



Олексій Караманов – доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри загальної педагогіки та педагогіки вищої школи, завідувач Науково-навчальної лабораторії музейної педагогіки, викладач вищої категорії Педагогічного фахового коледжу Львівського національного університету імені Івана Франка.

Коло наукових інтересів: просвітницько-педагогічна діяльність музеїв, музейна дидактика, музейна психологія, історія педагогіки та світових освітніх процесів, реформаторська педагогіка, мультикультурна освіта, методологія наукових педагогічних досліджень, підготовка вчителів засобами музейної педагогіки.

 <https://orcid.org/0000-0002-0067-0747>

Оксана Сурмач –

кандидат історичних наук, доцент, директор Педагогічного фахового коледжу Львівського національного університету імені Івана Франка.


Коло наукових інтересів: історія релігій в Україні, музеєзнавство, соціальні функції музею, музейна педагогіка.

 <https://orcid.org/0000-0003-4165-0416>



Анна Шукалович – кандидат історичних наук, завідувач відділення Педагогічного фахового коледжу Львівського національного університету імені Івана Франка.

Коло наукових інтересів: українська візія ірландського національно-визвольного руху, музеєзнавство, музейна педагогіка.

 <https://orcid.org/0000-0003-0315-6206>

УДК 069.12:37.091.3:004.77

<https://doi.org/10.32405/2411-1317-2021-3-58-65>

МУЗЕЙНА ПЕДАГОГІКА В УМОВАХ ОНЛАЙН-НАВЧАННЯ

У статті проаналізовано особливості організації музейно-педагогічної діяльності у закладах вищої освіти в умовах онлайн-навчання. Визначено потенційні можливості музейної педагогіки у контексті діджиталізації та комп'ютеризації освіти й впровадження віртуальних навчальних технологій. Охарактеризовано багатофункціональні культурно-освітні портали, навчальні платформи з онлайн-сервісами для організації різновекторної музейно-педагогічної діяльності. Проведено емпіричне дослідження щодо мотивації та адаптації студентів музеєзнавчих спеціальностей до умов онлайн-навчання в умовах пандемії.

Ключові слова: музейна педагогіка, музейно-педагогічна діяльність, технологія, комунікація, онлайн-навчання, культурно-освітній портал, навчальні платформи.

Постановка проблеми. Пандемія коронавірусу, що розпочалася у 2020 році, усе більше підводить нас до висновку про важливість посилення віртуальної складової у будь-яких елементах організації освітнього процесу. З-поміж іншого це стосується й сфери інтеграції освіти та культури, розробки міждисциплінарних курсів, які забезпечують організацію педагогічно-просвітницької діяльності у просторі музею. Наведене вище зумовлює наше звернення до питань віртуалізації музейно-педагогічної діяльності, що акцентує на актуальних проблемах організації комунікації та взаємодії між різними віковими групами у просторі музею.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Порушена проблематика не була предметом цілісних наукових досліджень, проте окремі її аспекти вивчають вітчизняні та зарубіжні науковці О. Гудіменко, О. Гуменюк (під час дослідження інтерактивного віртуального простору на базі шкільного музею), М. Еннес, М. Загоруйко, Ю. Мосенкіс, Н. Писаревська, М. Чіоватто (у ході аналізу цифрових освітніх інструментів, форм комунікації для роботи музейних працівників та нових можливостей музейної педагогіки), Д. Кім і Б. Чой (досліджуючи зміни та виклики в управлінні музеями після пандемії), Ю. Ключко, Е. Саркісова (у процесі вивчення креативності та комунікації як складників освітньої діяльності музеїв в умовах пандемії), М. Попова, В. Туташинський, О. Шпарик (під час аналізу технологій створення віртуальних музеїв та викликів пандемії COVID-19).

Питання організації онлайн-навчання із застосуванням елементів музейної педагогіки тісно пов'язані з можливостями диджиталізації, комп'ютеризації музейної справи та залученням сучасних освітніх інтернет-технологій. Зокрема, у цьому сенсі варто звернути увагу на потребу розміщення матеріалів у відкритих ресурсах та організацію роботи з відвідувачами, а також адаптацію різновікової аудиторії відвідувачів до освітніх потреб й створення відповідних веб-платформ.

Формулювання цілей статті. Мета нашого дослідження полягає у визначенні потенційних можливостей музейної педагогіки в умовах онлайн-навчання у закладах вищої освіти (ЗВО) під час пандемії, а також можливих перспектив її розвитку з урахуванням карантинних обмежень. Ми висловлюємо припущення щодо важливості та необхідності застосування елементів музейної педагогіки у таких умовах під час вивчення різних навчальних дисциплін в умовах вищої школи.

Виклад основного матеріалу. Своєрідною знаковою подією у вітчизняному освітньому просторі стало нещодавнє проведення круглого столу «Музейна педагогіка в умовах пандемії COVID-19», яка відбулася у травні 2021 р. під егідою Малої Академії наук України. Ця подія стала справжнім дискусійним майданчиком освітян, методистів, науковців, музейників щодо різних аспектів організації освітнього процесу з елементами музейної педагогіки в умовах онлайн-навчання. Окрім того, не можна обійти низку цьогорічних та минулорічних міжнародних форумів з порушеної проблематики (ICOM Webinar Series KEEPING IN TOUCH (Digital Transformation for Museums in the Time of Covid-19), MUSEUMS AFTER THE PANDEMIC, UNESCO New Delhi celebrates International Museum Day 2021), на яких були висловлені думки про важливість використання взаємозв'язків між економічними, освітніми та іншими аспектами музеїв, готуючи нових музейних працівників до оновленого культурного діалогу, а інклюзивна, поінформована та залучена до спільної участі музейна політика в епоху цифрових технологій може стати першим кроком до відновлення після пандемії у цій галузі [15].

Масове звернення до онлайн-навчання в умовах пандемії коронавірусу стало важливим чинником для проектування та розробки нових моделей комунікації у середній та вищій школі. Це ж стосується й музейних закладів, які, з одного боку, мали обмежити свою роботу, проте значно активізували цифрову діяльність, адже висвітлення музейних анонсів та подій на віртуальних платформах зросло на понад 50% [2, с. 218]. Водночас музеям вдалося «сформувавши та використати різноманітні форми підтримки комунікації з лояльними та потенційними відвідувачами» [1].

Можливо, що онлайн-навчання є причиною певного зниження якості освітніх послуг, проте синхронне застосування віртуальних та музейно-педагогічних технологій відкриває нові мож-

ливості для репрезентації, осмислення та творчого застосування матеріалу з різних навчальних дисциплін. Головно це стосується дослідження, аналізу, порівняння різних явищ, процесів, подій, чинників, факторів, які є основою наукових знань з будь-якої навчальної дисципліни та потребують своєї інтерпретації з позиції минулого, сучасного та майбутнього, визначення загального перебігу й динаміки змін тощо.

Урахування специфіки музейно-педагогічної діяльності, що зосереджує свою увагу переважно на аудиторії учнівської та студентської молоді в умовах онлайн-навчання, спричиненого пандемією, призводить нас до думки про:

- необхідність відповідного конструювання та розміщення у мережі різних тематичних шкільних, університетських та музейних веб-сайтів;
- створення або підбір ефективних та дієвих онлайн-інструментів навчання;
- важливість використання та належної популяризації зовнішніх електронних ресурсів;
- відображення у межах цих ресурсів необхідного музейного контенту для усіх можливих цільових груп, зокрема, осіб з особливими потребами;
- застосування необхідних верифікованих дидактичних онлайн-методів та прийомів.

Варіанти залучення аудиторії до організації надзвичайно багатоаспектної роботи із цими електронними ресурсами, охоплюють, на нашу думку, щонайменше три варіанти:

- застосування функціональних веб-сайтів, призначених для певної цільової групи, що уможливує широке ознайомлення з відповідним музейним контентом;
- активне залучення зовнішніх електронних музейних онлайн-ресурсів, що були спеціально створені для більш якісної адаптації візуального контенту з усього світу;
- об'єднання зовнішнього та локального музейного ондайн-контенту для більш гнучкого його застосування в освітньому процесі.

Зауважимо, що спеціально створені веб-сайти музейних закладів міста, шкіл, закладів вищої освіти створюють унікальне та своєрідне середовище спілкування, актуалізуючи досвід кожного освітнього закладу та адаптуючи його до потреб відповідної цільової аудиторії.

Особливої ваги у цьому процесі набувають спеціально створені зовнішні електронні ресурси, що уможливають якісне оновлення віртуального музейного контенту. З-поміж них можна виокремити:

- **Google Arts and Culture** [8], найвідоміший багатофункціональний культурно-освітній портал, що охоплює величезну кількість якісної та перевіреної навчальної та просвітницької інформації, зокрема, інформацію про різні типи музеїв, актуальні мистецькі галереї, колекції і теми, сучасні та історичні події, пам'ятні місця, різні персоналії;
- **Google Expeditions (Expeditions Around the World)** [7], портал з хроніками різних подорожей, який відображає інформацію про локальні природні та музейні об'єкти із можливостями їх інтерпретації під час застосування спеціальних технологій, зокрема, віртуальної та доповненої реальності.
- **Europeana (Think Culture)** [6], міждоменний портал культурної спадщини, що фінансується Європейською Комісією для формування європейської цифрової бібліотеки, архівів та музеїв й охоплює мільйони оцифрованих книг, картин, фільмів, музейних предметів та різноманітних записів з усієї Європи;
- **Historiana** [9], портал з безкоштовним історичним контентом, готовим до використання у навчальній діяльності на основі загальної інформації та поточних опитувань усіх зацікавлених осіб, а також з інноваційними цифровими інструментами.

Зазначені ресурсні портали становлять інтерес переважно як потенційні сховища необхідної музейної інформації (фотографії, малюнки, друковані праці, аналітичні матеріали, аудіо- та відео-записи тощо), адже дозволяють сформувати необхідний візуальний ряд будь-якого заняття, стимулювати інтерес до вивчення та актуалізації матеріальної і нематеріальної культурної спадщини.

Проте в сучасних умовах пандемії попит споживачів музейної продукції усе більше обертається довкола спеціально спроектованих багатофункціональних платформ, які не лише засвід-

чують та фіксують необхідний контент, а й пропонують відповідні віртуальні інструменти для його широкого застосування та популяризації.

Передусім необхідно виокремити вже названий портал Historiana, що містить необхідні інструменти навчання, а також різноманітні багатofункціональні веб-платформи, спеціалізовані портали та додатки з навчально-просвітницькими ресурсами, які уможливають розробку спеціальних аудіогідів, музейних навчальних та просвітницьких програм, проектування та виробництво музейних промороликів та фільмів, застосування інноваційних технологій VR / AR / 3D. Зокрема, у цьому контексті можна згадати про:

- **Mozaik Education** [11] – багатofункціональну навчальну платформу з багатоманітними онлайн-сервісами (медіа-бібліотека, цифрові уроки з різних предметів, інструменти та ігри, навчальні посібники та продукти) й можливостями використання 3D моделей та спеціальних додатків з наявністю українського контенту.
- **ArtformAR** [3] – технологію доповненої реальності для музеїв – спеціальний додаток, який надає можливість для створення власного контенту: додавання анотацій, коментарів до окремих елементів експозиції, які відвідувачі можуть проглядати, а також відстеження своєї локації всередині музею.
- **Cuseum** [4] – своєрідну цифрову картку відвідувача, що дозволяє її власнику мати доступ до потрібної інформації шляхом створення мобільних додатків або цифрового членства для музеїв, громадських визначних пам'яток та культурних установ. За її допомоги відвідувач завжди буде поінформований про події, виставки, інші музейні заходи.
- **DeFrame** [5] – платформу, що створює спеціальні карти для відвідувачів, віртуальний контент до різних об'єктів експозиції, пропонує інструменти залучення відвідувачів, а також надає допомогу у статистиці відвідувань.
- **Locatify** [10] – платформу для створення мультимедійного контенту, що передбачає залучення відвідувачів шляхом ознайомлення з навігацією сайту та його управлінням, що допомагає їм вивчати експонати, поступово рухатися експозицією.
- **MozaBook** [12] – відкриту платформу, яка створює інтерактивне освітнє програмне забезпечення для вчителів та учнів, дозволяючи додавати та активно застосовувати різні інструменти з мережі інтернет для проведення віртуальних екскурсій цікавими музеями світу, використання різних можливостей віртуальних музеїв, розробки шкільних уроків;
- **Musar (Muselity)** [13] – спеціальний додаток інтерактивного розширеного контенту з аудіо-гідом для музеїв, що пропонує відвідувачам всеохоплюючу інформацію про свої експонати з можливістю додавання голограми, відео, аудіо, надсилання повідомлень, а також можливостями ведення статистики відвідувань.

Водночас варто наголосити на надзвичайній гнучкості та функціональності наведених вище мережевих центрів, які відкривають нові горизонти для різновекторної освітньо-педагогічної діяльності музейних закладів, об'єднуючи та узгоджуючи віртуальний простір музею, відібраний інформаційний контент та зацікавлення різних цільових груп відвідувачів.

Масове використання цих та інших ресурсів можна простежити у роботі зарубіжних музейних закладів, освітніх установ, які знімають анімаційні серіали, розробляють віртуальні тури, проводять вебінари та круглі столи, створюють дискусійні майданчики, аналізують різноманітний музейний онлайн-контент та його можливості для застосування в освітньому процесі тощо [14, 15].

Дослідники справедливо зазначають, що експозиційна діяльність музеїв перемістилася в мультимедійні формати інтернет-присутності. Музеї організують спеціальні онлайн-тури своїми експозиціями, що супроводжується віртуальними гідами й узагальненням найрізноманітнішого контенту, зокрема деталізацією репродукцій, репрезентацією ескізів, анімацією [1].

У своїй роботі зі студентами спеціальності 027 «Музеєзнавство, пам'ятокзнавство» Відокремленого структурного підрозділу «Педагогічний фаховий коледж Львівського національного університету імені Івана Франка» ми використовуємо різний віртуальний музейний контент,

що дозволяє не лише заглибитись у вивчення сучасної музеології та музейної педагогіки, а й збільшити мотивацію до вивчення тієї чи іншої дисципліни; інтенсифікувати процес освітньої діяльності; спонукати до спілкування зі студентами, які навчаються на аналогічній спеціальності у вітчизняних ЗВО.

Приміром, під час вивчення предметів «Теоретичні основи музейної справи», «Прикладна музеологія», «Музейні комунікації в освіті та культурі», «Сучасні музейно-педагогічні програми і проекти», «Теорія і практика екскурсійної справи», «Менеджмент і маркетинг музейної діяльності» студенти активно вивчали навчальний контент із застосуванням більшості згаданих вище порталів та окремих дистанційних платформ. Зокрема, у процесі проведення лекційних та підготовки до практично-семінарських занять, виконання міні-проектів з відповідної тематики, презентацій, розробки квестів вони застосовували різний візуальний онлайн-контент, знімали відеоролики, створювали віртуальні історії, інформаційні довідки, анотації, коментарі, карти, схеми про різні об'єкти тощо, наповнюючи їх емоціями та рефлексіями.

Для перевірки теоретичних положень нашого дослідження на прикладі вищої школи ми провели наприкінці червня – початку липня 2021 р. онлайн-опитування студентів різних регіонів України за допомогою сервісу Google Forms.

В опитуванні взяли участь студенти II–III курсів спеціальності 027 «Музезнавство, пам'яткознавство» Відокремленого структурного підрозділу «Педагогічний фаховий коледж Львівського національного університету імені Івана Франка» та студенти аналогічних спеціальностей Київського національного університету культури і мистецтв (далі – КНУКІМ) і Харківської державної академії культури (далі – ХДАК). В анкеті було запропоновано дати відповіді на 8 питань щодо організації роботи музейних закладів в умовах пандемії із різними варіантами та можливістю висловити власне ставлення до запропонованої проблематики. Загальна кількість опитаних становила 52 особи.

Результати анкетування дають змогу зазначити, що майже на 48% питань респонденти дали практично однакові відповіді. Зокрема, анкетування свідчить, що студенти досить часто послуговуються онлайн-ресурсами у навчальній діяльності. Так, 83% студентів ВСП «Педагогічний фаховий коледж ЛНУ імені Івана Франка», 85% КНУКІМ, 50% ХДАК використовують платформу Google Arts and Culture під час підготовки до семінарських та лекційних занять, самостійної та індивідуальної роботи. 66,7% львівських студентів віддають перевагу Google Expeditions та Mozaik Education, 17,5% київських – Google Expeditions та Europeana (Think Culture), 50% харківських віддають переваги іншим платформам.

Під час лекційних та семінарських занять елементи музейних навчальних та просвітницьких платформ (у тому числі фільми) постійно використовують 50% опитаних у Харкові, 35% у Києві та 33,3% у Львові й «швидше рідко, ніж часто» – відповідно 50%, 32,5% та 33,3%. Окрім того, можна припустити, що студенти цих закладів вищої освіти активно проводять просвітницьку роботу щодо нововведень у музейній справі з найближчим оточенням.

На питання «Чи використовуєте (будете використовувати) Ви або Ваші знайомі під час візиту до музеїв спеціально створені додатки на веб-платформах, які можна активізувати за допомогою гаджетів через Google Play, iTunes тощо?» відповіді «так, постійно, і буду використовувати, якщо матиму таку можливість» – 100% харківських, 47,5% київських студентів та 50% львівських; «так, але рідко» – відповідно 35% київських та 50% львівських. На нашу думку, така ситуація обумовлена тим, що досить різний відсоток респондентів у регіональному вимірі слідкує й може чітко назвати відкриті електронні ресурси, які якісно оновлюють музейний контент (17,5% у Києві, 16,7% у Львові, 0% у Харкові, а 45%, 33,3%, 100% – мають про них лише часткову інформацію).

Зазначимо також, що відповіді на більшість питань суттєво відрізняються. Передусім це пов'язано з карантинними обмеженнями у час пандемії. 100% студентів Харківської державної академії культури, 66,7% студентів Педагогічного фахового коледжу Львівського національного університету вважають, що музейні заклади стали більш доступними завдяки створеним реконструйованим сайтам. Тільки 42,5% київських респондентів поділяють цю точку зору. У той же

час 33,3% опитаних у Львові та 25% у Києві скаржаться, що музеї стали малодоступними через відсутність можливості побачити оригінальні експонати.

Фактично протилежні позиції зайняли львівські, київські та харківські студенти щодо питання про доцільність адаптації різновікової аудиторії відвідувачів до освітніх потреб у віртуальному просторі музею: КНУКІМ – «так, беззаперечно» – 60% і «так, але залежно від потреб конкретної аудиторії» – 32,5%; ВСП «Педагогічний фаховий коледж ЛНУ ім. І. Франка» відповідно 33,3% та 66,7%, ХДАК – «так, але залежно від потреб конкретної аудиторії» – 100%.

Водночас більшість студентів вважають, що віртуальні платформи та ресурси можуть допомогти їм під час вивчення музеєзнавчих та музейно-педагогічних курсів – 65% (Київ), 83,3% (Львів), 100% (Харків). Водночас 22,5% київських респондентів припускають, що вони дають нові знання, але у прихованій формі та 12,5% – дають нові аспекти музейної справи, але недостатньо. Останню точку зору поділяє 16,7% їхніх львівських колег.

Умови пандемії та відсутність «живого» спілкування студента з викладачем також вплинуло на результати опитування. Хоча 83,3% студентів ВСП «Педагогічний фаховий коледж ЛНУ імені Івана Франка» зазначають, що віртуальні платформи та ресурси можуть уповні допомогти краще опанувати практику взаємодії з відвідувачами та організацію педагогічно-просвітницької діяльності у просторі музею, але 16,7% категорично стверджують, що не можуть. Думки студентів КНУКІМ у цьому питанні поділилися: «так, у повній мірі» – 35%, «так, але частково» – 42,5%, «так, але у взаємозв'язку із практичними заняттями» – 20%, «ні, не можуть» – тільки 2,5%. Погляди студентів ХДАК також мали розбіжності: «так, у повній мірі» – 50%, «так, але у взаємозв'язку із практичними заняттями» – 50%.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Отже, результати опитування засвідчують значний прогрес в організації онлайн-навчання студентів спеціальності «Музеєзнавство, пам'яткознавство» та в цілому модернізацію музейної справи в Україні. Як у Києві, так і у Львові й Харкові респонденти успішно вирішують усі виклики віртуального навчання, широко послуговуються інтернет-ресурсами для засвоєння теоретичного матеріалу та у практичній діяльності, але класичну модель навчального процесу розглядають як необхідну складову власного професійного становлення. Ми підтвердили наше припущення щодо важливості та необхідності застосування елементів музейної педагогіки в умовах онлайн-навчання під час вивчення різних навчальних дисциплін у вищій школі.

Аналіз відкритих електронних ресурсів, веб-платформ, спеціалізованих порталів та додатків з навчально-просвітницькими ресурсами дає підстави для висновку щодо першочерговості їх застосування в освітньому процесі ЗВО та визначенні таких потенційних можливостей для організації різновекторної музейно-педагогічної діяльності шляхом:

- постійного якісного оновлення їх змісту та наповнення віртуального контенту;
- широкого звернення до сучасних культурно-освітніх порталів та багатофункціональних навчальних платформ;
- забезпечення доступності та максимальної функціональності різних онлайн-ресурсів;
- урізноманітнення форм музейно-педагогічної комунікації та взаємодії;
- значного розширення сфери застосування – від загального інформування та ознайомлення – до створення віртуальних навчальних комплексів з різних галузей знань для учнівської та студентської молоді.

Перспективами подальших досліджень з означеної тематики можна визначити розробку прикладних аспектів організації онлайн-навчання з елементами музейної педагогіки для студентів різних спеціальностей закладів вищої освіти.

Використані джерела

- [1]. Е.Г. Саркисова, «Коммуникационные практики музеев в период пандемии», Культурологический журнал. 4 (42). 2020.– [Електронний ресурс]. Доступно: <https://cyberleninka.ru/article/n/kommunikatsionnye-praktiki-muzeev-v-period-pandemii>

- [2]. О. М. Шпарик, «Музеї Китаю та виклики пандемії COVID-19», Музейна педагогіка в науковій освіті: збірник тез доповідей учасників II Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Київ, 28 листопада 2020 р.), Київ, Україна, с. 218–220, 2020.
- [3]. ArtformAR – the augmented reality platform for art museums. [Електронний ресурс]. Доступно: <http://artformar.com/>
- [4]. Cuseum. Helping museums, associations, and schools accelerate visitor+member engagement. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://cuseum.com/#home-products>
- [5]. DeFrame Connecting Museums, Art, and People. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://www.deframeart.com/>
- [6]. Europeana: Discover inspiring European cultural heritage. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://www.europeana.eu/en>
- [7]. Expeditions Around the World. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://artsandculture.google.com/project/expeditions>
- [8]. Google Arts and Culture. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://artsandculture.google.com/>
- [9]. Historiana. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://historiana.eu>
- [10]. Locatify Apps, Tour Guides & Treasure Hunt Games. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://locatify.com/>
- [11]. Mozaik Education. Цифрова освіта та навчання. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://www.mozaweb.com/uk/>
- [12]. MozaBook. Інтерактивне освітнє програмне забезпечення для вчителів. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://www.mozaweb.com/uk/mozabook>
- [13]. Musar (Muselity). The Evolution of Audio Guides. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://musar.co.uk/>
- [14]. Museums after the pandemic. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://www.iccrom.org/video/museums-after-pandemic>
- [15]. UNESCO New Delhi celebrates International Museum Day 2021. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://en.unesco.org/news/future-museums-post-covid-19>

References

- [1]. E. H. Sarkysova, «Kommunykatyionnye praktyky muzeyiv v peryod pandemyu», Kul'turolohycheskyy zhurnal. 4 (42). 2020.– [Elektronnyy resurs]. Dostupno: <https://cyberleninka.ru/article/n/kommunikatsionnye-praktiki-muzeev-v-period-pandemii> (in Ukrainian).
- [2]. О. М. Шпарик, «Музеї Китаю та виклики пандемії COVID-19», Музейна педагогіка в науковій освіті: збірник тез доповідей учасників II Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Київ, 28 листопада 2020 р.), Київ, Україна, с. 218–220, 2020.
- [3]. ArtformAR – the augmented reality platform for art museums. [Elektronnyy resurs]. Dostupno: <http://artformar.com/> (in Ukrainian).
- [4]. Cuseum. Helping museums, associations, and schools accelerate visitor+member engagement. [Elektronnyy resurs]. Dostupno: <https://cuseum.com/#home-products>
- [5]. DeFrame Connecting Museums, Art, and People. [Elektronnyy resurs]. Dostupno: <https://www.deframeart.com/>
- [6]. Europeana: Discover inspiring European cultural heritage. [Elektronnyy resurs]. Dostupno: <https://www.europeana.eu/en>
- [7]. Expeditions Around the World. [Elektronnyy resurs]. Dostupno: <https://artsandculture.google.com/project/expeditions>
- [8]. Google Arts and Culture. [Elektronnyy resurs]. Dostupno: <https://artsandculture.google.com/>
- [9]. Historiana. [Elektronnyy resurs]. Dostupno: <https://historiana.eu>
- [10]. Locatify Apps, Tour Guides & Treasure Hunt Games. [Elektronnyy resurs]. Dostupno: <https://locatify.com/>
- [11]. Mozaik Education. Tsyforova osvita ta navchannia. [Elektronnyy resurs]. Dostupno: <https://www.mozaweb.com/uk/>
- [12]. MozaBook. Interaktyvne osvitnie prohramne zabezpechennia dlia vchyteliv. [Elektronnyy resurs]. Dostupno: <https://www.mozaweb.com/uk/mozabook>

- [13]. Musar (Muselity). The Evolution of Audio Guides. [Elektronnyi resurs]. Dostupno: <https://musar.co.uk/>
- [14]. Museums after the pandemic. [Elektronnyi resurs]. Dostupno: <https://www.iccrom.org/video/museums-after-pandemic>
- [15]. UNESCO New Delhi celebrates International Museum Day 2021. [Elektronnyi resurs]. Dostupno: <https://en.unesco.org/news/future-museums-post-covid-19>

Oleksij Karamanov, D. Sc. (Pedagogy), Professor of the Department of General Pedagogy and Pedagogy of Higher Education, Head of the Laboratory of Museum Pedagogy, Ivan Franko National University of L'viv, L'viv, Ukraine.

Oksana Surmach, PhD (Historical Sciences), Associate Professor, Director of the College of Education, Ivan Franko National University of L'viv, L'viv, Ukraine.

Anna Shukalovy`ch, PhD (Historical Sciences), Head of the Department of Pedagogical College, Ivan Franko National University of L'viv, L'viv, Ukraine.

MUSEUM PEDAGOGY IN THE ONLINE LEARNING

The authors of the article conducted a comparative analysis and explored the features of the organization of museum-pedagogical activities in higher educational institutions in the context of online learning.

It was determined that the potential opportunities and conditions for the application of elements of museum pedagogy in the context of digitalization and computerization of education and implementation of virtual educational technologies using the example of museum studies specialties. The authors characterized multifunctional cultural and educational portals, educational platforms with online services for organizing multi-vector museum and pedagogical activities.

Among the goals of museum-pedagogical activities, the authors highlight the possibilities of creating new perspectives for the representation, comprehension and creative use of the material of various academic disciplines in the educational process.

Based on conducting empirical research into determining the motivation and adaptation of students of museology specialties to the conditions of online learning in a pandemic, the authors concluded the need for widespread use of online learning in the educational process.

Key words: museum pedagogy, museum pedagogical activity, technology, communication, online learning, cultural and educational portal, educational platforms.