англ., Издательский дом “Вильямс”, Москва.
- Таран, Т., Зубов, Д. (2006). *“Штучний інтелект. Теорія і застосування. Навчальний посібник”*. Вид-во СНУ ім. В. Даля, Луганськ.
- Abduvasiyev, S. (2024). “Digital educational technologies and artificial intelligence in the educational process”. *Web of Technology: Multidimensional Research Journal*, 2(11). <https://webofjournals.com/index.php/4/article/view/2319>
- Akhmedov, B., Khimmataliyev, D. (2023). “The emergence—theoretical aspects of dialogue in education”. *Sciential Journal of Education Humanities and Social Sciences*, 1(2).

- Mena-Guacas, A., López-Catalán, L., Bernal-Bravo, C., Ballesteros-Regaña, C. (2025). *“Educational Transformation Through Emerging Technologies: Critical Review of Scientific Impact on Learning”*. Educ. Sci. 15(3), 368. <https://doi.org/10.3390/educsci15030368>
- Narikbayeva, L., Akhmetova, A., Shindaulova, R., Bekmukhamedov, B. (2025). *“The Impact of Artificial Intelligence on Fostering Student Creativity in Kazakhstan”*. De Gruyter Brill. Open Education Studies 2025; 7(1): 20250113. <https://doi.org/10.1515/edu-2025-0113>
- Zhang, J. (2025). *“Global Education Reform Driven by Intelligent Technology: Integration of Artificial Intelligence, Teaching Reconstruction and Fair Governance”*. Journal of Education and Educational Research, 14(2). <https://doi.org/10.54097/wedcw643>

Гагик Аветисян

*Руководитель образовательной программы по дизайну
Международного Университета Евразия,
кандидат педагогических наук
Эл. адрес: avetisyan.gagik.93@mail.ru*

ГЛОБАЛИЗИРОВАННЫЙ МИР И СОВРЕМЕННЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ (НА ПРИМЕРЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ)

В статье формулируются современные образовательные проблемы в контексте глобализирующегося мира на примере курсов по компьютерной графике. Основная проблема касается эффективности интеграции искусственного интеллекта и новых образовательных технологий в систему художественного образования. Объектом исследования является процесс обучения компьютерной графике, а предметом — влияние новых цифровых инструментов и методов на этот процесс. Цель исследования заключается в выявлении того, как инновационные технологии способствуют развитию эстетического мышления, творческого самовыражения и нравственного становления обучающихся.

Автор анализирует теоретические и практические подходы, представляя методические решения, обеспечивающие повышение эффективности обучения. Ценность полученных результатов заключается в том, что они предлагают новую модель, рассматривающую компьютерную графику не только как технологическую, но и как эстетико-образовательную сферу. Научная новизна работы обусловлена включением идеи гармонии виртуальной и реальной сред как важного фактора формирования образовательного эстетического опыта.

Опираясь на практическое исследование, автор приходит к выводу, что изучение современных образовательных проблем в условиях информационных технологий способствует эстетическому развитию и совершенствованию

нравственности, открывая для обучающихся фактор цифрового инновационного отражения в контексте глобализирующегося мира.

Ключевые слова: образование, учащиеся, глобализированный мир, искусственный интеллект, информационные технологии, компьютерная графика, цифровая среда.

Gagik Avetisyan

Head of the Design Educational Program at

Eurasia International University,

PhD in Pedagogy

Email: avetisyan.gagik.93@mail.ru

THE GLOBALIZED WORLD AND MODERN EDUCATIONAL PROBLEMS (USING THE EXAMPLE OF COMPUTER GRAPHICS)

The article formulates contemporary educational challenges in the context of a globalizing world, using computer graphics courses as an example. The main issue concerns the effectiveness of integrating artificial intelligence and new educational technologies into the system of art education. The object of the research is the process of teaching computer graphics, while the subject is the impact of new digital tools and methods on this process.

The aim is to identify how innovative technologies contribute to the development of students' aesthetic thinking, creative self-expression, and moral growth.

The author analyzes theoretical and practical approaches, presenting methodological solutions that enhance the effectiveness of teaching. The value of the results lies in proposing a new model that views computer graphics not only as a technological field but also as a dimension of aesthetic education. The scientific novelty of the work is defined by the inclusion of the idea of harmony between virtual and real environments as a key factor in shaping educational aesthetic experience.

Based on practical research, the author concludes that studying modern educational issues under the influence of information technologies promotes aesthetic development and moral improvement, revealing for students the factor of digital innovative reflection within the context of a globalizing world.

Key words: education, students, a globalized world, artificial intelligence, information technology, computer graphics, digital environment.

Հոդվածը խմբագրություն է ներկայացվել՝ 2025թ. նոյեմբերի 1-ին:

Հոդվածը հանձնվել է գրախոսման՝ 2025թ. նոյեմբերի 4-ին:

Հոդվածն ընդունվել է տպագրության՝ 2025թ. դեկտեմբերի 19-ին: