

«КУЛЬТУРНА СПАДЩИНА УКРАЇНИ»: ЦИФРОВІ ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ФОРМУВАННІ КУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ

Кизименко І. О.

Бібліографічний опис: Кизименко І. О. «КУЛЬТУРНА СПАДЩИНА УКРАЇНИ»: ЦИФРОВІ ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ФОРМУВАННІ КУЛЬТУРНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТУДЕНТІВ // Якість освіти в умовах змін: наукові пошуки, педагогічна практика та предметні методики : збірник матеріалів І Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції. Кам'янець-Подільський, 2026. С. 80–84.

Видавець: ГО «Педагогічна платформа “Якість освіти”»

Оригінальні сторінки у збірнику: 80–84

УДК 378.147:37.091.33:004.9:008(477)

*Кизименко Ірина Олексіївна,
кандидат історичних наук, доцент*

Держаний торговельно-економічний університет, м. Київ, Україна

Актуальність проблеми. Сучасний освітній простір України розвивається в умовах активної цифровізації, що змінює саму природу навчального процесу — від передавання готових знань до спільного пошуку смислів і співтворчості викладача та студента. Ці тенденції узгоджуються із загальноєвропейськими орієнтирами модернізації вищої школи, спрямованими на розвиток критичного мислення, цифрової грамотності та компетентностей XXI століття [3]. Особливої гостроти проблема набуває у викладанні гуманітарних дисциплін, зокрема курсу «Культурна спадщина України», покликаною не просто інформувати студентів про пам'ятки архітектури, мистецькі традиції чи історичні події, а формувати в них ціннісне ставлення до національної ідентичності та історичної пам'яті. У ситуації, коли традиційна лекційно-семінарська модель дедалі менше відповідає запитам цифрового покоління, застосування інтерактивних технологій постає не даниною моді, а нагальною методичною потребою.

Мета тез полягає у визначенні освітнього потенціалу цифрових інтерактивних інструментів (Miro, Diffit, Canva, Eduaide.AI) у викладанні дисципліни «Культурна спадщина України», аналізі можливостей їх застосування для формування культурної компетентності студентів та узагальненні відповідного практичного досвіду.

Основний виклад матеріалу. Курс «Культурна спадщина України» посідає особливе місце серед соціогуманітарних дисциплін, оскільки поєднує історико-культурний матеріал із завданням виховання національно свідомої особистості. Студенти в межах цього курсу не лише засвоюють інформацію про культурні

артефакти, а вибудовують власний культурний досвід, навчаються інтерпретувати спадщину в контексті сучасних глобалізаційних викликів. Розуміння культурних смислів народжується не з переказу фактів, а з діалогу, обговорення та особистісної рефлексії [1].

Інтерактивне навчання ґрунтується на принципах діалогічності, співпраці та рефлексії. У цій моделі студент перестає бути пасивним отримувачем інформації й стає активним співтворцем знання, а сам навчальний процес набуває ознак живого діалогу, у якому народжуються особисті сенси [2]. Такий підхід означає можливість поєднати історичний матеріал із сучасними комунікаційними форматами, показати студентам спадщину не як застиглий факт минулого, а як складову живої сучасної культури.

Практичну реалізацію цих ідей забезпечують цифрові платформи, кожна з яких вирішує окреме методичне завдання. Онлайн-дошка Migo дає змогу студентам спільно створювати інтерактивні культурні мапи, на яких позначаються пам'ятки архітектури, об'єкти Світової спадщини ЮНЕСКО та елементи нематеріальної культури [6]. Наприклад, опрацьовуючи тему львівського модерну, студенти в режимі реального часу розміщують на карті архітектурні об'єкти й супроводжують їх коментарями про художні течії, що перетворює вивчення матеріалу на спільне дослідження, а не просте запам'ятовування.

Сервіс Diffit розширює можливості диференціації навчання: він дозволяє швидко адаптувати тексти про історико-культурні явища під різний рівень підготовки студентів, формувати запитання для обговорення чи короткі перевірочні завдання [7]. Це особливо цінно в мультидисциплінарних групах, коли, приміром, студенти економічного профілю аналізують комерційну складову ярмаркової торгівлі часів Гетьманщини, а студенти-історики — архітектурні й мистецькі особливості того самого періоду.

Платформа Canva, своєю чергою, відкриває простір для творчої візуалізації: студенти створюють цифрові постери, буклети, віртуальні виставки та міні-проекти [8]. Прикладом може бути колективний проєкт «Українські народні костюми XIX–XX століть», у межах якого студенти добирають зображення, готують текстові коментарі та візуально демонструють регіональні відмінності орнаментики. Така робота розвиває не лише естетичний смак, а й навички культурної комунікації — уміння презентувати культурне явище зрозуміло й переконливо.

Окремої уваги заслуговує Eduaide.AI — інструмент, який допомагає викладачеві оперативно генерувати дискусійні питання, кейси, сценарії занять і рольові ігри [9]. За його допомогою можна змодельовати, приміром, культурний форум, на якому студенти представляють різні регіони України, розповідають про місцеві пам'ятки та обговорюють шляхи їх збереження. Платформа також розширює арсенал форм оцінювання — від тематичних квізів до творчих есе та інтерактивних мап, що фіксують розуміння студентами історико-культурних процесів.

Поєднання цих інструментів системно впливає на формування культурної компетентності студентів у трьох складових: когнітивній (засвоєння історико-

культурних фактів і їх контексту), емоційно-ціннісній (усвідомлення значущості спадщини, зміцнення культурної ідентичності) та діяльнісній (здатність інтерпретувати й репрезентувати культурні явища у практичних проектах) [4].

Практичне значення. Практична цінність узагальненого досвіду полягає в тому, що запропоновані підходи до використання Miro, Diffit, Canva та Eduaide.AI можуть бути застосовані під час розроблення занять із дисципліни «Культурна спадщина України» та суміжних соціогуманітарних курсів [5]. Вони можуть слугувати основою для оновлення методичного забезпечення дисциплін, розроблення міждисциплінарних проектів і підвищення мотивації студентів до вивчення національної культурної спадщини.

Висновки. Отже, цифрові інтерактивні технології є дієвим засобом модернізації викладання дисципліни «Культурна спадщина України» та формування культурної компетентності студентів у її когнітивному, емоційно-ціннісному та діяльнісному вимірах. Використання платформ Miro, Diffit, Canva й Eduaide.AI дозволяє поєднати історико-культурний матеріал із сучасними комунікаційними форматами, перетворити вивчення спадщини на живий діалог і спільну творчість, а не пасивне засвоєння фактів. Подальші перспективи розвитку цього напрямку пов'язані з розширенням арсеналу цифрових освітніх інструментів, розробленням авторських методичних матеріалів на їх основі та системним обміном практичним досвідом між викладачами соціогуманітарних дисциплін.

Список використаних джерел

1. Братко М. В. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: теоретико-методичний аспект. Педагогічний процес: теорія і практика. 2020. № 4. С. 36–42.
2. Дубасенюк О. А. Інтерактивні методи у професійній підготовці фахівців гуманітарного профілю. Проблеми підготовки сучасного вчителя. 2021. № 23. С. 59–67.
3. Сисоева С. О. Освітні технології: навчально-методичний посібник. Київ: ВД «ЕКМО», 2020. 288 с.
4. Овчарук О. В. Цифрова трансформація освіти: виклики і перспективи. Інформаційні технології і засоби навчання. 2022. Т. 87, № 1. С. 15–27.
5. Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage : adopted by the General Conference of UNESCO at its 32nd session (Paris, 29 September – 17 October 2003) [Electronic resource]. Paris : UNESCO, 2003. URL: <https://ich.unesco.org/en/convention> (дата звернення: 09.07.2026).
6. Miro [Електронний ресурс]. URL: <https://miro.com> (дата звернення: 20.10.2025).
7. Diffit [Електронний ресурс]. URL: <https://www.diffit.me> (дата звернення: 20.10.2025).
8. Canva [Електронний ресурс]. URL: <https://www.canva.com> (дата звернення: 20.10.2025).
9. Eduaide.AI [Електронний ресурс]. URL: <https://eduaide.ai> (дата звернення: 20.10.2025).