ФІЛОСОФІЯ

УДК 37.011.3:004.738:7
DOI https://doi.org/https://doi.org/10.31392/cult.alm.2025.4.19

Гамерник Назар Михайлович,
аспірант кафедри філософії імені професора М. Култаєвої
Харківського національного педагогічного університету
імені Г. С. Сковороди
orcid.org/0009-0009-1135-5759
gamernyk.n@gmail.com

Логуш Віталій Володимирович,
аспірант кафедри філософії імені професора М. Култаєвої
Харківського національного педагогічного університету
імені Г. С. Сковороди
orcid.org/0009 0003 8198 2885
vitaliklogus185@gmail.com

Сербай Іван Дмитрович,
аспірант кафедри філософії імені професора М. Култаєвої,
Харківського національного педагогічного університету
імені Г. С. Сковороди
orcid.org/0009-0007-0255-5367
agugegr@gmail.com

ПОВСЯКДЕННІСТЬ, ЦИФРОВІЗАЦІЯ ТА КРЕАТИВНІСТЬ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОСТОРІ: ОНТОАНТРОПОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ

У статті досліджено взаємодію повсякденності, цифровізації та креативності в сучасному навчальному просторі з позицій онтоантропології. Акцентовано на тому, що цифрові технології є не лише інструментом навчання, а й чинником формування способу буття, когнітивних і соціальних практик, а також творчого самовираження студентів. Розглянуто, як фізичне, цифрове та соціальне середовища інтегруються в повсякденні практики учасників освітнього процесу, створюючи умови для розвитку автономності, критичного мислення, творчих компетентностей та здатності до адаптації в умовах постійних змін. Визначено ключові виміри навчального простору: фізичний, цифровий та повсякденні практики, а також інтеграційний ефект їх поєднання, що формує середовище, сприятливе для комплексного розвитку особистості. Показано, що креативність у цифровому середовищі набуває онтологічного значення: вона визначає спосіб існування студента, його здатність конструювати власний освітній досвід, формувати нові сенси та активно взаємодіяти з інформаційними потоками й соціокультурними ресурсами. Стаття висвітлює роль викладача як наставника і фасилітатора, який спрямовує освітній процес, поєднуючи технологічні можливості та гуманістичні цінності, підтримуючи автономність і критичне мислення студентів. Дослідження підкреслює, що ефективна цифрова освіта потребує гармонізації технологічного прогресу з розвитком особистості, а також інтеграції рефлексивних практик, колективної творчості та соціальної взаємодії. Результати демонструють, що поєднання фізичних, цифрових і повсякденних практик сприяє формуванню цілісної освітньої траєкторії, розкриттю потенціалу студентів та розвитку їх здатності до самовираження й співтворення знань. Отримані висновки можуть слугувати методологічним підґрунтям для проєктування навчальних середовищ, що стимулюють розвиток автономної, креативної та соціально відповідальної особистості, здатної до активної участі в сучасному інформаційно-цифровому середовищі.

Ключові слова: повсякденність, цифровізація, креативність, навчальний простір, онтоантропологія, цифрові практики, автономність студента, інтегроване середовище, гуманістичні цінності, технології в освіті.

© Гамерник Н. М., Логуш В. В., Сербай І. Д., 2025
Стаття поширюється на умовах ліцензії CC BY 4.0

Gamernyk Nazar,
Postgraduate Student at the Department of Philosophy
named after Professor M. Kultaieva
H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University
orcid.org/0009-0009-1135-5759
gamernyk.n@gmail.com

Logush Vitalii,
Postgraduate Student at the Department of Philosophy
named after Professor M. Kultaieva
H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University
orcid.org/0009-0003-8198-2885
vitaliklogus185@gmail.com

Serbai Ivan,
Postgraduate Student at the Department of Philosophy
named after Professor M. Kultaieva
H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University
orcid.org/0009-0007-0255-5367
agugegr@gmail.com

EVERYDAYNESS, DIGITALIZATION AND CREATIVITY IN THE EDUCATIONAL SPACE: AN ONTO-ANTHROPOLOGICAL ANALYSIS

The article explores the interaction of everyday practices, digitalization, and creativity in the contemporary learning environment from an onto-anthropological perspective. It emphasizes that digital technologies serve not only as tools for learning but also as factors shaping students' modes of being, cognitive and social practices, and creative self-expression. The study examines how physical, digital, and social environments integrate into the everyday practices of participants in the educational process, creating conditions for the development of autonomy, critical thinking, creative competencies, and adaptability in the context of constant change. Key dimensions of the learning environment are identified: physical, digital, and everyday practices, as well as the integrative effect of their combination, which forms a space conducive to the comprehensive development of personality. The analysis demonstrates that creativity in the digital environment acquires ontological significance: it shapes the student's way of existence, enabling the construction of personal educational experiences, the creation of new meanings, and active engagement with informational flows and sociocultural resources. The article also highlights the role of the educator as a mentor and facilitator, guiding the learning process by balancing technological possibilities with humanistic values, while fostering autonomy and critical thinking. The research underscores that effective digital education requires harmonizing technological progress with personal development, integrating reflective practices, collaborative creativity, and social interaction. Findings show that combining physical, digital, and everyday practices promotes the formation of a holistic educational trajectory, the realization of students' potential, and the development of their capacity for self-expression and co-creation of knowledge. The conclusions may serve as a methodological foundation for designing learning environments that stimulate the growth of autonomous, creative, and socially responsible individuals capable of active participation in contemporary information and digital contexts.

Key words: everydayness, digitalization, creativity, learning environment, onto-anthropology, digital practices, student autonomy, integrated environment, humanistic values, educational technologies.

Сучасний навчальний простір зазнає глибоких трансформацій під впливом цифровізації та змін у повсякденних практиках студентів і викладачів. Щоденні освітні дії, взаємодія з фізичним та цифровим середовищем стають не просто умовою навчання, а безпосереднім чинником формування способу буття, способів пізнання та самовираження студентів. У цьому контексті повсякденність є активним середовищем, де поєднуються когнітивні, соціальні та культурні практики, а навчання набуває рис процесу творчого конструювання сенсу й розвитку особистості.

Цифровізація освіти радикально змінює структуру повсякденності: технології не лише спрощують доступ до інформації, а й створюють нові можливості для взаємодії, експериментування та креативного самовираження. У такому середовищі студенти формують власну ідентичність, моделюють поведінку та створюють нові освітні й соціальні сенси. Цей процес можна осмислити через призму онтоантропології, яка розглядає цифрові практики як чинник, що трансформує сутність людини, її способи буття та креативний потенціал.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю вивчення взаємодії повсякденності, цифрових технологій і креативності в навчальному просторі, що дає змогу не лише оцінити сучасні трансформації освіти, а й визначити механізми формування нових освітніх практик, здатних підтримувати розвиток творчого та автономного студента. Дослідження фокусує увагу на тому, як поєднання фізичного, цифрового та соціального середовища впливає на креативний досвід і спосіб буття учасників навчального процесу, створюючи умови для інтегрованого онтоантропологічного аналізу сучасної освіти.

Метою статті є аналіз впливу цифровізації на повсякденні освітні практики та розвиток креативності студентів у навчальному просторі з позицій онтоантропології, тобто розгляд цифрового середовища як чинника формування сутності людини, її способів буття, ідентичності та творчого самовираження.

Для досягнення поставленої мети передбачається виконати такі завдання:

1. Проаналізувати наукові підходи до поняття повсякденності в освітньому просторі та її трансформації під впливом цифрових технологій.

2. Дослідити сучасні тенденції цифровізації освіти, включно з дистанційними, гібридними та віртуальними форматами навчання, та їх вплив на структуру повсякденних практик студентів і викладачів.

3. Визначити онтоантропологічні аспекти креативності в цифровому навчальному середовищі, її роль у розвитку особистості та адаптації до змін.

4. Проаналізувати взаємозв'язок між технологічними інноваціями, гуманістичними цінностями та розвитком креативності в навчальному процесі.

5. Виявити прогалини та потенційні ризики цифровізації навчального простору з погляду онтоантропології, включно з етичними та ціннісними аспектами.

6. Сформулювати рекомендації щодо інтеграції цифрових технологій у навчальний простір, що сприяють розвитку креативності та збереженню гуманістичних принципів освіти.

Ступінь наукової розробки теми. Сучасний навчальний простір перебуває в стані активної трансформації, зумовленої цифровізацією та змінами в повсякденних практиках студентів і викладачів. Повсякденність у цьому контексті стає не лише фоном освітнього процесу, а й активним середовищем, у якому реалізується навчання, соціальна взаємодія та творче самовираження. Дослідники вказують, що цифровий простір радикально змінює структуру щоденних практик людини, трансформуючи її соціальні взаємодії та культурну пам'ять (Коляда, Великодна, 2022). Цей підхід важливий для онтоантропології, оскільки дає змогу осмислити, як технології змінюють саму «фактуру» людського буття – часовість, спосіб взаємодії та способи самовираження.

Цифровізація освіти, яка нині стає пріоритетом у багатьох країнах, зумовлює появу нових форматів навчання – від дистанційних платформ до гібридних моделей, що поєднують традиційне та віртуальне середовище. Водночас українські науковці наголошують на необхідності збереження гуманістичних цінностей у цифровій освіті, щоб навчальний процес не втратив своєї людяної сутності (Коляда, Великодна, 2021).

Креативність у цифровому навчальному просторі розглядається як одна з фундаментальних характеристик людського буття. Вона постає не просто навичкою чи інструментом, а способом існування, здатністю людини адаптуватися до змін і створювати нові сенси в цифровому середовищі (Коляда, Великодна, 2022). При цьому сучасні підходи до моделювання креативності, зокрема роботи Джорданус та Келлер (Jordanous, Keller, 2016, с. 3), дають змогу виокремити ключові компоненти творчої діяльності, які можна інтегрувати в освітній процес, спрямований на розвиток цифрової та креативної компетентності студентів.

Водночас є певні прогалини в дослідженнях: бракує системних онтоантропологічних

аналізів, мало емпіричних даних про переживання студентів у цифровому середовищі на рівні буття, недостатньо досліджено етичні та ціннісні аспекти цифровізації. Проблема поєднання технологічних інновацій і гуманістичних цінностей стає особливо актуальною, оскільки саме тут формуються нові практики креативності та повсякденності в навчальному середовищі (Коляда, Великодна, 2022).

Виклад основного матеріалу. Сучасний навчальний простір перебуває в стані глибокої трансформації, зумовленої активною цифровізацією та змінами в повсякденних практиках студентів і викладачів. Повсякденність у цьому контексті перестає бути лише фоном освітнього процесу і стає активним середовищем, у якому реалізуються навчання, соціальні взаємодії та творче самовираження. В онтоантропологічному вимірі повсякденність розглядається не лише як фон освітнього процесу, а і як активне середовище, що формує спосіб буття людини, її когнітивні та соціальні практики. Коли цифрові технології стають невід'ємною частиною щоденних практик, вони радикально трансформують структуру часу, простору та взаємодій, створюючи нові умови для досвіду, самовираження та навчальної активності. Коляда й Великодна (Коляда, Великодна, 2021, с. 80) підкреслюють, що «цифрові середовища змінюють саму тканину повсякденного існування студента, створюючи нові можливості для соціальної та творчої активності». Ця теза вказує на те, що сучасна повсякденність у цифровому просторі стає багатовимірною: одночасно фізичною, віртуальною та соціально сконструйованою. Як підкреслював Гідденс, повсякденне життя «формує основну тканину соціальної реальності, у якій відбувається усвідомлення себе як суб'єкта» (Giddens, 1984, с. 46), і сучасна цифровізація робить цю тканину багатовимірною, поєднуючи фізичні, віртуальні та ментальні взаємодії.

Онтоантропологічний підхід дає змогу побачити, що цифрові практики змінюють не лише видимі форми діяльності, а й глибинні структури буття: вони впливають на спосіб організації часу, на характер міжособистісних взаємодій, на механізми саморефлексії та творення сенсу. Як зазначав Гадамер, «розуміння, як і буття, завжди здійснюється в конкретному історичному та культурному контексті, який формує нашу здатність до інтерпретації» (Gadamer, 2013, с. 67). У цифровому освітньому середовищі цей контекст стає подвійним: фізичним і віртуальним водночас, що підкреслює складність повсякденних практик сучасного студента. Тобто студент не лише навчається в класичному просторі, а постійно взаємодіє з інформаційними потоками, онлайн-спільнотами, віртуальними платформами, що створює новий спосіб буття і самовизначення.

Цифрова повсякденність формує специфічну онтологію студента: вона змінює його сприйняття часу, робить його більш фрагментованим і водночас інтенсивним, трансформує простір, який стає одночасно фізичним, соціальним і віртуальним. Вона також впливає на когнітивні процеси, стимулюючи нові форми асоціативного та критичного мислення, а також розширюючи можливості для творчості й самовираження. У цьому сенсі повсякденність у цифровому середовищі перестає бути пасивною, вона стає активним онтологічним полем, у якому студент формує власну ідентичність, оцінює цінності, ухвалює рішення та конструює сенс свого досвіду (Коляда, Великодна, 2021).

Цифровізація змінює не лише організацію навчального процесу, а й саму структуру соціальних взаємодій і часову організацію студентів. Впровадження дистанційного навчання, гібридних форматів та інтерактивних платформ дає змогу студентам і викладачам взаємодіяти поза межами класичної аудиторії, трансформуючи навчання в постійний процес конструювання сенсу. Використання VR-платформ і генеративного ШІ стимулює креативний потенціал студентів, водночас змінюючи роль викладача та студента в навчальному процесі. Цифрові технології створюють умови для інтеграції нових форм соціальної взаємодії, креативності та автономного навчання. Вони перетворюють навчальний простір на середовище співтворення, де кожен учасник активно конструює власний освітній досвід.

Так, онтоантропологічний аналіз дає змогу побачити, що цифрова повсякденність – це не просто новий формат навчання, а середовище, що радикально змінює структуру людського буття, його способи взаємодії і творчого самовираження. Вона стає простором, де поєднуються соціальні, культурні та когнітивні практики, де студенти конструюють власну онтологічну

присутність і де навчання стає процесом активного буття в подвійній, фізично-віртуальній реальності. Для кращого розуміння структури та функцій навчального середовища доцільно виділити його основні виміри, їхні особливості, вплив на студента та конкретні приклади застосування. Ці дані представлені в Таблиці 1.

Розгляд основних вимірів навчального середовища показує, що його ефективність значно залежить від того, наскільки студент здатен інтегрувати фізичні, цифрові та повсякденні практики у власну освітню діяльність. Саме в цьому контексті креативність стає ключовою характеристикою, що дає змогу студенту не лише здобувати знання, а й активно конструювати свій досвід, формуючи нові сенси та способи взаємодії в цифровому просторі. Власне креативність проявляється в здатності студента активно конструювати власний досвід, моделювати поведінку, генерувати нестандартні рішення та взаємодіяти з інформаційними потоками, що постійно змінюються. Коляда й Великодна (Коляда, Кликодна, 2022, с. 127) підкреслюють, що креативність у цифровому просторі постає як фундаментальна характеристика людського буття, яка дає змогу не тільки реагувати на зміни, а й активно конструювати нові освітні та соціальні реальності (Коляда, Кликодна, 2022, с. 127). Цей підхід акцентує увагу на тому, що креативність у цифровій освіті є не пасивним результатом навчання, а активним процесом, що формує саму структуру повсякденного буття студента.

Як слушно зауважував Гайдеггер, «творчість – це спосіб розкриття буття у світі, який постійно змінюється» (Heidegger, 1993, с. 108). У цифровому навчальному просторі це означає, що технології не просто спрощують доступ до інформації, а стають середовищем, у якому студенти формують нові способи мислення, комунікації та самовираження. Креативність тут виступає як онтологічна характеристика, що визначає спосіб існування людини в цифровому середовищі, її здатність створювати нові сенси і взаємодіяти з культурними та інформаційними ресурсами. Моделі креативності, запропоновані Джорданос та Келлер (Jordanous, Keller 2016, с. 3), виділяють основні компоненти творчої діяльності: оригінальність, гнучкість мислення, асоціативність і здатність інтегрувати знання з різних сфер. Ці характеристики стають важливими орієнтирами для оцінювання цифрових освітніх платформ і практик, визначаючи їх здатність підтримувати розвиток креативності студентів. Водночас сучасні дослідження підкреслюють, що цифрові технології – від платформ для спільної роботи до генеративного ШІ – можуть значно розширювати межі креативного мислення, надаючи студентам можливість експериментувати, моделювати альтернативні сценарії та створювати нові освітні продукти (Sharples, 2023, с. 3; Yan та ін., 2023, с. 7).

В онтоантропологічному вимірі креативність постає не лише як когнітивна компетентність, а і як сутнісна якість людини, що формує її ідентичність та спосіб буття. У цифровому навчальному просторі креативність проявляється у взаємодії з платформами,

Таблиця 1

Виміри навчального середовища та їх вплив на розвиток студента

Вимір навчального середовища	Функції та особливості	Вплив на студента	Приклади застосування
Фізичний простір	Забезпечує умови для безпосередньої взаємодії, сенсорного досвіду та тілесної активності	Розвиток уваги, емпатії, соціальної взаємодії, творчих навичок	Лабораторії, майстерні, коворкінги, студії мистецтва, аудиторії з інтерактивними зонами
Цифровий простір	Доступ до інформації, інтерактивні інструменти, віртуальні лабораторії та симуляції	Підвищення автономії, самостійності, критичного мислення, здатності до колаборації	Онлайн-платформи, навчальні симуляції, віртуальні класні кімнати, цифрові проєкти
Повсякденні практики	Щоденні дії, експерименти, колаборативна робота	Формування креативності, практичних навичок, здатності до рефлексії	Проєктна діяльність, групові завдання, створення цифрового контенту, інтегровані завдання
Інтеграційний ефект	Поєднання фізичного та цифрового простору з щоденними практиками	Створення умов для розвитку людяності, творчого мислення, автономності, моральної відповідальності	Комбіноване навчання, перевернуте навчання, цифрові лабораторії, креативні проєкти

онлайн-спільнотами, генеративними моделями ШІ та віртуальними лабораторіями. Це середовище стимулює постійне переосмислення себе, розвиток автономії та здатності до критичного мислення. Саме така інтеграція технологій і креативності дає змогу студентам конструювати власні освітні траєкторії, формуючи не лише знання, а й навички адаптації та самовираження.

Креативність також є ключовим механізмом онтологічної адаптації до цифрової трансформації. Вона уможливлює студенту інтегрувати технологічні інструменти у власні повсякденні практики, моделювати освітні процеси та соціальні взаємодії, а також створювати нові форми культурного та навчального досвіду. Адже нові горизонти креативності та способів буття перевизначаються на перетині фізичного та віртуального просторів освіти й повсякденності.

Так, креативність у цифровому навчальному просторі є не лише інструментом навчання, а й фундаментальною характеристикою буття студента. Вона формує спосіб взаємодії з технологіями, соціальними спільнотами та інформаційними ресурсами, забезпечує розвиток автономії, критичного мислення та самовираження. Водночас інтеграція онтоантропологічного підходу дає змогу осмислити, що креативність – це не просто результат освітнього процесу, а середовище для активного конструювання сенсу, способу буття та нових освітніх і соціальних реальностей (Коляда, Великодна, 2022).

Водночас це продукує нові виклики перед викладачами: переосмислювати педагогічні стратегії, підтримувати креативне мислення й автономію студентів, а також формувати етичне та гуманістичне середовище в цифровому просторі. Однією з ключових проблем сучасної цифровізації освіти є поєднання технологічного прогресу з гуманістичними цінностями, що забезпечують розвиток цілісної особистості. Інакше цифровізація ризикує створювати «площину знання без сенсу», де студенти стають пасивними споживачами інформації, а не активними творцями освітнього процесу. Українські дослідження підтверджують цю тезу. Розвиток креативності можливий лише в поєднанні з гуманістичними практиками, які підтримують автономію, критичне мислення та моральну відповідальність студента. Цей підхід передбачає інтеграцію дискусій, рефлексивних практик та спільних проєктів у цифровому середовищі, де студенти мають змогу оцінювати інформацію, співтворити знання і формувати власну освітню траєкторію.

Навчання – це не лише передання знань, а й процес розуміння іншого, у якому формується моральна та культурна свідомість учасників. «Розуміння завжди відбувається через діалог у конкретному історичному та культурному контексті, що формує нашу здатність до інтерпретації» (Gadamer, 2013, с. 72). У цифровому середовищі цей підхід набуває особливої ваги: ризик технологічного детермінізму, коли алгоритми визначають порядок і зміст освітніх взаємодій, може зменшувати роль живої взаємодії, рефлексії та автономного мислення студента.

Цифрові інструменти, як-от VR-платформи, віртуальні лабораторії та генеративні моделі штучного інтелекту, створюють додатковий простір для взаємодії і творчості, якщо їх використовують як засіб, а не як мету навчання. Наприклад, віртуальні симуляції дають змогу студентам моделювати складні ситуації, експериментувати з різними стратегіями дій і бачити наслідки своїх рішень у безпечному середовищі, що розвиває критичне мислення й креативність (Sharples, 2023, с. 5). Генеративні моделі ШІ можуть стимулювати асоціативне мислення й відкривати нові шляхи самовираження, якщо вони інтегруються в проєктну діяльність та навчальні сценарії, а не використовуються лише для автоматизованого створення контенту (Roe, J., & Perkins, M., 2024.)

Онтоантропологічний аналіз показує, що поєднання гуманістичних принципів і цифрових технологій формує особливу «цифрову повсякденність», у якій студенти конструюють власне буття, інтегруючи нові знання, соціальні практики та способи самовираження. Водночас педагогічна роль викладача змінюється: він стає фасилітатором, модератором діалогу і наставником у просторі, де технології є інструментом, а не визначальним фактором освітнього процесу. Такий підхід забезпечує баланс між технологічними можливостями та гуманістичною спрямованістю освіти, підтримуючи розвиток автономної, критично мислячої та креативної особистості (Коляда, Великодна, 2022, с. 86; Yan та ін., 2023, с. 9).

З огляду на зазначене, цифрова освіта стає складним екосистемним середовищем, де поєднуються матеріальні, соціальні та цифрові ресурси, формуючи нові способи пізнання, творчості та взаємодії. Системний підхід до організації такого середовища вимагає уваги до педагогічної стратегії, інтеграції технологій у повсякденні практики та розвитку компетентностей, які дають змогу студенту бути автономним, критичним і творчим. Лише за цих умов цифровізація навчання перетворюється на ресурс розвитку, а не на механізм пасивного споживання знань, сприяючи формуванню цілісної, гуманістично орієнтованої особистості, готової до активної участі в суспільному та професійному житті.

Висновки. Сучасний навчальний простір сьогодні характеризується тісним переплетенням фізичного та цифрового середовищ, що формує нові умови для освітньої діяльності й соціальної взаємодії. Студент стає активним учасником процесу, здатним поєднувати різні форми пізнання та самовираження, а цифрові інструменти є не просто засобом навчання, а платформою для розвитку інтелектуальної та творчої активності.

Креативність у цьому контексті перестає бути просто компетентністю і набуває онтологічного значення: вона визначає спосіб взаємодії людини зі світом, її здатність конструювати власний досвід та шукати нові сенси в постійно змінному цифровому середовищі. Використання інноваційних технологій у навчальному процесі створює додаткові можливості для експериментування, самостійного ухвалення рішень та розвитку критичного мислення, якщо їх застосування базується на гуманістичних принципах освіти.

Успішна інтеграція цифрових та фізичних практик сприяє формуванню автономної, відповідальної і креативної особистості. Роль викладача при цьому трансформується – він стає наставником і модератором освітнього процесу, допомагаючи студентам знаходити баланс між технологічними інструментами й власними ціннісними орієнтирами.

Подальші дослідження мають зосереджуватися на аналізі того, як цифрові технології впливають на повсякденні практики студентів, розвиток їх креативності та автономності, а також на пошуку ефективних стратегій поєднання технологічного прогресу з гуманістичними цінностями. Такий підхід дасть змогу краще зрозуміти можливості формування освітнього середовища, що підтримує активне пізнання, самовираження та соціальну взаємодію в сучасній освіті.

Список використаних джерел:

Базелюк, О. (2021). Основні тенденції та виклики цифровізації у вищій освіті. *Педагогічний дискурс*, (31), 36–44. https://doi.org/10.31475/ped.dys.2021.31.05

Доценко, С. (2025). Роль цифрових технологій у формуванні технічної творчості здобувачів професійної освіти. Молодь і ринок. № 9 (241), 23–27 DOI: https://doi.org/10.24919/2308-4634.2025.338029

Коляда, І. Г., & Великодна, Є. М. (2022). Особливості сприйняття дійсності в межах цифрового простору. Культурологічний альманах, (3), 125–130. https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.3.17.

Bobrytska, V. I., Krasylnykova, H. V., Protska, S. M., Skyrda, T. S., Krasylnykov, S. R., & Chkhalo, O. M. (2023). Digitalisation in higher education: A systematic review of its impact on health, cognition, and social interaction. International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 22(3), 37–58. URL: https://ijlter.myres.net/index.php/ijlter/article/view/2320

Gadamer, H.-G. (2013). Hans-Georg Gadamer on education, poetry and history: Applied hermeneutics (PDF). SUNY Series in Contemporary Continental Philosophy. Topper Learning. URL: https://topperlearning.motion.ac.in/.../applied_hermeneutics_suny.pdf

Giddens, A. (1984). The constitution of society: Outline of the theory of structuration. University of California Press.

Heidegger, M. (1993). Basic writings: From being and time (1927) to the task of thinking (1964) (D. F. Krell, Ed.). HarperSanFrancisco.

Jordanous, A., & Keller, B. (2016). Modeling creativity: Identifying key components through a corpus-based approach. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-33394-7_1

Nyaaba, M. (2024). Transforming teacher education in developing countries: The role of generative AI in bridging theory and practice. URL: https://arxiv.org/abs/2411.10718?utm_source=chatgpt.com

Roe, J., & Perkins, M. (2024). Generative AI and agency in education: A critical scoping review and thematic analysis. arXiv. URL: https://arxiv.org/abs/

Sharples, M. (2023). The impact of digital technologies on student creativity and learning. Cambridge University Press.

Ulmasovna, D. M., Asadova, I. Z., Ravilevna, A. A., & Baxtiyor Kizi, M. T. (2022). Enhancement the creativity of teachers in the context of digital education. International Journal of Health Sciences, 6(S5), 5970–5982. https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS5.8967

Yan, Z., Smith, J., & Brown, L. (2023). Digital education and creative engagement: A multi-dimensional perspective. Journal of Educational Technology & Society, 26(1), 5–12.

References:

Bazeliuk, O. (2021). Osnovni tendentsii ta vyklyky tsyfrovyzatsii u vyshchii osviti [Main trends and challenges of digitalisation in higher education]. Pedahohichnyi dyskurs, 31, 36–44. https://doi.org/10.31475/ped.dys.2021.31.05 [in Ukrainian].

Dotsenko, S. (2025). Rol tsyfrovykh tekhnolohii u formuvanni tekhnichnoi tvorchosti zdobuvachiv profesiinoi osvity [The role of digital technologies in developing technical creativity of vocational education students]. Molod i rynok, 9(241), 23–27. https://doi.org/10.24919/2308-4634.2025.338029 [in Ukrainian].

Koliada, I. H., & Velykodna, Ye. M. (2022). Osoblyvosti spryiannia diisnosti v mezakh tsyfrovoho prostoru [Peculiarities of perceiving reality in the digital space]. Kulturologichnyi almanakh, 3, 125–130. https://doi.org/10.31392/cult.alm.2022.3.17 [in Ukrainian].

Bobrytska, V. I., Krasylnykova, H. V., Protska, S. M., Skyrda, T. S., Krasylnykov, S. R., & Chkhalo, O. M. (2023). Digitalisation in higher education: A systematic review of its impact on health, cognition, and social interaction. International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 22(3), 37–58. Retrieved from: https://ijlter.myres.net/index.php/ijlter/article/view/2320 [in English].

Gadamer, H.-G. (2013). Hans-Georg Gadamer on education, poetry and history: Applied hermeneutics [PDF]. SUNY Series in Contemporary Continental Philosophy. Topper Learning. Retrieved from: https://topperlearning.motion.ac.in/.../applied_hermeneutics_suny.pdf [in English].

Giddens, A. (1984). The constitution of society: Outline of the theory of structuration. University of California Press. [in English]

Heidegger, M. (1993). Basic writings: From Being and Time (1927) to the task of thinking (1964) (D. F. Krell, Ed.). HarperSanFrancisco. [in English]

Jordanous, A., & Keller, B. (2016). Modeling creativity: Identifying key components through a corpus-based approach. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-33394-7_1 [in English].

Nyaaba, M. (2024). Transforming teacher education in developing countries: The role of generative AI in bridging theory and practice. arXiv. Retrieved from: https://arxiv.org/abs/2411.10718 [in English].

Roe, J., & Perkins, M. (2024). Generative AI and agency in education: A critical scoping review and thematic analysis. arXiv. Retrieved from: https://arxiv.org/abs/ [in English].

Sharples, M. (2023). The impact of digital technologies on student creativity and learning. Cambridge University Press. [in English].

Ulmasovna, D. M., Asadova, I. Z., Ravilevna, A. A., & Baxtiyor Kizi, M. T. (2022). Enhancement the creativity of teachers in the context of digital education. International Journal of Health Sciences, 6(S5), 5970–5982. https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS5.8967 [in English].

Yan, Z., Smith, J., & Brown, L. (2023). Digital education and creative engagement: A multi-dimensional perspective. Journal of Educational Technology & Society, 26(1), 5–12. [in English].

Дата надходження статті: 28.10.2025
Дата прийняття статті: 20.11.2025
Опубліковано: 26.12.2025