



ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ:
НАУКОВІ ЗАПИСКИ

Теорія та методика навчання

УДК 005.591.6:004]:[378.4:7

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.14888875>

Використання інноваційних цифрових технологій у закладах вищої мистецької освіти: сучасний стан та перспективи

Гайсинюк Наталія Анатоліївна

кандидатка педагогічних наук, доцентка, вчений секретар Вченої ради
Київського національного університету культури і мистецтв, м. Київ,
вул. Є. Коновальця, 36, 01133, <https://orcid.org/0000-0002-7959-9751>

Прийнято: 14.08.24 | Опубліковано: 29.08.24

***Анотація.** Метою статті є дослідження поточного статусу, можливостей, викликів та стратегій, пов'язаних з інтеграцією інноваційних цифрових технологій у вищу мистецьку освіту. **Методи дослідження** включали: метод аналізу наукової літератури, метод синтезу, метод системного аналізу, метод систематизації та ін. **Результати дослідження.** Проаналізовано особливості застосування технології віртуальної реальності (VR), доповненої реальності (AR), штучного інтелекту (AI) в мистецькій освіті. Уточнено можливості технологічної інтеграції для мистецької освіти, зокрема збагачення методів і змісту навчання, підвищення ефективності навчання, сприяння рівності в освіті. Розглянуто проблеми інтеграції технологій у мистецьку освіту: технологічну залежність, питання рівності в освіті, цифрову грамотність вчителів, швидкість технологічних оновлень. Завдяки поглибленому аналізу виявлено, що технологічна інтеграція не лише*



збагачує засоби та зміст вищої мистецької освіти та покращує ефективність викладання, але також породжує такі проблеми, як технологічна залежність та освітня справедливість. Тому професорсько-викладацький склад закладів вищої мистецької освіти повинен активно реагувати на ці виклики, повною мірою використовувати технологічні переваги та сприяти інноваціям та розвитку мистецької освіти. **Висновки дослідження** підтверджують, що вища мистецька освіта стає вищою цифровою мистецькою освітою, коли процеси мистецької освіти або освітні пропозиції включають взаємодію з цифровим трансформованим культурним середовищем або коли результати змінюють потенціал поведінки під час взаємодії з таким середовищем. Завдяки широкому застосуванню інноваційних цифрових технологій, віртуальної реальності, доповненої реальності, штучного інтелекту та ін., вища мистецька освіта змогла збагатити методи та зміст навчання, підвищити ефективність та сприяти рівності в освіті. Цифрова інтеграція забезпечує інноваційні методи навчання та багатий контент для вищої мистецької освіти. Завдяки цифровим технологіям, віртуальній реальності, доповненій реальності та іншим технологіям професорсько-викладацький склад може легко отримати унікальні навчальні ресурси та інтегрувати їх у навчальний процес для підвищення ефективності. Водночас ці технології також можуть надати студентам більш реалістичний і яскравий досвід мистецтва, стимулюючи їхній інтерес до навчання та творчості.

Ключові слова: вища мистецька освіта, інноваційні цифрові технології, штучний інтелект, віртуальна реальність (VR), доповнена реальність (AR), педагогічна компетенція, цифрова інтеграція.



ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ:
НАУКОВІ ЗАПИСКИ

**The use of innovative digital technologies in higher art education
institutions: current state and prospects**

Gaisynuik Nataliya

PhD in Education, Associate Professor, Scientific Secretary of the Academic Council of Kyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, 36 Ye. Konovaltsya St., 01133, <https://orcid.org/0000-0002-7959-9751>

Abstract. *The purpose of the article is to study the current status, opportunities, challenges and strategies related to the integration of innovative digital technologies into higher art education. The research methods included: the method of scientific literature analysis, the method of synthesis, the method of system analysis, the method of systematization, etc. Research results.* The features of the application of virtual reality (VR), augmented reality (AR), artificial intelligence (AI) technologies in art education are analyzed. The possibilities of technological integration for art education are specified, in particular, enriching the methods and content of teaching, increasing the efficiency of teaching, promoting equality in education. The problems of integrating technologies into art education are considered: technological dependence, issues of equality in education, digital literacy of teachers, the speed of technological updates. Through in-depth analysis, it is found that technological integration not only enriches the means and content of higher art education and improves teaching efficiency, but also gives rise to problems such as technological dependency and educational equity. Therefore, the teaching staff of higher art education institutions should actively respond to these challenges, make full use of technological advantages, and promote innovation and development of art education. The findings of the study confirm that higher art education becomes higher digital art education when art education processes or educational offerings



include interaction with a digitally transformed cultural environment or when the results change the potential of behavior when interacting with such an environment. Through the extensive application of innovative digital technologies, virtual reality, augmented reality, artificial intelligence, etc., higher art education has been able to enrich teaching methods and content, improve efficiency, and promote equality in education. Digital integration provides innovative teaching methods and rich content for higher art education. With digital technology, virtual reality, augmented reality and other technologies, faculty can easily obtain unique teaching resources and integrate them into the teaching process to improve efficiency. At the same time, these technologies can also provide students with a more realistic and vivid art experience, stimulating their interest in learning and creativity.

Keywords: *higher arts education, innovative digital technologies, artificial intelligence, virtual reality (VR), augmented reality (AR), pedagogical competence, digital integration.*

Постановка проблеми. За останні десятиліття цифровізація докорінно змінила життя людей. Ця технологічна революція пронизала майже всі аспекти повсякденного життя – від спілкування, роботи та навчання, до соціальних взаємодій і дозвілля, до способу створення, сприйняття та споживання культури. Тому основна увага у суспільстві зосереджена на подоланні викликів цифрових змін. Цифровізація все більше змінює вищу мистецьку освіту. Разом із цим технологічним прогресом відбувається трансформація соціальних взаємодій, естетичного досвіду та форм вираження.

Як важливий спосіб виховання у студентів естетичної свідомості, творчості та всебічних професійних якостей вища мистецька освіта завжди отримувала широку увагу усіх верств суспільства. Проте традиційні методи вищої мистецької освіти зазвичай обмежені навчальними ресурсами, методами



та засобами навчання, і важко задовольнити індивідуальні та диверсифіковані навчальні потреби студентів. Зі стрімким розвитком науки і технологій, особливо широким застосуванням цифрових технологій, віртуальної реальності, доповненої реальності та штучного інтелекту, вища мистецька освіта відкрила безпрецедентні можливості розвитку. Технологічна інтеграція не тільки збагачує засоби та зміст вищої мистецької освіти, але й покращує ефективність викладання. Однак технологічна інтеграція також приносить багато викликів, як-от цифрова залежність і справедливість в освіті.

Водночас важливо визначити можливості використання інноваційних цифрових технологій у закладах вищої мистецької освіти та стратегічно їх просувати, щоб подолати нерівний доступ до цифрової інфраструктури у дусі цифрового гуманізму.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Специфіка розвитку суспільства в другому – на початку третього десятиліття ХХІ ст. безпосередньо пов'язана з цифровими технологіями, а динаміка їх удосконалення та впровадження в усі без винятку галузі людської життєдіяльності дозволяє наголошувати на важливості цифрової компетенції. Поступове інтегрування цифрових технологій в систему вищої освіти України – процес, всебічне дослідження якого наразі є одним із найбільш затребуваних напрямів вітчизняної гуманітаристики. Серед українських науковців, які активно розробляють проблематику цифровізації вищої освіти, О. Базелюк [1], С. Ілляшенко, Ю. Шипуліна та Н. Ілляшенко [2], Ю. Тесля та Г. Заспа [3], Т. Павлиш, В. Бесараб, О. Терещенко та М. Рогів [4] та ін.

Особливості цифровізації мистецької освіти також не лишалися поза увагою сучасних вчених. Проблеми та переваги дистанційного навчання в мистецьких закладах вищої освіти аналізує С. Ржечицька [5]; особливості навчання студентів професійної майстерності в мистецьких закладах вищої



освіти досліджують Т. Биркович, А. Варивончик та Б. Мазур [6]; виклики та перспективи процесу цифровізації освітнього процесу у сфері культури та мистецтва оцінюють Р. Добровольська, О. Мосендз, Р. Симоненко, В. Манайло-Приходько та В. Зайцев [7] та ін.

Виокремлення невирішених раніше частин загальної проблеми.

Незважаючи на наявність значного обсягу досліджень і публікацій, в яких розглядаються питання використання цифрових технологій у закладах вищої освіти, лише в окремих з них предметом дослідження стало інтегрування інноваційних цифрових технологій у систему вищої мистецької освіти. Відтак означена проблематика лишається недостатньо висвітленою і вимагає подальших наукових розробок.

Формулювання цілей статі (постановка завдання).

Метою дослідження є виявлення особливостей поточно статусу застосування, можливостей, викликів та стратегій подолання проблем, пов'язаних з інтеграцією інноваційних цифрових технологій у вищу мистецьку освіту, щоб забезпечити орієнтир для її подальшого розвитку.

Для досягнення цієї мети передбачається вирішення таких завдань:

- з'ясувати сучасний стан застосування технології інтеграції у вищій мистецькій освіті;
- проаналізувати вимоги до професійної компетенції професорсько-викладацького складу крізь призму проблематики інтегрування інноваційних цифрових технологій у вищу мистецьку освіту.

Виклад основного матеріалу дослідження. Швидка еволюція інтернету поставила перед закладами вищої мистецької освіти завдання підготувати сьогоденний академічний персонал до цифрового майбутнього ще на початку минулого десятиліття. Європейський простір вищої освіти адаптувався до інформаційно-комунікаційних технологій, запропонувавши концептуальні та



методологічні зміни в процесах викладання та навчання у закладах вищої освіти. У цьому новому сценарії освіта студентів за допомогою інтернету стала ключовим чинником, який вимагає від викладачів вищої освіти нових компетенцій. На думку дослідників, у майбутньому людство матимемо справу з чуттєво-емоційною мережею (Web 5.0) і, як ніколи раніше, виникне глибока потреба в тому, щоб викладачі використовували та розвивали внутрішньо- та міжособистісні емоційні компетенції. Д. Беніто-Осоріо та ін. припускають, що використання лише раціоналістичної методології в епоху чуттєвого та емоційного знання (теперішнього та майбутнього) є помилкою. Викладацький склад має розвивати емоційні компетенції та передавати їх своїм студентам, щоб виховати випускників, які будуть більш адаптованими до нових соціально-професійних умов [8, с. 276].

Однією з функцій закладів вищої мистецької освіти є підготовка висококваліфікованих випускників, здатних задовольнити потреби всіх аспектів людської діяльності. Університетська кваліфікація повинна відповідати викликам сучасності, забезпечуючи професійну підготовку, яка поєднує високий рівень теоретичних і практичних знань, що постійно адаптуються до теперішніх і майбутніх потреб суспільства. Як частина Європейського простору вищої освіти, українські заклади вищої мистецької освіти перебувають на шляху концептуальної та методологічної зміни, зокрема в контексті знаходження балансу між новими соціальними вимогами та процесами викладання та навчання. Варто зазначити, що в рамках плану дій Європейського Союзу, пов'язаного з використанням інформаційно-комунікаційних технологій, який називається «проєктування освіти завтрашнього дня», однією ініціативою, спеціально спрямованою на використання інноваційних цифрових технологій у закладах вищої освіти, є застосування інноваційних методів у процесі викладання та навчання. Навчання на основі інноваційних цифрових технологій



підтримується теоріями навчання, які наголошують на створенні сучасного середовища, де студенти можуть отримувати безперешкодний доступ до знань і ресурсів і ділитися ними один з одним [9, с. 72].

Пріоритетним на сучасному етапі розвитку вищої мистецької освіти в Україні є напрям всебічної крос-інтеграції та зміщення акценту з традиційного шляху розвитку, що зосереджується на одній дисципліні. Традиційна система предметної освіти розділена більш тонко, підкреслюючи статус дослідницької галузі, а також є чітка межа між мистецтвом і наукою. У контексті цифрової ери розвиток природничих наук вимагає пошуку «правильної» фізики, соціальних наук — пошуку «чітких» принципів речей, а гуманітарних наук — пошуку «всеосяжних» людських принципів. Якщо взяти за приклад розвиток мистецьких дисциплін, постановки танців, драм, опер, концерти в театрах або демонстрація картин у виставкових залах більше не можуть задовольнити візуальну насолоду глядачів. Танець і театр прагне перевірити можливість і стандартизацію рухів тіла за допомогою раціональних технологій, таких як 3D, AR і VR. Музика також використовує різні аудіовізуальні ефекти, щоб «оживити» твори на місці. Розбудова нових ліберальних мистецтв вимагає подальшого руйнування дисциплінарних бар'єрів, сприяння інтеграції гуманітарних спеціальностей, реалізації перехресної інтеграції ліберальних мистецтв із наукою, технікою і медициною, максимізації цінності сучасних інформаційних технологій, підтримки всебічного розвитку гуманітарних наук і побудови бачення сучасної цифрової освіти, щоб закласти основу для культивування інноваційних талантів у нову еру.

Не менш важливим є підкреслення інноваційного характеру розвитку гуманітарних наук. «Нове» у цифровізації вищої мистецької освіти підкреслює «нове» інновацій у вищій освіті — це революція знань і революція в мисленні, реконструкція змісту, структури, ролі та мети освіти. Вона ґрунтується на



перетині та інтеграції різних культур, професій і дисциплін, таким чином породжуючи нові концепції. Цифрова ера також змінила вимоги до структури знань. Більше не потрібно використовувати єдину концепцію та систему мислення для тлумачення причинно-наслідкового зв'язку розвитку всіх речей. Наприклад, у мистецькій дисципліні музикознавства, у нову епоху, функція та роль музики існує не просто для естетики. У поєднанні з інформаційними технологіями вона впливає на технічні дослідження та розвиток розпізнавання мови. Розвиток цифровізації вищої мистецької освіти невіддільний від інтеграції з наукою та технологіями «інтернет+» та «AI+», що привносить нове «хрещення» в освітні методи та дослідницькі парадигми, а також є головним випробуванням для викладачів університетів.

З бурхливим розвитком науки і техніки сфера вищої мистецької освіти зазнає безпрецедентних змін. Інтеграція технологій, особливо цифрових технологій, віртуальної реальності (VR), доповненої реальності (AR) і штучного інтелекту (AI), привнесла безпрецедентні можливості та виклики для мистецької освіти.

Як важливий інструмент у сфері мистецької освіти інноваційні цифрові технології широко використовуються у виробництві, розповсюдженні та управлінні навчальними ресурсами. Завдяки цифровим технологіям викладачі можуть легко отримати різноманітні навчальні ресурси, такі як зображення, аудіо, відео тощо, та інтегрувати їх у навчальний процес для підвищення його ефективності. Водночас інноваційні цифрові технології також роблять розповсюдження навчальних ресурсів більш зручним, і студенти можуть отримати доступ до них в будь-який час і будь-де. Крім того, цифрові технології також забезпечують зручність для керування викладанням, наприклад онлайн-іспити та онлайн-завдання, що робить оцінювання більш об'єктивним і справедливим.



Технологія віртуальної реальності – це технологія, що може імітувати реальне середовище за допомогою таких пристроїв, як дисплеї для голови, користувачі можуть занурюватися у віртуальне середовище та взаємодіяти [10]. У сфері вищої мистецької освіти технологія віртуальної реальності може надати студентам більш реалістичний і яскравий досвід мистецтва. Наприклад, студенти можуть використовувати технологію віртуальної реальності, щоб імітувати гру на різних музичних інструментах, випробувати їх тембр і техніку гри; відвідувати художні галереї та музеї по всьому світу, оцінювати твори мистецтва різних періодів і розширювати свій мистецький світогляд.

Доповнена реальність — це технологія, яка накладає віртуальну інформацію на реальний світ за допомогою таких пристроїв, як смартфони та планшети, і користувачі можуть бачити віртуальну інформацію в реальному світі. У сфері вищої мистецької освіти технологія доповненої реальності може надати студентам більш інтуїтивно зрозумілий і яскравий досвід вивчення мистецтва. Наприклад, під час викладання мистецтва викладач може використовувати технологію доповненої реальності, щоб показати тривимірні моделі творів мистецтва, що дозволяє спостерігати та аналізувати їх з різних точок зору; у викладанні музики – використовувати технологію доповненої реальності, щоб поєднувати музичні партитури з відеозаписами, щоб допомогти краще зрозуміти структуру та техніку виконання музичних творів.

Технологія штучного інтелекту — це технологія, яка може імітувати людський інтелект, включаючи машинне навчання, обробку природної мови тощо [11, с. 22929]. У сфері вищої мистецької освіти технологія штучного інтелекту може надати студентам персоналізовані шляхи та інтелектуальне навчання. Наприклад, у викладанні музики штучний інтелект може рекомендувати відповідний репертуар і практичні методи на основі їхнього рівня виконання, інтересів і захоплень у викладанні мистецтва, штучний



інтелект може надавати учням персоналізовані вказівки щодо малювання та пропозиції на основі їх стилю та техніки малювання. Крім того, технологію штучного інтелекту також можна використовувати для оцінювання викладання, забезпечуючи об'єктивний і точний зворотний зв'язок шляхом аналізу та оцінювання робіт студентів.

Технологічна інтеграція може значно покращити педагогічний ефект вищої мистецької освіти. Завдяки інноваційним цифровим технологіям професорсько-викладацький склад може реалізувати такі функції, як дистанційне навчання та онлайн-взаємодія, долаючи обмеження часу та простору та надаючи студентам більш гнучкий та зручний спосіб навчання. Водночас такі технології, як віртуальна реальність і доповнена реальність можуть надати студентам більш інтуїтивно зрозумілий і яскравий досвід вивчення мистецтва, допомагаючи їм краще розуміти та оволодівати мистецькими знаннями та навичками. Крім того, технологія штучного інтелекту також може надати студентам персоналізовані шляхи навчання та інтелектуальне навчання, щоб допомогти їм навчатися та розвиватися ефективніше. Інноваційні цифрові технології сприяють рівності в освіті, зокрема, забезпечують високоякісні мистецькі освітні ресурси для студентів у віддалених районах, поза географічними обмеженнями та сприяють досягненню збалансованого розподілу освітніх ресурсів. Технологія штучного інтелекту також може надати студентам персоналізовані шляхи, допомагаючи здійснювати цільове навчання на основі їх реальної ситуації.

Водночас інтегрування інноваційних цифрових технологій у систему вищої мистецької освіти позначено рядом проблемних аспектів, зокрема мова йде про технологічну залежність, питання рівності в освіті, цифрову грамотність професорсько-викладацького складу та швидкість технологічних оновлень. З широким використанням інноваційних цифрових технологій у



студентів можуть розвинутися проблеми залежності від них. Вони можуть занадто покладатися на такі технічні засоби, як цифрові технології та віртуальна реальність, ігнорувати важливість традиційних методів навчання. Ця технологічна залежність не тільки впливає на результати навчання, але й обмежує розвиток творчості та уяви. Хоча технологічна інтеграція може сприяти рівності в освіті, у її практичному застосуванні все ще існують деякі проблеми. Наприклад, студенти в деяких віддалених районах можуть не мати доступу до високоякісних цифрових технологій, віртуальної реальності та інших технічних засобів, у результаті чого вони не можуть користуватися тими ж освітніми ресурсами, що й студенти в інших регіонах. Крім того, деякі студенти з сімей із поганими економічними умовами можуть бути не в змозі дозволити собі високу вартість технологічного обладнання, що також вплине на їхні результати навчання.

Технологічна інтеграція висуває підвищені вимоги до технічної грамотності професорсько-викладацького складу, який повинен опанувати навички використання та застосування інноваційних цифрових технологій, віртуальної реальності, доповненої реальності та ін., щоб ефективно застосовувати їх у вищій мистецькій освіті. Навчання на основі інноваційних цифрових технологій, здається, здатне підтримувати та стимулювати навчальний процес і покращувати ефективність навчання [12, с. 778]. Окрім того, технологічне навчання через вебнавчання підтримує студентів такими способами, як сприяння та надання зворотного зв'язку, тим самим зменшуючи зусилля, витрачені на організаційні питання, і покращуючи ефективність навчання [13, с. 840]. Таке навчання вимагає від професорсько-викладацького складу використання нових засобів навчання, які включають техніку та навички, з якими вони не знайомі. Проте цифрове навчання – це не просто якась технологічна новинка, застосована до традиційної моделі навчання.



Конструктивістське навчання не може бути досягнуте простим впровадженням цифрового інструментарію, його слід розуміти як тип освіти, успіх якого значною мірою залежить від людей, які стоять за нею [14, с. 57]. З цієї причини від викладацького складу університетів потрібні нові професійні компетенції, щоб задовольнити мінливі потреби суспільства знань, у яке також занурені університети. Таким чином, викладачі потребують навчання використанню інноваційних цифрових технологій, щоб перетворити традиційну систему, орієнтовану на викладача, на систему, засновану на критичне мислення [15, с. 111].

Запровадження використання інноваційних цифрових технологій вимагає змін в організаційній культурі закладів вищої мистецької освіти. Одним із викликів, що стоять перед університетами, є підготовка науково-педагогічних працівників, здатних обирати, оновлювати та використовувати знання в конкретному контексті, здатних навчатися в різних контекстах і способами протягом усього свого життя та розуміти потенціал того, що вони вивчають, щоб вони могли адаптувати ці знання до нових ситуацій.

Заклади вищої мистецької освіти повинні розробляти навчальні ситуації, що сприяють отриманню знань, навичок, які є частиною набору компетенцій у профілі навчання. Для того, щоб керувати цим новим сценарієм науково-педагогічні працівники повинні опанувати нові компетенції та навички, поєднуючи їх з базовими, зокрема:

- постійно оновлювати свої знання, знайти свій власний стиль навчання, бути відкритими до нових методів навчання та нових знань і прагнути навчатися з впевненістю в собі;
- застосовувати нові знання на практиці, бачити зв'язок між теорією та практикою та втілювати знання в життя;



- зважаючи на безперервність змін, доцільно постійно покращувати процедури та процеси та ніколи не задовольнятися статус-кво;
- керувати собою та іншими, встановлювати реалістичні цілі, визнавати розрив між реальністю та тим, що пропонується, знати, як його подолати, і постійно розвивати свої навички;
- адмініструвати інформацію, збирати, зберігати, аналізувати та поєднувати інформацію та використовувати інформаційні технології;
- працювати в команді, обмінюватися інформацією та знаннями, отримувати інформацію та знання та брати участь у встановленні цілей та досягненні спільних цілей;
- набувати навички вирішення проблем, креативність та інноваційність;
- постійне навчання постійне оновлення особистих навичок і компетенцій [16, с. 167–169].

Зі стрімким розвитком науки і техніки постійно оновлюються технічні засоби, такі як цифрові технології, віртуальна реальність і доповнена реальність. Однак темпи технологічних оновлень у сфері мистецької освіти можуть бути відносно повільними, що призводить до того, що деякі передові технологічні засоби не можуть бути своєчасно застосовані до мистецької освіти. Це не лише вплине на підвищення ефективності навчання, а й обмежить розвиток творчості та уяви студентів.

Окрім технічної основи, важливіше навчати науково-педагогічних працівників тому, як інтегрувати технології в навчальний процес та підвищувати його ефективність. Це стосується того, як використовувати цифрові інструменти для планування навчальних програм, розроблення інтерактивних навчальних дій та оцінювання ефективності навчання за допомогою інтеграції технологій. Завдяки аналізу кейсів, семінарам та іншим



формам викладачі можуть навчатися на практиці і підвищити інноваційність та ефективність дизайну навчання.

Технології швидко змінюються, і навчання технологічній грамотності для науково-педагогічних працівників не повинно бути одноразовим заходом, а повинно стати постійним процесом професійного розвитку. Мова йде про створення навчальної онлайн-спільноти та регулярного проведення технічних форумів чи семінарів, щоб заохочувати ділитися досвідом і вчитися один у одного і водночас запрошувати експертів галузі для обміну передовими технологіями, щоб підтримувати технічну кмітливість науково-педагогічних працівників.

Освітня справедливість є наріжним каменем соціального прогресу. У контексті технологічної інтеграції варто зосередитися на скороченні цифрового розриву між містом і сільською місцевістю, між багатими і бідними, а також забезпечити кожному студенту доступ до високоякісних ресурсів вищої мистецької освіти. Особливу роль відіграє розробка адаптивних технологічних рішень для студентів з особливими освітніми потребами, як-от використання систем навчання з підтримкою штучного інтелекту для забезпечення персоналізованих шляхів навчання та зворотного зв'язку, щоб гарантувати, що кожен студент може навчатися в зручному для нього темпі. Беззаперечно позитивними кроками повинні стати:

— створення національної платформи обміну ресурсами вищої мистецької освіти, об'єднання високоякісних ресурсів курсу, навчальних кейсів, віртуальних лабораторій тощо, щоб досягти обміну ресурсами на міжрегіональному та міжвузівському рівні. Завдяки хмарним технологіям студенти у віддалених районах також можуть отримати доступ до найсучаснішого навчального контенту з мистецтва;



– зміцнення регіонального співробітництва у вищій мистецькій освіті та сприяння обміну ресурсами та досвідом через спільні проєкти, обмін викладачами, відвідування студентів та ін.; активна участь у міжнародних освітніх обмінах, запровадження передових іноземних концепцій мистецької освіти та прикладів технічного застосування з метою розширення міжнародних перспектив викладачів і студентів.

Отже, можна сказати, що чотири основні стратегії - посилення навчання технологічній грамотності, сприяння рівноправному розвитку мистецької освіти, навчання студентів правильному використанню технологій і посилення технологічних досліджень, розробок та інновацій - доповнюють одна одну і разом становлять комплексну структуру реагування на інтеграцію інноваційних цифрових технологій у вищу мистецьку освіту. Впроваджуючи ці стратегії, можна не лише подолати виклики, пов'язані з технологічною інтеграцією, але й скористатися можливостями, просувати вищу мистецьку освіту на новий етап розвитку та розвивати більше талантів з інноваційним духом і практичними здібностями.

Висновок. Вища мистецька освіта стає вищою цифровою мистецькою освітою, коли процеси мистецької освіти або освітні пропозиції включають взаємодію з цифровим трансформованим культурним середовищем або коли результати змінюють потенціал поведінки під час взаємодії з таким середовищем.

Технологічна інтеграція надала безпрецедентні можливості та виклики для вищої мистецької освіти. Завдяки широкому застосуванню цифрових технологій, віртуальної реальності, доповненої реальності, штучного інтелекту та інших технологій вища мистецька освіта змогла збагатити методи та зміст навчання, підвищити ефективність та сприяти рівності в освіті. Однак технологічна інтеграція також спричинила такі проблеми, як цифрова



ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ: НАУКОВІ ЗАПИСКИ

залежність і освітня рівність. Тому науково-педагогічні працівники повинні активно реагувати на ці виклики, посилювати навчання технологічній грамотності, сприяти справедливому розвитку освіти, спрямовувати студентів правильно використовувати інноваційні цифрові технології, зміцнювати технологічні дослідження, розробки та інновації.

Технологічна інтеграція забезпечує інноваційні методи навчання та багатий контент для вищої мистецької освіти. Завдяки цифровим технологіям, віртуальній реальності, доповненій реальності та іншим технологіям науково-педагогічні працівники можуть легко отримати унікальні навчальні ресурси та інтегрувати їх у навчальний процес для підвищення ефективності. Водночас ці технології також можуть надати студентам більш реалістичний і яскравий досвід мистецтва, стимулюючи їхній інтерес до навчання та творчості.

Підвищення технічної грамотності є ключем до інтеграції технологій у вищу мистецьку освіту. Зіткнувшись із цифровим середовищем, яке швидко змінюється, заклади вищої мистецької освіти повинні створити комплексну багаторівневу систему навчання цифровій грамотності, щоб гарантувати, що науково-педагогічні працівники зможуть ефективно використовувати інноваційні технології в навчальному процесі. Окрім розвитку та удосконалення ключових навичок (робота з комп'ютером, пошук в інтернеті, редагування мультимедіа тощо), що є основою для використання цифрових ресурсів для навчання, необхідно забезпечити спеціальну підготовку з експлуатації для конкретних технологій, таких як віртуальна реальність (VR) і доповнена реальність (AR), щоб переконатися, що викладачі можуть вміло працювати з відповідним обладнанням і розуміти свій педагогічний потенціал.

Перспективними кроками у контексті подолання можливих перешкод на шляху інтегрування інноваційних цифрових технологій у вищу мистецьку освіту вбачаються: безперервний професійний розвиток; заохочення



технологічних інновацій та експериментів; сприяння справедливому розвитку освіти; скорочення цифрового розриву та сприяння спільному використанню ресурсів; створення платформи обміну ресурсами; сприяння регіональному співробітництву та міжнародним обмінам; зосередження на групах з особливими потребами.

Список використаних джерел

1. Базелюк О. Особливості цифровізації вищої освіти в сучасних умовах. *Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи*. 2021. № 2(27). С. 37–43.
2. Ілляшенко С. М., Шипуліна Ю. С., Ілляшенко Н. С. Цифрова трансформація освітньої діяльності закладів вищої освіти України в умовах війни. *Вища освіта за новими стандартами: виклики у контексті діджиталізації та інтеграції в міжнародний освітній простір* : матеріали конференції, 10 травня 2022 р., Харківський національний автомобільно-дорожній університет. Харків, 2022. С. 7–10.
3. Тесля Ю., Заспа Г. Розробка концентричної інформаційної технології цифрової трансформації закладів вищої освіти. *Управління розвитком складних систем*. 2020. Вип. 44. С. 105–115.
4. Павлиш Т., Басараб В., Терещенко О., Рогів М. Цифровізація освітнього процесу в закладах вищої освіти в умовах воєнного стану. *Освітні обрії*. 2023. Вип. 56. С. 106–109.
5. Ржечицька С. А. Проблеми та переваги дистанційного навчання в мистецьких закладах вищої освіти. *Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія*. 2022. № 3. С. 100–105.
6. Биркович Т., Варивончик А., Мазур Б. Особливості навчання студентів професійної майстерності в мистецьких закладах вищої освіти. *Питання культурології*. 2021. Вип. 37. С. 103–113.



7. Dobrovolska R., Mosendz O., Symonenko R., Manaylo-Prykhodko V., Zaitsev V. Digitalization of the Educational Process in the Field of Culture and Art: Challenges and Prospects. *Journal of Curriculum and Teaching*. 2023. Vol. 12, No. 5. pp. 82–95.
8. Benito-Osorio D., Peris-Ortiz M., Armengot C.R. *et al.* Web 5.0: the future of emotional competences in higher education. *Glob Bus Perspect*. 2013. № 1. pp. 274–287.
9. Wang L. Implementing and promoting blended learning in higher education and institutions: Comparing different approaches. In E. M. W. Ng (Ed.), *Comparative blended learning practices and environments*. Hershey, PA: Information Science Reference, 2010. pp. 70–87.
10. Hamad A., Jia B. How Virtual Reality Technology Has Changed Our Lives: An Overview of the Current and Potential Applications and Limitations. *Int. J. Environ. Res. Public Health*. 2022. Vol. 19. <https://doi.org/10.3390/ijerph191811278>
11. Fang F., Jiang X. The Analysis of Artificial Intelligence Digital Technology in Art Education Under the Internet of Things. *IEEE Access*. 2024. Vol. 20. pp. 2928–2937. URL : <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?arnumber=10423763> .
12. Lee S. E., Woods K. J. Using contemporary topics and Internet resources to stimulate student-centred learning. *Australasian Journal of Educational Technology*. 2010. Vol. 26(6). pp. 775–790.
13. Shih R. C. Can Web 2.0 technology assist college students in learning English writing? Integrating Facebook and peer assessment with blended learning. *Australasian Journal of Educational Technology*. 2011. Vol. 27(5). pp. 829–845.
14. Castro C. El e-learning o formación on-line ha permitido concebir un nuevo sistema de formación en el que el protagonista es el alumno (E-learning or



online education has provided a new pupil-centered training system). Educación, Formación y Trabajo. 2003. Issue 69. pp. 55–69.

15. Akyeampong K. Las tecnologías multimedia y reforma educativa en África: El caso de Ghana (Multimedia technologies and educational reform in Africa: The case of Ghana). *Comunicar*. 2009. Vol. 32. pp. 109–118.

16. Cabero J., Llorente C., Román P. La tecnología cambió los escenarios: El efecto Pigmalión se hizo realidad (Technology changed scenarios: The Pygmalion effect became real). *Comunicar*. 2007. Vol. 28. pp. 167–175.