

3. Google Arts & Culture. URL: <https://artsandculture.google.com/>
4. Ukrainian Unofficial. Архів українського неофіційного мистецтва другої половини ХХ ст. URL: <https://www.archive-uu.com/ua/city/kyiv>
5. Архів мистецтва військового часу. UMCA. Український музей сучасного мистецтва. URL: <https://waa.umca.art/en/artists>
6. Мистецтво. Львівська національна галерея мистецтв імені Б.Г. Возницького. URL: <https://collection-lvivgallery.org.ua/uk/works>
7. Музейний портал. URL: <https://museum-portal.com/>
8. Україна у вогні. URL: <https://ukraineablaze.art/en>
9. Цаценко Є. Віртуальні музеї та галереї: тимчасове рішення чи стала тенденція? Гвара медіа. URL: <https://gwaramedia.com/virtualizacziya-muzeiv-i-galerej/>

УДК: 37.01:004.8

<https://doi.org/10.31652/978-617-UAWCS-2025.29>**В.В. Соловей**

кандидат педагогічних наук, доцент
Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського
м. Вінниця, Україна

e-mail: victorsolovey79@gmail.com**С.С. Кізім**

кандидат педагогічних наук, доцент,
Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського
м. Вінниця, Україна

e-mail: skizim2012@gmail.com

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ ГУЛУЗІ КУЛЬТУРИ, МИСТЕЦТВА ТА ГУМАНІТАРНИХ НАУК

Анотація. Стаття присвячена самоосвіті майбутніх фахівців у галузі культури, мистецтва та гуманітарних наук та необхідності використання електронного навчання у їх професійній підготовці. Одним із нововведень навчального процесу є використання технологій хмарних обчислень. Впровадження технологій хмарних обчислень у навчальний процес виявляється доцільним для підготовки майбутніх фахівців у галузі культури, мистецтва та гуманітарних наук у тому числі для самоосвіти. Метою самоосвіти майбутніх фахівців у галузі культури, мистецтва та гуманітарних наук є особистісне та професійне вдосконалення, а також досягнення на максимально можливому рівні творчого ідеалу. У статті обґрунтовується, що технології хмарних обчислень дозволяють поширювати контент в Інтернеті, полегшують розміщення текстових повідомлень, фотографій, зображень і художніх файлів.

Ключові слова: електронне навчання, цифрові технології, технології хмарних обчислень, Інтернет, професійна підготовка, самоосвіта, майбутні фахівці галузі культури, мистецтва та гуманітарних наук.

Abstract. The article is devoted to the self-education of future specialists in the field of culture, art and humanities and the need to use e-learning in their professional training. One of the innovations of the educational process is the use of cloud computing technologies. The introduction of cloud computing technologies into the educational process is appropriate for the training of future specialists in the field of culture, art and humanities, including for self-education. The goal of self-education of future specialists in the field of culture, art and humanities is personal and professional improvement, as well as achieving the highest possible level of creative ideal. The

article substantiates that cloud computing technologies allow distributing content on the Internet, facilitate the placement of text messages, photographs, images and art files.

Keywords: e-learning, digital technologies, cloud computing technologies, Internet, professional training, self-education, future specialists in the field of culture, art and humanities.

Уважне вивчення ряду наукових праць дозволяє зробити висновок, що зміст професійної підготовки та освітні методи підготовки майбутніх фахівців галузі культури, мистецтва та гуманітарних наук повинні бути спрямовані на формування професіоналів міжнародного рівня з розвиненим художнім мисленням. Майбутні фахівці в галузі повинні бути готові до самостійної художньо-проектної творчої діяльності, до вирішення різноманітних завдань у сфері культури і мистецтва. Професіонал у галузі культури, мистецтва та гуманітарних наук – це не просто висококваліфікований фахівець у галузі образотворчого мистецтва, а й кваліфікований фахівець у галузі декоративно-ужиткового мистецтва, реставрації, інформаційних технологій, художньої діяльності, який вміє реалізувати низку дизайнерських прийомів. Підвищилися вимоги до підготовки майбутніх фахівців у сфері культури, мистецтва та гуманітарних наук в сучасних соціально-економічних умовах. Сьогодні одним із пріоритетних завдань вищої освіти є підготовка компетентного фахівця, здатного до саморозвитку, самовдосконалення, вибору оптимальних шляхів вирішення професійних завдань із застосуванням цифрових технологій. Вміння майбутніх фахівців орієнтуватися в інформаційному просторі, працювати з різними видами інформації, отримувати необхідну інформацію та оперувати нею відповідно до власних або особистих потреб і вимог інформаційного суспільства – на порядку денному сучасної освіти.

Підвищений інтерес до творчості в суспільстві зумовлює необхідність оновлення системи професійної самоосвіти, щоб майбутні спеціалісти могли навчатися на основі традиційних методів і форм навчання використовувати цифрові технології.

Концептуальні засади розвитку креативності особистості на засадах етнокультурного відродження України заклали Державна національна програма «Освіта» («Україна XXI століття», 1993 р.), Закони України «Про освіту» (1991 р.), «Про вищу освіту» (2000 р.), Національна доктрина розвитку освіти (2002 р.), Концепція професійної та мистецької освіти (2002 р.), Концепція Державної програми збереження, відродження і розвитку народних художніх промислів у 2006–2010 роках (2006) та ін. Ці документи визначають пріоритети українського національного виховання, спрямовані на формування культурно-мистецьких, естетичних, духовно-гуманних і національних цінностей особистості.

При цьому на перший план висувається людський фактор, оскільки майбутні фахівці галузі культури, мистецтва та гуманітарних наук є водночас і носіями, і творцями, і споживачами знань у сфері культури і мистецтва; а інформатизація всіх сфер людської діяльності є ключовим фактором структурних суспільних змін. Зростаюча потреба в інформаційній, технологічній та візуальній грамотності майбутніх фахівців, а також розуміння того, що людство зазнає змін, вимагають великої кількості фахівців, які володіють навичками використання цифрових технологій, схвалених міжнародними освітніми спільнотами та організаціями.

Основним типом освітнього середовища стало електронне (хмарне) середовище, яке в ідеалі має бути самоврядним (контрольованим учнем). Цей факт підвищує важливість незалежності та глибокої мотивації в навчанні, яку слід лише «легко модерувати ззовні» [1]. «Хмарне» середовище постійно змінюється та вдосконалюється завдяки технологіям і синергетично розвиває активних учасників освітнього процесу.

Електронне середовище в рівній мірі може надати творчим професіям універсальність та унікальність, тому воно є особливо розвивальним у гуманітарному плані. Єдиною умовою його ефективного використання є фільтрація токсичної інформації, яка найбільш деструктивно впливає на творчу особистість [2]. Однак так звана унікальність сприятливого середовища для творчих професій оманлива і може бути розкладена на прості механізми впливу.

Таким чином, такі умови навчання є найбільш сприятливими для розвитку майбутніх фахівців креативних напрямків, які, у свою чергу, є найбільш чутливим контингентом користувачів електронних сервісів та «хмарного» навчання.

Пріоритетом не лише для України, але й для всіх країн є побудова «людиноцентричного, інклюзивного та орієнтованого на розвиток інформаційного суспільства, де кожен може створювати, отримувати доступ, використовувати та ділитися інформацією та знаннями, даючи можливість окремим особам, громадам і народам повністю реалізувати свій потенціал у сприянні їх сталому розвитку та покращенні якості життя» (Всесвітній саміт з інформаційного суспільства, 2004). Інформатизація освіти є ключовою передумовою для підготовки фахівців, достатньо кваліфікованих для роботи в принципово новому, але більш автоматизованому робочому середовищі, здатних орієнтуватися у великому масиві інформації, яка постійно надходить, правильно її обробляти, зберігати та передавати [5]. Одним із ключових чинників для цього є підвищення якості освіти з використанням цифрових технологій. Інформатизація освіти відкриває доступ до глобальних інформаційних ресурсів; знижує значення фізичного розташування учасників освітнього процесу для його успішності; прискорює глобалізацію; сприяє підвищенню ефективності навчання та індивідуально-орієнтованого навчання, інтеграції навчальної, наукової та виробничої діяльності; значно збільшує кількість позакласних ресурсів, доступних студентам; сприяє підвищенню мотивації до навчання та розвитку творчого мислення. Інтерактивні та мультимедійні наочні посібники сприяють кращому засвоєнню предмета, а отже, й засвоєнню матеріалу.

За таких обставин одним із цінних підходів було б поступове збільшення обсягу та складності інформації в міру набуття студентами професійних знань та практичного досвіду [3].

Постійний особистісно-професійний розвиток є, мабуть, найважливішою вимогою підготовки майбутніх фахівців у галузі культури, мистецтва та гуманітарних наук. Вона найтіснішим чином пов'язана з інформуванням громадськості про всі новітні винаходи в культурі, про найвищі моральні цінності та ідеали – забезпечення прогресу в розвитку культури і мистецтва. У сучасній ситуації інноваційного розвитку суспільства основним в організації навчальної діяльності є потреба студентів у творчій самореалізації з використанням цифрових технологій [4]. Для ефективного використання цифрових технологій у професійній діяльності «необхідне дотримання певних умов, а саме професійна готовність до використання ІКТ, наявність якісного апаратного та програмного забезпечення, розуміння проблеми та підтримка з боку адміністрації навчального закладу» [4].

Сьогодні все більшої популярності набуває форма організації самоосвіти студентів із використанням технологій хмарних обчислень. Варто використовувати Інтернет-ресурси, покликані об'єднати однодумців з різних регіонів.

При використанні цифрових технологій у навчальному процесі майбутнім фахівцям галузі культури, мистецтва та гуманітарних наук засобами навчання виступають навчальні програмні та цифрові засоби; різноманітне програмне та апаратне забезпечення, що збирає, зберігає, обробляє, аналізує та передає інформацію.

Варто зазначити, що провідними сервісами для системи освіти стали: Wikipedia, YouTube, блоги, веб-сайти, веб-трансляції, закладки, онлайн-сервіси для навчання, спілкування та тестування, системи дистанційного навчання, електронні бібліотеки, файлові сховища та ресурси зі спільним доступом, ресурси командної роботи, відеоконференції, електронна пошта тощо.

Серед головних переваг електронного навчання в самоосвіті є те, що студент отримує персональну та цілеспрямовану методичну допомогу, таким чином, з'являється можливість у будь-який зручний час запитати думку колеги чи фахівця з іншої сфери. Водночас онлайн-спілкування дозволяє вчителям-практикам обмінюватися досвідом.

Самостійна робота студента вищого навчального закладу може проводитися двома способами:

1. По-перше, підвищенням ролі самостійної роботи під час занять.
2. По-друге, надихаючи на позанавчальну діяльність.

В обох випадках необхідна значна інформаційна підтримка для забезпечення якісної самостійної роботи. В організації самостійної роботи студентів мають бути присутні три взаємопов'язані її аспекти: самостійна позааудиторна робота; самостійна робота в закладі і під керівництвом викладача; творчо-дослідницька робота [6].

Тому основною метою вищого навчального закладу є постійна мотивація майбутніх фахівців у галузі культури, мистецтва та гуманітарних наук до самостійного навчання та розширення своїх знань. Тому технології хмарних обчислень ефективно використовуються не лише на різних етапах професійної підготовки, а й у процесі самоосвіти майбутніх фахівців у галузі культури, мистецтва та гуманітарних наук.

Використання Інтернету, в тому числі технологій хмарних обчислень, для самоосвіти дозволяє майбутнім фахівцям не тільки переглядати веб-сторінки, а й співпрацювати, розміщуючи текстову та медіаінформацію в мережі. Перетворення студентів на легітимних голосів веб-спільноти відкриває можливості не лише для ефективного впровадження ІКТ у професійну педагогічну діяльність, а й дозволяє розширити кругозір майбутніх студентів; оволодіти навичками Інтернет-спілкування; організовувати міжособистісне спілкування; співпрацювати в групі; систематично підвищувати рівень загальної, технологічної та інформаційної компетентностей [3]. Майбутні фахівці в галузі культури, мистецтва та гуманітарних наук у своїй професійній діяльності можуть використовувати такі технології хмарних обчислень: веб-додатки для навчання; онлайн-сервіси, що підтримують навчальний процес; файлові сховища, спільний доступ до файлів; системи дистанційного навчання, бібліотеки, медіатеки; ресурси для спільної творчої роботи тощо[7].

Таким чином, зручними та ефективними хмарними засобами професійної підготовки, в тому числі й самоосвіти майбутніх фахівців у сфері культури, мистецтва та гуманітарних наук, є: веб-додаток, файлові сховища, що забезпечують спільний доступ, електронна пошта тощо. Конструктори веб-сайтів – це своєчасний спосіб для початківців створювати веб-сайти та керувати їх вмістом. Кількість цих конструкторів сайтів в Інтернеті величезна. Вони відрізняються набором безкоштовних сервісів, можливостями редагування, наявним простором для зберігання та зручністю використання. Сьогодні це популярне рішення, яке дозволяє мати власний простір без значних вкладень. Популярним способом просування сайту є соціальні мережі, які дозволяють просувати веб-сайт у Facebook, Twitter та інших соціальних мережах і платформах. Ще одним ефективним рекламним інструментом є список розсилки. Сервіс дозволяє не тільки надсилати листи тим, хто є в списку розсилки, але й ділитися інформацією в соціальних мережах. Створюючи захоплюючі електронні листи, ви зацікавите старих читачів і, звичайно, залучите нових.

Використання технологій хмарних обчислень у самоосвіті майбутніх фахівців у сфері культури, мистецтва та гуманітарних наук є важливим чинником їх самоосвіти, оскільки цифрові технології дозволяють майбутнім фахівцям не лише переглядати веб-сторінки, а й організовувати робочий процес із спільним доступом, розміщувати текстову та медіаінформацію в мережі. Засоби хмарних обчислень дозволяють поширювати контент в Інтернеті, полегшують розміщення текстових повідомлень, фотографій, картинок і художніх файлів. Доступність, відкритість, інтерактивність технологій хмарних обчислень зумовлюють їх колективне використання як для он-лайн, так і оф-лайн спілкування, для обміну даними текстових, мультимедійних та аудіоресурсів для всіх учасників навчального процесу. Таким чином, використання технологій хмарних обчислень генерує потужний творчий імпульс у розвитку електронного навчання. Спільні та розподілені ресурси, веб-технології та віддалений доступ до навчальних матеріалів значно підвищили ефективність професійного навчання фахівців галузі культура, мистецтво та гуманітарні науки.

Список використаної літератури:

1. Завацкі-Піхтер, О., і Майрбергер, К. (2017). Qualität von OER: Internationale Bestandsaufnahme von Instrumenten zur Qualitätssicherung von Open Educational Resources (OER) – Schritte zu einem deutschen Modell am Beispiel der Hamburg Open Online University. Гамбург: Гамбурзький відкритий онлайн-університет [Якість OER: Міжнародний перелік

- інструментів для забезпечення якості відкритих освітніх ресурсів (OER) – кроки до німецької моделі на прикладі Гамбурзького відкритого онлайн-університету]. https://www.researchgate.net/publication/322676518_Qualitat_von_OER_Internationale_Bestandsaufnahme_von_Instrumenten_zur_Qualitatssicherung_von_Open_Educational_Resources_OER_-_Schritte_zu_einem_deutschen_Modell_am_Bispiel_der_Hamburg_Open_Online_Uni
2. Хенріксен, К., і Стамбулова, Н. (2017). Створення оптимального середовища для розвитку талантів: цілісний екологічний підхід. У J. Baker, S. Cobley, J. Schorer, & N. Wattie (eds.), *Routledge Handbook of Talent Identification and Development in Sport* (стор. 271–284). Routledge.
 3. Кізім С. (2017). Електронне навчання у професійній підготовці майбутніх педагогів / О.О. Матеріали I Всеукраїнської інтернет-конференції “Теоретико-практичні проблеми використання математичних методів та комп’ютерно-орієнтованих технологій в освіті та науці” / Теоретико-практичні проблеми використання математичних методів та комп’ютерних наук. Технології в освіті і науці. Київський університет імені Бориса Грінченка. <https://fitu.kubg.edu.ua/images/stories/Departments/kitmd/Zbirnyk%20materialiv%20I%20Internet-konferentsii-2017-1.pdf>
 4. Гуржій А. (2013). Дискусійні питання інформаційно-комунікаційної компетентності: міжнародні підходи та українські перспективи / О.В. Інформаційні технології в освіті, 15, 38-43. http://nbuv.gov.ua/UJRN/itvo_2013_15_6
 5. Марущак О., Зузяк Т., Соловей В., Кізім С. Синергія цифрових технологій та засобів національного орнаменту у формуванні естетичних уявлень фахівців культури та мистецтва. *Актуальні питання у сучасній науці*. 2023. № 9(15). С. 770-781. [https://doi.org/10.52058/2786-6300-2023-9\(15\)-770-781](https://doi.org/10.52058/2786-6300-2023-9(15)-770-781)
 6. Rohotchenko O., Zuziak T., Kizim, S., Rohotchenko, S., & Shynin, O. Information and Communications Technology in the Professional Training of Future Professionals in the Field of Culture and Art. *Postmodern Openings*, Vol. 12 No. 3 (2021), 134-153. <https://lumenpublishing.com/journals/index.php/po/article/view/3642>
 7. Rohotchenko, O., Zuziak, T., Chuyko, O., Kizim, S., Ospishcheva-Pavlyshyn, M. (2021). Virtual Reality in Training specialists of the industry of culture and art. *Ad Alta-Journal of Interdisciplinary Research*, 11(1), Special Issue XX, 131-135.