

координації конкурсного руху. Подальший розвиток інституційних форм описує Дж. МакМейнс у монографії «Glamour Addiction: Inside the American Ballroom Dance Industry». Дослідниця аналізує професіоналізацію бального танцю, появу міжнародних органів управління, які регулюють статус професійних танцівників, систему чемпіонатів, ліцензування тренерів і суддів. На її думку, створення таких організацій, як World Dance Council (WDC), було зумовлене не лише художніми, а й економічними чинниками: зростанням ринку танцювальних послуг, конкурсів і шоу-проектів (McMains, 2006). Паралельно формувався й спортивний напрям, який зрештою привів до створення World DanceSport Federation (WDSF). В офіційному розділі «History» на сайті WDSF наголошується, що витoki організації сягають 1957 року, коли було засновано International Council of Amateur Dancers (ICAD). Згодом ця структура трансформувалася в International DanceSport Federation (IDSF), а у 2011 році отримала сучасну назву WDSF (World DanceSport Federation. History). Основною метою федерації визначено розвиток DanceSport як виду спорту, уніфікацію правил змагань, стандартизацію техніки та побудову глобальної системи національних федерацій-членів.

Таким чином, створення WDC та WDSF є результатом: багаторівневої стандартизації техніки й етикету бального танцю (Silvester, 1928; Dance KNUKIM); професіоналізації та комерціалізації танцювальної індустрії (McMains, 2006); потреби у міжнародному спортивному визнанні й включенні бального танцю до системи світового спорту (World DanceSport Federation. History). Обидві федерації сьогодні репрезентують різні, але взаємопов'язані лінії розвитку бального танцю: WDC – як професійно-мистецька рада, що продовжує традиції європейської бальної сцени, та WDSF – як спортивна федерація, інтегрована в міжнародний олімпійський рух.

1. Історія бального танцю. Dance KNUKIM. URL: <https://dance.knukim.edu.ua/istoriya-balnogo-tancyu> (дата звернення: 15.02.2025).
2. Silvester, V. Modern Ballroom Dancing. London: Herbert Jenkins, 1928. URL: <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.155534> (дата звернення: 15.02.2025).
3. McMains, J. Glamour Addiction: Inside the American Ballroom Dance Industry. Middletown: Wesleyan University Press, 2006. URL: <https://www.wespress.org/9780819567829/glamour-addiction> (дата звернення: 15.02.2025).
4. World DanceSport Federation. History. Available at: <https://www.worlddancesport.org/About/WDSF/History> (accessed 15 February 2025).

DOI: 10.61718/nsn31.01

УДК 378:004.8

Березовський Станіслав Олександрович

Доцент

ORCID: 0000-0001-8796-0263

Одеський державний аграрний університет

Коляда-Березовська Тетяна Федорівна

ORCID: 0000-0001-8470-7705

Одеський національний університет імені І.І. Мечникова

ОСВІТНІ ТРЕНДИ: ЗАСТОСУВАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ІІІ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ФАХОВИХ КОМПЕТЕНЦІЙ ЗДОБУВАЧІВ

Йдеться про значення взаємозв'язку цифрових технологій як інтегруючого комплексу взаємозалежних науково-технологічних, інженерних дисциплін та інтерактивної, творчої комунікації. Зазначається, що в світлі концепції студентоцентрованого навчання має забезпечуватися персоналізація навчального процесу. Акцентовується, що тема інтеграції ІІІ у персоналізовану освіту, беззапечно, вважається перспективною з огляду на швидкий розвиток технологій та критичну важливість навчання з урахуванням індивідуальних особливостей здобувачів. Підкреслюється необхідність подальших досліджень для оптимізації педагогічної взаємодії та забезпечення відповідального використання в навчальному процесі елементів штучного інтелекту, адаптованого до ціленастанов особистості, що сприятиме вдосконаленню освітніх екосистем. Ключові слова: персоналізація навчання, штучний інтелект, освітні платформи, «гнучкі навички», імерсивне навчання.

До якої б галузі практичної діяльності не належали б майбутні фахівці у подальшому, – агроінженерія, економіка, журналістика, зв'язки із громадськістю, менеджмент тощо, – якість, ефективність роботи молодого спеціаліста визначатиме сформована система компетенцій, передусім – володіння новітніми комп'ютерно-інформаційними технологіями, вміння застосовувати їх у процесі виконання професійних обов'язків залежно від ситуації. Тому й *актуальність* проблеми застосування ефективних методів навчання з часом не втрачається.

У документах ЮНЕСКО (Draft programme and budget...) [1], [2] надано визначення інформаційних технологій як *комплексу взаємозалежних наукових, технологічних, інженерних дисциплін, що вивчають методи ефективної організації праці людей, зайнятих створенням, обробкою, поширенням і зберіганням інформації, і це скеровує увагу дослідників до їх синергетичного потенціалу.*

Метою нашої публікації є висвітлення взаємозв'язку цифрових технологій як інтегруючого комплексу взаємозалежних науково-технологічних, інженерних дисциплін та інтерактивної, гуманітарно-творчої комунікації у світлі концепції студентоцентрованого навчання.

В умовах диджиталізації суспільних процесів доводиться не стільки обирати найбільш ефективні способи і засоби навчання, скільки розробляти відповідні інструменти формування інформаційно-комунікативної компетенції здобувачів з огляду на рівневе навчання (бакалавр-магістр) і цифрові технології, адже відомо, що ефективність освітнього процесу є результатом гнучкого «підлаштування» під теорію сучасних інформаційних технологій, які дозволяють урахувати інформаційну ергономічність.

Наявні тренди в EdTech (від *англ.* Education Technology – *освітні технології*), зокрема, персоналізація, автоматизація та інтеграція з метавсесвітніми технологіями, вказують на потенціал щодо подальшого розвитку: машинне навчання (МН) та штучний інтелект (ШІ) оптимізують процес і трансформують онлайн-освіту, роблячи її гнучкою, інклюзивною, орієнтованою на індивідуальні цілі.

Нагадаємо, що EdTech – це онлайн-платформи та курси (Khan Academy, Canva, PowerPoint, Coursera тощо), інтерактивні інструменти (симулятори, VR/AR, інтеграція з технологіями віртуальної та доповненої реальності, що створює імерсивне навчальне середовище), системи управління навчанням (LMS – Moodle, Classroom), автоматизація (використання ШІ та МН для аналізу даних, персоналізації завдань і допомоги здобувачам), а також устаткування (інтерактивні дошки, проектори, планшети), тобто – панорамна цифрова освітня система.

Збільшенню мотивації та залученості здобувачів, глибшому засвоєнню теоретичних знань і формуванню практичних навичок, як показують дослідження, сприяє персоналізація навчального процесу. Так, М. Контріно (М. F. Contrino) із співавторами наголошують, що ключова мета адаптивних технологій – саме врахування унікальних освітніх потреб кожного здобувача [3]. В цьому контексті треба зазначити ще таке: розвиток професійної компетентності в процесі навчання здобувачів неувяний без розвитку *soft skills* (*англ.* Soft skills – гнучкі навички), що, втім, визнається як малодосліджена проблема [4]. Попри відсутність класифікації «soft skills», дослідники, аналізуючи різноманітні джерела, упевнено пов'язують їх з лідерськими якостями, навичками командної роботи, вмінням розв'язувати конфлікти, проводити переговори, з цілеспрямованістю, здатністю ставити та досягати цілі, вмінням позиціонувати себе, з навичками ефективної комунікації, ораторським мистецтвом, стресостійкістю, креативністю. Цей перелік відбиває набір програмних результатів навчання майбутніх журналістів, фахівців сфери рекламної комунікації та зв'язків з громадськістю.

Вітчизняні й зарубіжні дослідники, що присвятили увагу питанням імерсивного навчання (від *англ.* *immersive* – «присутність», «занурення»), згодні з тим, що саме воно сприяє формуванню нових мотивацій, заснованих на свідомому виборі та прагматичному підході, і за сутністю є студентоцентрованим і практикозорієнтованим.

Практикозорієнтованість навчання корельована тим, що багато сучасних систем використовують великі мовні моделі (LLM) – такі, як GPT-4, BERT та їхні аналоги – а також складні NLP-системи та алгоритми аналізу поведінки користувачів. Такі інструменти здатні аналізувати дії здобувачів, адаптувати подачу матеріалу та надавати персоналізований зворотний зв'язок [5].

Використання методик імерсивного навчання – virtual reality (VR), augmented reality (AR), mixed reality (MR, тобто синтетичне застосування VR з RR), extended reality (XR, інакше – розширене позначення як VR, так і AR-технологій) – вимога часу, освітній бренд: наочний та гранично зрозумілий AR-контент – доповнена/додана реальність, приміром, у процесі підготовки бакалаврів/магістрів спеціальностей «Агроінженерія», «Геодезія та землеустрій», «Журналістика», «Реклама та зв'язки з громадськістю», коли реальні навчальні матеріали / методичні розробки / література містять елементи віртуального світу, які були спеціально змодельовані. Зокрема, системи на базі ChatGPT демонструють можливість ведення діалогу зі здобувачем та генерації якісних освітніх матеріалів у реальному часі. Так, дані недавнього метааналізу щодо впровадження генеративних ШІ-моделей на кшталт ChatGPT позитивно впливає на успішність здобувачів та сприймання ними навчального матеріалу [6].

Ще одним з яскравих прикладів застосування елементів ШІ в процесі підготовки здобувачів за названими вище ОПП є онлайн-платформа Canva, що має (за даними 2024 р.) понад 170 млн. користувачів у світі, й дає можливість викладачам створювати ефектні й ефективні навчальні матеріали: інфографіки, презентації, відео, пости у соцмережах та інший контент на основі величезної бібліотеки шаблонів на будь-який запит. Найціннішим, зокрема, для майбутніх рекламистів, фахівців сфери зв'язків із громадськістю є можливість працювати командою онлайн, наявність безкоштовної версії, а також Pro-версії із розширеним функціоналом.

Професійне становлення здобувачів, визначення їхніх інтересів у самостійному вирішенні завдань, пов'язаних з майбутньою професійною діяльністю, розпочинаються з виконання курсових робіт, написання яких сьогодні неможливе поза оволодіння методами та технологіями обробки інформації (просторової географічної та аерокосмічної, масмедійної), без знання мультимедійних технологій, програмних засобів,

методів роботи в комп'ютерних і соціальних мережах (в тому числі – володіння ГІС-технологіями картографування, моделювання, методами обробки та оформлення даних Інтернет-ресурсів). При цьому відбувається активний процес закріплення вже набутих теоретичних знань, перевіряється здатність здобувачів творчо мислити та приймати відповідальні рішення.

Проте, разом з потенціалом ШІ-персоналізації виявляються й суттєві обмеження: сучасні алгоритми часто недостатньо гнучкі та працюють у рамках заздалегідь заданих правил, що обмежує їхню здатність адаптуватися до специфічних характеристик окремих здобувачів. Крім того, застосування ШІ-технологій викликає етичні та соціальні питання: існують ризики витоку персональних даних, посилення упередженості в освітньому процесі та нерівного доступу до нових ресурсів. Так, Ян Л. (Yan L.) та співавтори [7] відзначають низьку технологічну готовність систем, проблеми відтворюваності результатів та слабкий захист приватних даних при використанні великих мовних моделей в освіті. У сукупності ці фактори накладають обмеження на глибину персоналізації та потребують ретельного подальшого вивчення.

Експерти наголошують ще на тому, що важливо адаптувати сучасні ШІ-технології до реального освітнього контексту: особливо перспективним є використання в освіті RL для динамічного корегування складності курсів та пропонування систем, оцінки їх педагогічних ефектів та окреслення етичних норм їх застосування. І ще: у педагогічному аспекті, безумовно, необхідним є баланс між автоматизацією і живою взаємодією у режимі «викладач-здобувач» [8], а також адаптація ШІ-інструментів до різних рівнів підготовки здобувачів.

З викладеного можна зробити такі висновки.

По-перше, наукові розвідки увиразнюють складність проблеми розвитку інформаційної компетентності для всіх, формування критичного мислення при роботі з інформацією, цифровими технологіями та засобами цифровізації.

По-друге, інформаційна компетентність здобувача є сукупністю знань, умінь та ціннісного ставлення до ефективного здійснення різних видів інформаційної діяльності, а також використання нових інформаційних технологій для вирішення соціально значущих завдань, що виникають у професійній сфері.

По-третє, генеративний штучний інтелект відіграє ключову роль у масштабуванні контенту, втім, експерти підкреслюють необхідність подальших досліджень, оскільки важливо адаптувати сучасні ШІ-технології до реального освітнього контексту, визначити їхні педагогічні ефекти та сформулювати етичні норми їх застосування.

1. Draft programme and budget for 2024–2025 (42 C/5). URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385118>
2. Information for All Programme. URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000150279>
3. Contrino M.F., Reyes-Millán M., Vázquez-Villegas P. et al. Using an adaptive learning tool to improve student performance and satisfaction in online and face-to-face education for a more personalized approach. Smart Learn. Environ. 11, 6 (2024). URL: <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00292-y>.
4. Bogdan, Z. Theoretical justification of soft skills development of youth students // EXPLORING THE DIGITAL LANDSCAPE: INTERDISCIPLINARY PERSPECTIVES: Monograph. The University of Technology in Katowice Press, Silesia Province, Poland. Pp. 224-239. ISBN 978-83-969890-9-3; DOI:10.54264/M036
5. Sharma S., Mittal P., Kumar M. et al. The role of large language models in personalized learning: a systematic review of educational impact. Discov Sustain 6, 243 (2025). URL: <https://doi.org/10.1007/s43621-025-01094-z>.
6. Wang J., Fan W. The effect of ChatGPT on students' learning performance, learning perception, and higher-order thinking: insights from a meta-analysis. Humanit Soc Sci Commun 12, 621 (2025). URL: <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04787-y>.
7. Yan L., Sha L., Zhao L., Li Y., Martínez-Maldonado R., Chen G., Li X., Jin Y., Gašević D. (2024). Practical and ethical challenges of large language models in education: A systematic scoping review. British Journal of Educational Technology, 55, 90-112. URL: <https://doi.org/10.1111/bjet.13370>.
8. Діджиталізація освіти – компетенції XXI століття [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://naurok.com.ua/didzhitalizaciya-osviti-kompetencihi-stolittya-125681.html> (дата звернення 07.03.2025 р.).

Короткова Ліана Олександрівна

Херсонський державний університет

Науковий керівник: Чмут Анна Володимирівна, кандидат економічних наук, доцентка,
Херсонський державний університет

УПРАВЛІННЯ ВПРОВАДЖЕННЯМ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ЗАКЛАДАХ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Сучасний розвиток освіти в Україні значною мірою залежить від масштабної цифрової трансформації, необхідності оновлення змісту та форм навчання, а також спрямованості на формування ключових компетенцій у дітей і молоді. В умовах таких змін позашкільна освіта набуває стратегічного значення, сприяючи розвитку творчого потенціалу, науково-технічних, соціальних, громадянських та професійних навичок нового покоління. Одним із ключових факторів для підвищення результативності позашкільної освіти є інтеграція інноваційних технологій, що вимагає науково обґрунтованого й системного підходу до управління цим процесом.