

УДК 004.67:[75+7.012]

DOI 10.18372/2786-5495.1.17775

Городянська Лариса Володимирівна 

член-кореспондент АЕН України, кандидат економічних наук, доцент,
провідний науковий співробітник,
науково-дослідна лабораторія проблем фінансового забезпечення військ (сил),
Київський національний університет імені Тараса Шевченка,
доцент кафедри туризму та готельно-ресторанного бізнесу,
Київський національний університет технологій та дизайну,
м. Київ, Україна
gorod_lv@knu.ua

Засенко Сергій Володимирович 

магістр кафедри живопису та композиції,
Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури,
м. Київ, Україна
sergii@zasenko.name

ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПІДГОТОВЦІ МАГІСТРІВ З КРЕАТИВНИХ ІНДУСТРІЙ

***Анотація.** Обґрунтовано напрями впровадження цифрових технологій в освітній процес студентів-магістрів з креативних індустрій. Визначено пріоритетні шляхи оновлення профільних навчальних дисциплін для магістрів, основними серед яких є: дистанційна та змішана форми навчання; засоби віртуальної реальності; засоби доповненої реальності. З'ясовано, що організація навчального процесу з урахуванням цифрових технологій потребує формування у викладачів та студентів-магістрів вищого навчального закладу належного рівня цифрових компетентностей, що дозволить забезпечити якісну підготовку сучасних фахівців у галузі образотворчого мистецтва.*

Ключові слова: дистанційна форма навчання, змішана форма навчання, цифрова компетентність, цифрові технології, креативні індустрії.

Annotation. *The directions of introducing digital technologies into the educational process of creative industries master's are substantiated. The priority ways of improving profile academic disciplines of master's are determined, the main of which are: distance and blended learning; Virtual Reality; Augmented Reality. Based on the findings, the organization of the educational process must take into account digital technologies by ensuring that teachers and master's students of higher educational institutions possess adequate digital competencies, which will ensure high quality training of the fine arts students.*

Key words: *distance learning, blended learning, digital competence, educational environment, digital technologies, creative industries.*

Вступ. Організація сучасного освітнього середовища закладу вищої освіти здійснюється з урахуванням особливостей інтеграції в європейський і світовий простір та сучасних підходів до посилення ролі STEAM-освіти. Принципи STEAM-освіти є основою розвитку особистості та орієнтирами для формування в неї компетентностей, знань, вмінь та здатності розв'язувати практичні проблеми для подальшого використання їх у професійній діяльності. Вміння використовувати цифрові або інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) є основними компетентностями, які містяться у більшості освітніх стандартів, окрім деяких спеціальностей. Вміння використовувати ІКТ не передбачене, наприклад, для дизайну, хореографії та інших спеціальностей сфери креативних індустрій.

Ураховуючи складні геополітичні, епідеміологічні та економічні чинники, які впливають на нашу країну, організація освітньої діяльності з використанням цифрових технологій є досить важливим завданням будь-якого закладу вищої освіти. Це розширює можливості застосування у навчальному процесі дистанційної та/або змішаної форм навчання й потребує оновлення освітніх програм для підготовки студентів.

Освіта у сфері креативних індустрій є невід'ємною частиною системи освіти України. У сфері освіти в креативних індустріях специфічної нормативно-правової бази не існує. Вона регулюється загальними законами та нормативно-правовими актами про вищу і професійно-технічну освіту.

Успішна організація навчального процесу в Україні ґрунтується на дотриманні вимог чинної нормативно-правової бази [1 - 5]. Вимоги до організації дистанційних курсів містяться у «Положенні про дистанційне навчання» [5]. У Концепції розвитку електронного урядування в Україні [6] визначено, що розвиток та поширення сучасних інформаційно-комунікаційних технологій створює нові можливості доступу до інформації в соціумі. Аналіз праць [1 - 7] виявив потребу у подальшій трансформації системи освіти та оновленні системи знань, особливо у сфері креативної індустрії [7, с. 19], діяльність якої спирається на особисту креативність, майстерність та талант особистості. Однак освітніми стандартами не передбачено набуття студентами в процесі фахової підготовки цифрових компетентностей.

У межах загальної проблеми, яка полягає в подальшому удосконаленні освітнього середовища, виокремимо мету цього дослідження.

Метою дослідження є визначення напрямів упровадження цифрових технологій в освітній процес підготовки магістрів з креативних індустрій.

Результати дослідження. Забезпечення якості освіти в Україні здійснюється, окрім зазначеного вище, з урахуванням вимог до побудови єдиного та об'єднаного Європейського освітнього інноваційного простору. Формування такого простору передбачає впровадження нових освітніх технологій [8], методик, удосконалення професійної підготовки педагогів, упровадження наукових розробок в освіту, розвиток міжнародного співробітництва та мобільності дослідників та інше.

Широке розповсюдження, актуальність та доступність цифрових технологій обумовлюють можливості сучасної людини в оперативному отриманні різноманітної інформації завдяки використанню засобів Інтернет.

Цифрові технології в контексті освітньої діяльності є системою засобів та методів для реалізації складних процесів, особливо у креативних індустріях.

Оволодіння засобами та інноваційними методами організації навчального процесу потребує підвищення фахового рівня науково-педагогічних працівників (викладачів), які є модераторами освітнього процесу у закладах вищої освіти, та формування в них низки цифрових компетентностей.

Соціальна активність та взаємодія викладача зі студентами, як приклад, магістрами з живопису та композиції, має бути організована з використанням суб'єктно-діяльнісного підходу. Саме «застосування суб'єктно-діяльнісного підходу в організації навчального процесу сприятиме активному залученню особистості до процесу навчання та перетворенню її з пасивного учасника на активного суб'єкта навчання» [9, с. 101].

Використання цифрових технологій в освітньому процесі магістрів з креативних індустрій, потребує застосування викладачем майстерності та оволодіння тренінговими технологіями, створення та/або оновлення навчальних курсів. Разом з цим з урахуванням сучасних вимог до організації освітнього середовища *запропоновано особливості організації навчальної діяльності магістрів з креативних індустрій за такими напрямками:*

1. Організація дистанційного навчання. Потребує вибору моделі використання дистанційних технологій навчання.

2. Організація змішаного навчання. Потребує визначення критеріїв добору цифрових технологій. З урахуванням низки критеріїв обираються: форма подання навчального матеріалу та мультимедійність, структура представлення інформації, можливості організації активної взаємодії студентів з навчальним контентом, варіативність змісту навчального матеріалу.

3. Організація інформаційної безпеки в процесі навчання. Потребує розробки та застосування низки заходів і дотримання відповідних правил й вимог для безпечної організації навчального процесу в умовах цифровізації. З урахуванням внутрішніх та зовнішніх загроз, які впливають на освітнє

середовище, вкрай важливо: організувати безпечну роботу програмного забезпечення; здійснити захист даних і технологічних активів.

4. Організація креативного освітнього середовища. Вибір технологій та засобів створення креативного освітнього середовища. Потребує вибору окремих додатків віртуальної та доповненої реальності, які доцільно використати в процесі організації змішаного навчання. Перевагами застосування засобів віртуальної реальності є наочність та фокусування студентів-магістрів на об'єкті дослідження.

Використання цифрових технологій у процесі організації креативного освітнього середовища, наприклад, для магістрів з живопису та композиції, передбачає розкриття етапів організації змішаної форми навчання, формування практичних рекомендацій та визначення факторів, які обумовлюють вибір моделі змішаного навчання. Це сприятиме підвищенню якості освіти, полегшенню доступу студентів до навчального матеріалу, інноваційному розвитку та зростанню майстерності особистості.

Воєнний стан, який й досі триває в Україні та карантинні обмеження 2020-2021 років, вплинули на особливості організації навчального процесу в Україні. Так, очна форма навчання була трансформована у дистанційну та/або змішану.

Використання цифрових технологій у процесі організації змішаного навчання магістрів з живопису та композиції передбачає поєднання таких форм навчання, як:

1. *Аудиторне навчання.* Передбачає застосування лекційних, семінарських та практичних занять.

2. *Інтерактивне навчання.* Передбачає застосування: електронних навчальних курсів (наприклад, з використанням платформи Moodle та ін.); віртуальних класів (BigBlueButton – програмне забезпечення для віртуального класу та ін.); засобів організації конференц-зв'язку (BigBlueButton – Conference та ін.); засобів електронної пошти задля організації спілкування викладача зі студентами; популярних додатків-месенджерів (Viber, Telegram та ін.).

3. Навчання з використанням електронних публікацій та відеоматеріалів.

Як приклад: Web-книги, Web-сайти, відеоролики та ін.

Оновлення навчального процесу викладання дисциплін у магістрів з живопису та композиції має завершуватися розробкою нових змістовних модулів робочої програми дисципліни або доповненням наявних дидактичними матеріалами з метою формування у студентів:

– навичок самостійного засвоєння теоретичних основ лекційного матеріалу та самостійної підготовки до модульних контрольних робіт;

– вмінь: презентувати виступи на семінарах та конференціях; проводити наукові дослідження у галузі образотворчого мистецтва; системно підійти до написання рефератів, есе та виконання інших видів творчих робіт;

– здатностей створювати відеофайли з наочним представленням результатів виконання творчих завдань та розміщувати їх на популярних ресурсах, наприклад, YouTube та ін.

Використання цифрових технологій у навчальному процесі магістрів з живопису та композиції, як складової сфери освіти в креативних індустріях, сприятиме пошквалюванню їх творчої діяльності та формуванню низки компетентностей, таких як креативність, критичне мислення, лідерські якості.

Разом з цим, *інновації в освітньому просторі сприятимуть відточенню навичок майстерного володіння:*

- кольором, тоном, формою та образом, а також різноманітними техніками (олійний живопис, акварель, темпера, акрил, мозаїка, сграфіто, вітраж);

- інструментами розробки сайтів, комп'ютерної графіки й відеомонтажу, які є вкрай важливими під час представлення власних творчих результатів.

Осучаснення підходів до організації навчального процесу магістрів з живопису та композиції сприятиме пошквалюванню соціальної взаємодії студентів, активному залученню їх до творчої діяльності та зацікавленості у популяризації власних творчих надбань. Вміння використовувати сучасні цифрові технології розширять можливості студентів-магістрів під час пошуку ними креативних рішень в процесі виконання навчальних творчих завдань.

Формування креативного освітнього середовища сприятиме: більш якісному засвоєнню магістрами теоретичного матеріалу; проведенню наукових досліджень та виразному втіленню в дипломних проектах власних ідей.

Висновки. У статті визначено напрями упровадження цифрових технологій до навчального процесу магістрів з креативних індустрій з метою підвищення якості їх освіти, поглиблення професійних компетентностей і поживаленню інноваційної діяльності в мистецтві. З'ясовано, що оновлення освітнього простору в процесі впровадження цифрових технологій вимагає формування належного рівня цифрових компетентностей у викладачів та студентів-магістрів з креативних індустрій. Осучаснення навчального процесу магістрів з живопису та композиції сприятиме підвищенню ефективності набуття студентами низки ключових компетентностей, важливими серед яких є креативність, критичне мислення та навички проведення наукових досліджень, що сприятиме створенню нового культурно-мистецького продукту.

Список використаних джерел

1. Про вищу освіту : Закон України від 01.07.2014 р. № 1556-VII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-18> (дата звернення: 29.05.2023).
2. Про професійний розвиток працівників : Закон України від 12.01.2012 р. № 4312-VI. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/4312-17#Text> (дата звернення: 29.05.2023).
3. Про заходи щодо вдосконалення системи вищої освіти України : Указ Президента України від 17.02.2004 р. № 199/2004. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/199/2004#Text> (дата звернення: 29.05.2023).
4. Положення про електронні освітні ресурси : Наказ Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 01.10.2012 р. № 1060. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1695-12#Text> (дата звернення: 29.05.2023).
5. Положення про дистанційне навчання : Наказ Міністерства освіти і науки України від 25.04.2013 р. № 466. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0703-13#n18> (дата звернення: 29.05.2023).

6. Концепція розвитку електронного урядування в Україні : Розпорядження Кабінету Міністрів України від 20.09.2017 р. № 649-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/649-2017-%D1%80#Text> (дата звернення: 29.05.2023).

7. Підприємницька освіта в креативних індустріях в Україні: аналітичний звіт. Тернопіль, 2022. 81 с.

8. Fisher A., Exley K. Using Technology to Support Learning and Teaching: The book. Dragos Ciobanu Routledge, 2014. 238 p.

9. Городянська Л. В. Структура відтворення інтелектуального потенціалу людини: інноваційний аспект. *Освітня аналітика України*. Київ : Інститут освітньої аналітики, 2022. № 2 (18), С. 99-111. URL: https://science.iea.gov.ua/wp-content/uploads/2022/06/8_Gorodianska.pdf (дата звернення: 29.05.2023).