

**Креативност и иновации в обучението по музика:
ролята на изкуствения интелект в педагогическата подготовка**
Петя Стефанова

**Creativity and Innovation in Music Education:
The Impact of Artificial Intelligence on Pedagogical Training**
Petya Stefanova

Abstract:

The present study explores the creation and implementation of digital educational resources incorporating artificial intelligence (AI) in music education for students enrolled in the academic programs Preschool and Primary School Pedagogy and Primary School Pedagogy and a Foreign Language at "Angel Kanchev" University of Ruse. Based on a survey conducted among the students, a need was identified for the application of contemporary, interactive, and digitally-oriented educational approaches tailored to the new generation of learners. Special emphasis is placed on the role of AI-based tools in fostering the creativity of future educators within the context of music instruction. The article presents examples of digital resources developed with integrated AI technologies that contribute to the enhancement of creative thinking, musical expression, and innovative teaching practices. The study outlines the potential of digitalization and AI as key instruments for improving the quality and effectiveness of music education in teacher training programs.

Keywords: Artificial intelligence (AI), Digital educational resources, Music education, Teacher training programs, Creativity development, Digitalization in education, Innovative teaching practices

For contacts: Assistant Professor, Petya Stefanova, PhD, University of Ruse, pstefanova18@gamil.com.

ВЪВЕДЕНИЕ

Редица изследвания сочат, че необходимостта от умения за свободно боравене с инструменти с ИИ в педагогическата практика са от изключително значение за бъдещата професионална реализация и адекватно присъствие в съвременната образователна система на обучаемите в педагогическите специалности. Идеята за активната употреба на дигитални образователни ресурси и най-вече за тяхното създаване е резултат от опита ми в последните години и редица изследвания в тази посока. Именно с този мотив проведох експеримент с разширен екип от студенти. В предложеното изследване са включени студенти от Русенски университет „Ангел Кънчев“ от следните специалност: *Предучилищна и начална училищна педагогика* – Магистри и Бакалаври; специалност *Начална училищна педагогика и чужд език*. Участвали са и представители от Музикален клуб „Афект“ към РУ „Ангел Кънчев“.

Опитът ни със студентите в дигиталните образователни технологии, внедрени в обучението до началото на експеримента, включва:

- онлайн пиано и ударни инструменти и дигитални аналози на музикални инструменти;
- интерактивни сайтове с упражнения и музикални игри;
- системи с ИИ за учене чрез експерименти;
- системи с ИИ за генериране на музика.

ИЗЛОЖЕНИЕ

Методология на изследването

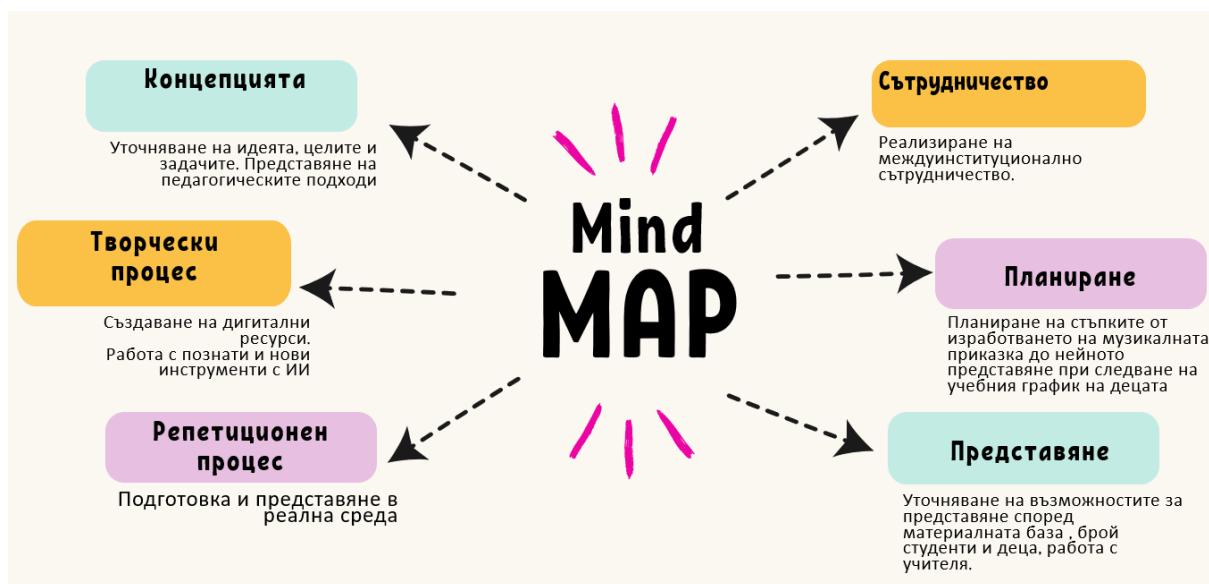
В изследването са включени студенти от специалностите „Предучилищна и начална училищна педагогика“ и „Начална училищна педагогика и чужд език“ към Русенски университет „Ангел Кънчев“, както и представители на Музикален клуб „Афект“. Работата е осъществена в периода 2020–2024 г. чрез анкетно проучване, наблюдение и практически експерименти. Целта е да се установят потребностите на студентите от съвременни образователни технологии и готовността им да интегрират дигитални ресурси и ИИ инструменти в педагогическата практика.

Създаване на дигитални образователни ресурси: иновации и творчески подходи

На базата на резултатите от проучването е реализиран проект, който представлява иновативен модел за обучение, тъй като:

- **студентите не само усвояват готови ресурси, а участват в цялостния процес на тяхното проектиране, създаване и прилагане;**
- внедряването на ИИ технологии (Mubert, Suno, Udio, Soundraw за музика; ChatGPT, Copilot, Gemini за текстове; HeyGen и Noisee.AI за анимация) дава възможност за **генериране на напълно нови образователни продукти, съчетаващи музика, слово и визуални елементи;**
- създадените ресурси се интегрират в **реална педагогическа среда** чрез изработването на „музикална приказка“, подготвена от студентите и представена пред деца на възраст 5–7 години в подготвителна „Б“ група на ОУ „Отец Паисий“ с преподавател Нели Донкова.

Процесът обхваща няколко ключови етапа:



Фиг. 1. Мисловна карта на етапите и процесите, представена пред студентите

- **Изработване на цялостна концепция** – дефиниране на целите, избор на тематика и жанр, определяне на участници и роли.
- **Генериране на съдържание** – създаване на музикални примери, звукови картини, песни и анимации с помощта на ИИ инструменти.

Използваните *текстови генератори* са: ChatGpT, Copilot, Gemini. Темата, героите и насоките са следните:

- + Място: в гората
- + Герои: горските обитатели
- + Представяне, разказ, текст за песен на всеки от тях, случка – история, поука

В резултат, студентите от всеки курс са разделени на три групи и всяка от тях създава самостоятелно история, като използва текстови генератори за дооформяне на първоначалните идеи.

Всяка от историите е озвучена с помощта на следните генератори за композиране на музика с ИИ: Mubert, Suno, Soundraw и Udio.

Анимираните изображения са изработени с помощта на генераторите с ИИ: HeyGen и Noisee.



Фиг. 2. Работен процес

Интерактивност, интеграция и комуникация– използване на QR кодове, виртуални класни стаи и мултимедийни приложения за споделяне и обратна връзка. [6]

- **Практическо приложение** – представяне на завършената музикална приказка в реална образователна среда с участие на студенти, учители и деца.



Фиг. 3. Представяне на студентите в реална педагогическа среда

Този модел трансформира студентите от потребители на образователно съдържание в активни дизайнери, насърчавайки на първо място тяхната креативност и умения за работа в екип.

Резултати от практическата реализация

- Внедряването на иновативния подход показва значителен ефект върху качеството на обучението [1], [2]:
- стимулира се творческата активност и мотивацията на студентите[3];
- развиват се дигитални компетентности и умения за интегриране на нови технологии в педагогическата практика[5];
- осъществява се връзка между теория и практика, като студентите прилагат наученото в реални ситуации[4];
- демонстрира се потенциалът на ИИ за обогатяване на учебното съдържание.

Обратната връзка от участниците и преподавателите потвърждава, че интеграцията на ИИ инструменти и активното участие на студентите в процеса на създаване на ресурси представлява значима стъпка към модернизацията на обучението по музика и педагогическата подготовка като цяло.



Фиг. 4. Реализиране на междуинституционално сътрудничество между РУ „Ангел Кънчев“ и ОУ “Отец Паисий“ гр. Русе

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проведеното изследване потвърждава значимия потенциал на дигиталните технологии и инструментите с изкуствен интелект за модернизацията на обучението по музика в педагогическите специалности. Интегрирането на ИИ в учебния процес не само обогатява съдържанието и методите на преподаване, но и създава условия за развиване на креативност, самостоятелност и дигитални компетентности у бъдещите педагози.

Иновативният модел, при който студентите участват активно в проектирането и създаването на дигитални образователни ресурси, води до:

- по-висока мотивация за учене и прилагане на знанията на практика;
- развитие на умения за работа с модерни технологии;
- формиране на умения за сътрудничество и творческо мислене.

Внедряването на ИИ в педагогическата подготовка очертава нови перспективи за интеграция на иновативни подходи, повишаване на качеството на обучението и изграждане на устойчива връзка между теорията и практиката в съвременното образование.

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Cheng, L. (2025). *The impact of generative AI on school music education. Journal of Music Technology & Education.*
- [2] Merchán Sánchez-Jara, J. F., González Gutiérrez, S., Cruz Rodríguez, J., & Syroyid Syroyid, B. (2024). *Artificial Intelligence-Assisted Music Education: A Critical Synthesis of Challenges and Opportunities. Education Sciences, 14(11).*
- [3] Ma, H. et al. (2025). *Exploring the impact of artificial intelligence on creative abilities of music practitioners. Computers in Human Behavior Reports.* Advance online publication. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/>.
- [4] Holster, J. (2024). *Augmenting music education through AI: Practical applications of ChatGPT. Journal of Music Education Research, Article ID.* Advance online publication.
- [5] Väkevä, L., & Partti, H. (2025). *Generative AI as a collaborator in music education: An action-network theoretical approach to fostering musical creativities. Action, Criticism, and Theory for Music Education, 24(3), 16–52.*
- [6] Stefanova, P., Ibryamova, E., Smrikarov, A., & Ivanova, G. (2024). *Development and integration of audio and visual micro-resources in the learning process through the use of artificial intelligence systems. Stratégies in Educational and Scientific Policy, 32(5S).* University of Ruse “Angel Kanchev”.