

ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ІМЕРСИВНОГО НАВЧАННЯ У ВИВЧЕННІ АРХЕОЛОГІЇ МИСТЕЦТВА

Сминтина О. В.

*доктор історичних наук, професор,
завідувачка кафедри археології, етнології та всесвітньої історії
Одеський національний університет імені І. І. Мечникова
м. Одеса, Україна*

Навчальні дисципліни археологічного спрямування, зокрема, зорієнтовані на глибше опанування проблеми виникнення та розвитку окремих жанрів мистецтва, традиційно користуються високим попитом серед дисциплін вільного вибору здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, які навчаються за спеціальністю 032 «Історія та археологія» в Одеському національному університеті імені І. І. Мечникова. Водночас, питання урізноманітнення форм та методів навчання та викладання, оптимізації форм проведення навчальних занять та способів застосування імерсивних й інтерактивних технологій навчання залишаються актуальними також і для цих дисциплін.

Така ситуація, на наш погляд, обумовлена загальними особливостями системи психічних реакцій, спрямованих сприйняття та осмислення дійсності, котра властиві сучасним здобувачам вищої освіти. Будучи типовими представникам покоління центеніалів або зумерів, які народилися в епоху цифрових технологій, вони демонструють високу цифрову грамотність та добре адаптовані до роботи одночасно над декількома завданнями [1]. «Недовантаження» викладачем когнітивної та емоційної складових їхньої психіки під час навчальних занять залишатиме простір для того, щоб здобувачі занурювалися у свій особистий інформаційний потік (соцмережі, месенджери, інтернет-серфінг, онлайн шопінг тощо), цілком закономірно відволікаючись від тих питань, які розглядаються на занятті.

Вибіркова навчальна дисципліна «Археологія мистецтва» (3 кредити ЄКТС, 24 лекційних години та 6 годин практичних занять) призначена для бакалаврів 2 року навчання, які вже опанували історію

первісного суспільства, стародавнього світу та знаходяться на завершальному етапі вивчення історії епохи середньовіччя. Це дозволяє спиратися на їх базові знання фактів історії мистецтва від моменту його виникнення та до епохи Відродження. Саме тому спеціальний фокус цього курсу полягає у розвитку у здобувачів здатності атрибутувати з точки зору хронології та культурної належності артефакти, пов'язані з мистецькою практикою тих часів, інтерпретувати їх з точки зору особливостей стилю та техніки втілення.

Для розвитку такої здатності в рамках цього курсу застосовуються віртуальні екскурсії провідними музеями світу, де зберігаються колекції об'єктів мистецтва від первісності до середньовіччя з наступним виконанням індивідуального міні-завдання. Так, наприклад, викладач пропонує усім зайти до Музеїв Ватикану, зокрема, в одній з кімнат Рафаеля [2], Станці делла Сеньятура, знайти на фресках 7 типових для античного мистецтва елементів та 7 таких, що не відповідають античному стилю. Кожен здобувач презентує свої знахідки, а група відзначає, чи ці елементи вже були названі раніше. В результаті складається рейтинговий список тих, хто знайшов більше таких елементів, на які не звернули увагу інші.

Ще один спосіб максимального залучення уваги здобувача до теми заняття передбачає використання ресурсів генеративного штучного інтелекту для навчання. Наприклад, здобувачі отримують завдання розпитати генеративний штучний інтелект про особливості античних колон, наприклад, коринфського стилю, спробувати дізнатися максимально можливу кількість деталей про них. Наступним етапом виконання завдання буде написати для ШІ якісний промпт для генерування відповідного зображення. Підсумковий етап – колективний критичний аналіз кожного отриманого зображення: що на ньому відповідає історичній дійсності, а що спотворює її. Виконання цього завдання передбачає не тільки отримання певних знань з курсу, а й удосконалення навичок роботи з генеративним штучним інтелектом для самоосвіти та сприяє глибшому розумінню принципів його роботи.

Надзвичайно широкі можливості для використання імерсивних технологій в рамках цього курсу дає портал Google Arts&Culture [3]. Так, візуальні кросворди, головоломки та пазли в розділі «Грати» надихають на застосування ігрових технологій, зокрема, для контролю знань здобувачів. Рубрика «Поруч» є корисною, зокрема, на етапі дистанційного навчання, коли здобувачі знаходяться у зручному й безпечному для себе місці та можуть знайти поблизу себе культурні об'єкти, виставки та музеї. Втім, найбільшу цінність являє собою цифрова колекція витворів мистецтва, які можна легко розташувати у хронологічній послідовності, впорядкувати за регіоном тощо.

Корисною є також рубрика «Експеримент», яка допомагає здобувачам на певний час перетворитися на митця певної історичної епохи та створити свій віртуальний шедевр відповідно до особливостей історичного часу та простору. Практика використання ресурсів цього порталу під час навчальних занять засвідчила, що здобувачі із задоволенням занурюються у процес опанування віртуального мистецького простору та здатні засвоювати під час цього занурення нові знання та набувати нові вміння.

Загалом наш скромний досвід застосування технологій імерсивного навчання засвідчує, що вони сприяють приверненню уваги здобувачів вищої освіти до питань, які розглядаються на окремому занятті, сприяючи у такий спосіб, якісному формуванню фахових компетентностей здобувачів та повноцінному досягненню програмних результатів навчання.

Список посилань

1. Орлова Ю. Хто такі українські центеніали та що вони читають? Режим доступу: <https://mmr.ua/ru/show/hto-taki-ukrayinski-tsenteniali-ta-scho-voni-chitayut-5-young-adults-bestseleriv> (дата останнього звернення 25.11.2024).
2. Кімнати Рафаеля. Режим доступу: <https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/stanze-di-raffaello/tour-virtuale.html> (дата останнього звернення 25.11.2024).
3. Google Arts&Culture. Режим доступу: <https://artsandculture.google.com/> (дата останнього звернення 25.11.2024).