

Перспективи подальших досліджень у цьому напрямку. У перспективі вбачаємо за потрібне здійснити інтеграцію інтерактивних технологій, зокрема дослідження можливостей використання віртуальної реальності для покращення тренувань та змагань.

Список використаної літератури.

1. Постанова Кабінету міністрів України : Про затвердження Положення про соціальний проєкт «Активні парки - локації здорової України» від 7 квітня 2021 р. № 326. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/326-2021-%D0%BF#Text>
2. Соціальний проєкт Президента України і Міністерства молоді та спорту України «Активні парки - локації здорової України». URL: <https://ap.sportforall.gov.ua/info/nYgAAWMV>

МОЖЛИВОСТІ ДИСТАНЦІЙНОЇ ОСВІТИ У ВИКЛАДАННІ ГУМАНІТАРНИХ НАУК ДЛЯ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ З ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ТА СПОРТУ

Наталія САЛТАН, к. і. н., доцент
Олександр САЛТАН, к. і. н., доцент

*Харківська державна академія фізичної культури,
Харків, Україна*

Анотація. Висвітлено можливості використання сучасних технологій, таких як мультимедіа, інформаційні та телекомунікаційні засоби при дистанційній освіті. Ці технології є не лише невід'ємною частиною сучасної культури, водночас, вони є ефективним інструментом для відповіді на сучасні культурні мегатренди: глобалізацію, віртуалізацію та візуалізацію культури.

Ключові слова: дистанційна освіта, інформаційні технології, глобалізація, віртуалізація, візуалізація культури.

Вступ. Стратегія розвитку вищої освіти в Україні на 2020–2031 рр. в Україні посиляється на впливові тенденції, що формують вищу освіту, викладання та навчання серед них: формування цифрового навчального середовища наступного покоління, альтернативні шляхи до освіти, онлайн-освіта [3]. Вони були обумовлені в першу чергу культурними та економічними викликами. Теми глобалізації, віртуалізації та візуалізації культури та освіти є предметом досліджень різних гуманітарних наук, таких як педагогіка, культурологія та філософія. Монографії та фахові статті в науковій періодиці активно обговорюють ці теми, що є свідченням її значущості для сучасного освітнього та культурного простору [1, 2, 4].

Мета та завдання дослідження полягають у тому, щоб охарактеризувати можливості дистанційної освіти у викладанні гуманітарних наук для ефективного реагування на глобалізацію, віртуалізацію та візуалізацію культури в умовах сучасних суспільних викликів.

Матеріал і методи дослідження. Матеріалом дослідження є спеціалізована наукова література, періодичні видання, які висвітлюють роль дистанційної освіти, процеси візуалізації та віртуалізації освіти, значення інформаційних технологій в навчальному середовищі. Методи дослідження: аналіз, узагальнення та систематизація даних; логічний, проблемно-пошуковий.

Результати дослідження та їх обговорення. На наш погляд, культурні трансформації, що стали мегатрендами сучасності та значною мірою будуть визначати життя людства в подальшому – це передусім глобалізація як культурна реальність, де інформація стає доступною в будь-якій точці світу для великої кількості людей, а також зростання значущості інформації та вдосконалення засобів її накопичення та управління. Важливими процесами інформаційної революції виступають також розширення візуалізації та віртуалізації культури як об'єктивна реальність.

Глобалізація дозволяє залучати до навчального процесу різні веб-платформи, комп'ютерні програми та технології. Більшість новоствореного контенту публікується на веб-сайтах в мережі інтернет, активно йде процес оцифрування бібліотечних матеріалів: тому кожен охочий може користуватися ними з огляду на політику академічної доброчесності, тому в списках рекомендованої літератури до теми все частіше з'являється такий бібліографічний опис: URL: <http://...> Також є можливість використання матеріалів інших авторів, розміщених на різних відеохостингах, переважно це матеріали з веб-сервісу YouTube, де можна знайти практично будь-який тип контенту. Все це дозволяє як викладачам, так і студентам в будь-якому місці бути долученими до великого потоку інформації та оперувати ним.

Дистанційне навчання представляє собою відокремлену педагогічну методику яка є адекватною відповіддю на процеси глобалізації та віртуалізації культури. Ця методика активно почала впроваджуватись в Україні у зв'язку пандемією та вторгненням росії на територію України, але в світі на неї звернули увагу ще у 80–90-х рр. XX ст. цей процес був обумовлений в першу чергу культурними та економічними викликами.

Віддзеркаленням віртуалізації в освіті є створення системи управління освітніми електронними курсами (в нашому випадку Moodle), яке надає викладачам набір інструментів для дистанційного навчання. Також для роботи з інформацією, тобто створення інформаційного контенту, проведення тестування, обміну інформацією зі студентами, викладачі розміщують свої питання на різних веб-сервісах (Google classroom, «Всеосвіта»), викладачі користуються різного роду програмами-опитувальниками (Google forms) або месенджерами (Telegram, Viber) та хмарними сховищами (Google Диск, Dropbox). При віртуалізації освітнього процесу зменшується міжособистісне спілкування між викладачем та студентом, акцент переноситься на самостійну роботу студента. Збільшується кількість та обсяг різного роду завдань. Розвитку аналітичних, дослідницьких навичок, критичного мислення, навичок виразного письма сприяють різні форми завдань для самостійної роботи, тестового тематичного, підсумкового контролю.

Візуалізація культури, яка проникає в об'єктивну реальність впливає на життя сучасної людини з самого дитинства. При візуалізації змінюється баланс мовного та візуального шляху отримання інформації. Наочна демонстрація дозволяє привернути увагу, є легшою для сприйняття студентською аудиторією. Тому широке застосування серед викладачів отримало використання різних програм для створення презентацій (PowerPoint, Prezi тощо). Програми для створення презентацій постійно покращуються. Це означає, що вони надають більше можливостей для додавання анімації, інтерактивності та креативних ефектів. Використання візуального контенту для ілюстрації навчального матеріалу (фотографії, малюнки, відеоматеріали, схеми) значно покращує ефективність процесу навчання, робить його більш цікавим та доступним для студентів.

Інформаційні технології активно використовуються в освітньому процесі, є основою дистанційного навчання. Отже, важливість опанування технологій дистанційної освіти полягає у забезпеченні викладачам необхідних інструментів та навичок для ефективного навчання в сучасному цифровому середовищі.

Висновки. Мультимедійні, інформаційні та телекомунікаційні технології навчання, які широко застосовуються в освітньому процесі сьогодні є частиною загальної культури та одночасно адекватним способом реагування на глобалізацію, віртуалізацію та візуалізацію культури. Вони надають можливість підвищити продуктивність праці педагога та сприяють ефективнішому засвоєнню навчального матеріалу з боку студентської аудиторії.

Перспективи подальших досліджень полягають в аналізі форм та методів які дозволять освітній системі адекватно реагувати на нові культурні запити та приймати обґрунтовані рішення для створення готового до майбутнього середовища освіти.

Список використаної літератури.

1. Авшенюк Н. М. Тенденції розвитку транснаціональної вищої освіти у другій половині XX – на початку XXI ст.: монографія. За ред. Лещенко М. П. Київ: Ін-т обдарованої дитини, 2015. 610 с.
2. Лукашук С. Віртуалізація як феномен освітнього простору. Психологічні перспективи. 2021. 38. С.163-176.
3. Стратегія розвитку вищої освіти в Україні URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2020/09/25/rozvitku-vishchoi-osviti-v-ukraini-02-10-2020.pdf> (дата звернення 18.03.2024)
4. Ходунова В. Л. Візуалізація: новий поворот у сучасній культурі. Актуальні питання у сучасній науці: Збірник наукових праць. 2022. 3. С.411-423.