
навчання через ігрову діяльність Distance Learning Activities for Zoom or Google Meet [4].

Перспективи. Наступна переспектива – опанування можливостей штучного інтелекту та застосування його в системі шкільного навчання та післядипломному підвищенні кваліфікації вчителів [1].

Висновки. Людям подобається грати. Вчителі – не виняток, бо їм теж подобається вчитися. Тож, створюючи ігрову модель, слід визначити місце і час дії, придумати сюжет і дійових осіб. Зазвичай ми обираємо такі сюжети з практики консультування вчителів та їх реальних запитів щодо розв'язання складних ситуацій спілкування. Головне завдання – не розважати аудиторію, а розробити сценарій з наближеними до реальності проблемними ситуаціями та різноманітними завданнями для практики.

Список використаних джерел

1. Мар'єнко М. Штучний інтелект та відкрита наука в освіті. *Фізико-математична освіта*. 2023. Вип. 1(38). С. 48–53. DOI: <https://doi.org/10.31110/2413-1571-2023-038-1-007>.
2. Опанасюк Ю. І. Дистанційне навчання як наслідок еволюції традиційної системи освіти. *Вісник Харківського національного педагогічного університету імені Г.С.Сковороди. Філософія*. 2017. Вип. 48, (ч. 1). С. 153–161. URL: <http://journals.hnpu.edu.ua/index.php/philosophy/article/view/320> (дата звернення: 30.07.2023).
3. Самойленко О. Дистанційне навчання засобами MOOC-платформ. *Professional Pedagogics*. 2020. Т. 1, №20. С. 104–108. DOI: <https://doi.org/10.32835/2707-3092.2020.20.104-108>.
4. *Distance Learning Activities for Zoom or Google Meet (2023). Not So Wimpy Teacher*. URL: <https://notsowimpyteacher.com/2020/04/distance-learning-activities-for-zoom-or-google-meet.html> (дата звернення: 30.07.2023).
5. Pagano K. O. *Immersive Learning: Designing for Authentic Practice - Ebook - Koreen Olbrish Pagano - Storytel*. www.storytel.com. URL: <https://www.storytel.com/in/books/immersive-learning-designing-for-authentic-practice-2149933> (дата звернення: 30.07.2023).

Сімокоп Людмила⁵⁶

Комунальна установа «Міський центр професійного розвитку педагогічних працівників Кропивницької міської ради»
м. Кропивницький, Україна

ORCID: [0009-0002-5637-7467](https://orcid.org/0009-0002-5637-7467)

E-mail: simokopludmila@gmail.com

ЕВОЛЮЦІЯ ОСВІТИ ДОРΟΣЛИХ: АНДРАГОГІКА В ЕПОХУ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Розглянуто поняття андрагогіки, освіти дорослих у контексті цифрових технологій. Акцентовано увагу на проблемах, пов'язаних із застосуванням цифрового середовища, питанні підвищення комп'ютерної грамотності дорослих.

Ключові слова: андрагогіка, освіта дорослих, цифрові технології.

The Evolution of Adult Education: the Andragogy in the Age of Digital Technologies.
The article examines the concept of andragogy, adult education in the context of

⁵⁶©Сімокоп Людмила (Simokop Liudmyla)

digital technologies. Attention is focused on problems related to the use of the digital environment, the issue of increasing computer literacy of adults.

Keywords: the Andragogy, an Adult Education, Digital Technologies.

Вступ. Одна із головних ознак сучасного світу – стрімкий розвиток цифрових інновацій. Технологічний прогрес забезпечує нові можливості і перспективи, що суттєво впливають на усі сфери економіки та суспільства. Однією із найбільш мінливих галузей є комунікація. Способи обміну інформацією: месенджери, соціальні мережі, онлайн-платформи, що донедавна були інноваціями, стали традицією. Це змінює спосіб життя, діяльність та світогляд. Якщо молодь з легкістю впроваджує нові технології в повсякденне життя, швидко пристосовується до змін цифрового середовища, то дорослим людям потрібен час для переосмислення та адаптації до нових реалій. Вони потребують особливої уваги, оскільки повинні володіти не лише базовими знаннями, але й опанувати сучасні компетентності. У такому контексті, все більш актуальною стає освіта дорослих та наука про їх навчання – андрагогіка.

Мета, методи і підходи. Вивчення ролі андрагогіки в сучасній освіті та вплив цифрових технологій на процес навчання і розвитку дорослих. Методологічні підходи, орієнтовані на впровадження інтерактивних ресурсів в андрагогічну практику.

Основні результати. Створення сприятливого середовища для навчання дорослих людей, з урахуванням їх потреб та інтересів, – основна концепція освіти, що отримала назву «андрагогіка». Вперше цей термін (від грецького «андр» (людина) і «агогос» (поведінка) був введений у науковий обіг німецьким педагогом А. Каппом у 1833 році, однак, чи являється він засновником достеменно невідомо. Науковець Ю. Матулчик у своїх дослідженнях зазначає, що хоча А. Капп і не створив комплексної теорії освіти дорослих людей, проте, вказував на потенціал процесу їхнього навчання, як ресурсу для розвитку сучасної наукової дисципліни андрагогіки [3]. Проблемам андрагогіки впродовж багатьох десятиліть займалися як українські, так і зарубіжні учені та педагоги: С. Архипова, М. Громкова, О. Огієнко, Л. Тимчук, В. Александров, Д. Кідд, Ф. Пеггелер, М. Ноулз та ін. В основі всіх цих напрацювань лежить розуміння, що освіта дорослих відрізняється від навчання дітей. Дорослі учні мають власний досвід та потреби і це впливає на їхню мотивацію до навчального процесу. Поєднуючи поняття андрагогіки та освіти дорослих – теорії та практики, маємо, що навчання дорослих – це процес, що постійно змінюється і адаптується до вимог сьогодення.

У контексті розвитку інформаційного суспільства, андрагогіка виходить на новий рівень: дорослі учні повинні розвивати критичне мислення, здатність

оцінювати та аналізувати інформацію, розрізняти фейки, пропаганду і маніпуляції [1]. І основною задачею тут є створення такого середовища, яке буде стимулювати і мотивувати до активного пізнання та самоорганізації. З відкриттям можливостей цифрових технологій, традиційні методи звільнили місце віртуальним навчальним середовищам: вебінари, онлайн-курси, мультимедійні матеріали та інші інтерактивності. Такі практики покращують навчальний процес та забезпечують його індивідуалізацію, дають можливість доступу до освіти незалежно від місця, часу, та особистого темпу. Однак, поряд із перспективами впровадження цифрових технологій, маємо і проблеми, що потребують уваги. По-перше, недостатній доступ до технологій: низький рівень забезпеченості технічним обладнанням та Інтернетом (чи надійним з'єднанням) деяких соціальних груп. По-друге, недостатня комп'ютерна грамотність: відсутність навичок і знань щодо користування технікою зужує площину використання онлайн-ресурсів. По-третє, обмеження особистого контакту при спілкуванні у віртуальних середовищах: відсутність емоцій та відчуттів. По-четверте, вдосконалення цифрової грамотності: адаптація до швидких змін віртуального світу.

Вирішення існуючих викликів щодо ефективного впровадження цифрових технологій в освіту дорослих, визнано одним із пріоритетних напрямів державної освітньої політики, окреслених Національною стратегією розвитку освіти в Україні, і вимагає поєднання зусиль з боку управлінців, освітніх інституцій та самих дорослих учнів. Слід зауважити, що результати аналізу показників розвитку та інвестицій в галузь вітчизняної освіти, зокрема освіти впродовж життя, показали активізацію процесу творення української моделі освіти дорослих за останні роки [2].

Висновки. У сучасному світі, де технології мають вплив на всі сфери життя, роль андрагогіки має великий потенціал для підвищення якості сучасної освітньої системи. Цифрові технології забезпечують доступ до необмеженого обсягу ресурсів для індивідуалізованого навчання дорослих. У цьому контексті андрагогіка стає важливою методологічною основою організації даного процесу. Вона сприяє активному використанню цифрових технологій у навчанні та адаптації освіти дорослих до інноваційних реалій.

Список використаних джерел

1. Гарматій О. Критичне мислення як ключова компетенція медіаграмотності. Портал медіаосвіти і медіаграмотності URL: <https://tinyurl.com/mr3bzbwh> (дата звернення: 30.06.2023).
2. Лук'янова Л. Освіта впродовж життя в умовах інформаційно-технологічного суспільства. Освіта дорослих: теорія, досвід, перспективи. 2019. Вип. 1(15) URL: <http://surl.li/hdszy> (дата звернення: 30.06.2023).
3. Матулчик Ю. Освіта дорослих: теорія, досвід, перспективи. *Adult Education: Theory, Experience. Prospects* 2022. Вип. 1(21) URL: <http://surl.li/hdszc> (дата звернення: 30.06.2023).