

СЕКЦІЯ:  
КУЛЬТУРОЛОГІЯ ТА ЕТНОКУЛЬТУРОЛОГІЯ  
В СУЧАСНОМУ ІНФОРМАЦІЙНОМУ ПРОСТОРІ

*М. О. Чумаченко*

**ЗАСТОСУВАННЯ ІНСТРУМЕНТІВ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ  
У ВИКЛАДАННІ ГУМАНІТАРНИХ ДИСЦИПЛІН**

Пандемія COVID-19 та нові реалії провадження освітньої діяльності закладами вищої освіти детермінували виокремлення адаптативної освітньої стратегії. Вона спрямована на узгодження першочергового завдання — забезпечення безпеки та здоров'я громадян, дотримання заходів соціальної ізоляції і продовження реалізації освітнього процесу. Синтез традиційної та дистанційної форм навчання став освітнім гештальтом для більшості вітчизняних закладів вищої освіти.

Під час вивчення дисциплін гуманітарного циклу, в умовах упровадження елементів дистанційного навчання в освітній процес, активно та продуктивно використовується потенціал віртуального освітнього середовища. Досвід застосування комплексу інформаційно-комунікаційних технологій дистанційного навчання свідчить про перспективність використання означених технологій у наступних напрямках:

- хронотопному (за рахунок дуального — синхронного та асинхронного режимів освоєння освітніх компонентів здобувачі освіти мають змогу визначити та реалізувати власну систему розподілу часу, відведену на навчання й відпочинок);
- інформаційному (здобувачі вищої освіти та викладачі використовують під час вивчення/викладання навчальних дисциплін банки інформації, фонди онлайн-бібліотек у режимі «Hic et nunc» (від. лат. «тут і зараз»));
- комунікаційному (забезпечення постійного зворотного зв'язку між викладачем та здобувачами вищої освіти за допомогою освітніх платформ, месенджерів, чатів тощо);
- компетентністному (індивідуальна освітня траєкторія реалізується симультанно з формуванням «м'яких навичок» soft skill (самодисциплінованість, відповідальність, навчальна та організаційна варіативність — уміння пристосовуватись до нових умов організації навчання/праці тощо));
- інноваційному (використання комплексу інформаційно-комунікаційних технологій, зокрема різноманітних освітніх платформ, дозволяє не тільки адаптуватися до процесів діджиталізації, а й сформувати спеціальні компетентності для подальшої професійної діяльності);
- орієнтовному (забезпечення стратегії «освіта для усіх» без будь-яких обмежень та незалежно від фізичних, психічних чи інших особливостей, територіальної віддаленості від закладу вищої освіти тощо);
- самовдосконалення (освітній процес як перманентне явище — поєднання навчання, професійної діяльності, підвищення кваліфікації, духовного, культурного розвитку тощо).

Зміна формату викладання гуманітарних дисциплін вплинула на формування загальних та професійних компетентностей в аспекті комунікації з професіоналами-практиками культурно-мистецької і гуманітарної галузей знань. Віртуальне середовище стало майданчиком засвоєння не тільки теоретичної складової вивчення освітніх компонентів, а й засобом оволодіння практичними навичками. Збільшилась кількість заходів, які проводяться в онлайн-режимі: конференцій, відвідувань музеїв, зустрічей, лекторіїв (відкритих лекцій) із викладачами-практиками, представниками ЗВО-партнерів за різноманітною тематикою.

Серед негативних аспектів застосування дистанційних технологій за даними опитування здобувачів вищої освіти культурно-мистецької та гуманітарної галузей знань необхідно виокремити наступні: незадовільна якість інтернет-зв'язку, особливо у віддалених областях та районах, відсутність «живого» спілкування з колегами, викладачами, складнощі з пристосуванням до нових додатків та програм тощо. У процесі викладання гуманітарних дисциплін у дистанційному режимі викладачі відзначають такі негативні аспекти, як: відсутність належних умов навчання, які забезпечують заклади освіти під час традиційного навчання, та низка відволікаючих факторів у загальному підсумку знижують продуктивність праці здобувачів вищої освіти; відсутність координації дій здобувачів освіти, які потребують постійного супроводу викладача; відсутність робочої, творчої атмосфери; унеможливлення визначення реакції на трансльовану інформацію тощо.

Отже, застосування елементів дистанційного навчання під час викладання гуманітарних дисциплін має свої переваги та недоліки. Динамічний розвиток інформаційно-комунікаційних технологій і нові виклики суспільства свідчать про необхідність подальших пошуків оптимальних шляхів реалізації освітнього процесу та адаптації до них закладів вищої освіти, а відтак учасників освітнього процесу.

*М. О. Христенко*

### **ІНТЕРНЕТ-ПЛАТФОРМИ НАСТІЛЬНИХ РОЛЬОВИХ ІГОР ЯК ІНСТРУМЕНТ РЕАЛІЗАЦІЇ ІНДИВІДУАЛЬНОЇ СВОБОДИ**

Актуальність теми зумовлена спроможністю суб'єкта до волевиявлення у віртуальному просторі, де уможливорюються нові модули реалізації індивідуальної свободи. Ідеальним майданчиком для цих трансформацій є настільні рольові ігри, увага до яких зростає серед представників відповідних субкультур, а популяризація в масовій культурі відбувається через онлайн-сервіси візуального контенту («Twitch», «YouTube»). Станом на сьогодні дослідження феномену настільної рольової гри спрямовані на розкриття її антропологічного аспекту.

Проблематика волевиявлення суб'єкта культури в комп'ютерній грі представлена, зокрема, працями Б. Нарді, М. Сйобльома та Дж. Хамарі, а також Г. Старкової. Проте є потреба культурологічно осмислити репрезентацію свободи суб'єкта в настільній рольовій грі.

Свобода суб'єкта в настільній рольовій грі постає як конструктивне волевиявлення, що являє собою багатоаспектне явище, представлене, зокрема,