

## ЦИФРОВА Й ІНФОРМАЦІЙНА ЕРГОНОМІКА ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ ЯК ФАКТОР ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ПІДГОТОВКИ ЗДОБУВАЧІВ МИСТЕЦЬКОЇ ТА ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ

lia [Structure and components of pedagogical mastery of a modern teacher]. *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training Methodology Theory Experience Problems*, 45, pp. 274–280. [in Ukrainian].

6. Medvedenko, I.S. (2016). *Metodyka navchannia tekhnolohichnoho praktykumu maibutnikh uchyteliv tekhnolohii* [Methodology of teaching technological practicum for future technology teachers]. Extended abstract of candidate's thesis. Ministry of Education and Science of Ukraine, National Pedagogical Dragomanov University. Kyiv, 20 p. [in Ukrainian].

7. Ptashnik, L.I. (2008). *Proektno-tekhnolohichna diialnist studentiv na zaniattiakh v navchalnykh maisterniakh* [Project-

technological activity of students in training workshops]. *Collection of scientific works. Pedagogical sciences*, 48. Kherson, pp. 309–314. [in Ukrainian].

8. Khoruzha, L.L. (2018). *Teoretychni zasady formuvannia pedahohichnoi maisternosti maibutnoho vchytelia v umovakh universytetskoï osvity* [Theoretical principles of formation of pedagogical mastery of a future teacher in the conditions of university education]. *Pedagogical education: theory and practice*, 24, pp. 17–24. [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції: 08.03.2026

Прийнято до друку: 18.05.2026

Опубліковано: 29.05.2026

УДК 378.091.3:7.012

DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2026.354110>

**Ліля Дерман**, кандидат філософських наук, доцент,  
завідувач кафедри дизайну та образотворчого мистецтва  
Українського державного університету імені Михайла Драгоманова  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7408-7645>  
**Аліна Вовк**, аспірант кафедри дизайну та образотворчого мистецтва  
Українського державного університету імені Михайла Драгоманова  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-7388-6656>

## ЦИФРОВА Й ІНФОРМАЦІЙНА ЕРГОНОМІКА ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ ЯК ФАКТОР ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ПІДГОТОВКИ ЗДОБУВАЧІВ МИСТЕЦЬКОЇ ТА ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ

У статті здійснено теоретичний аналіз цифрової та інформаційної ергономіки в контексті підготовки здобувачів мистецької та технологічної освіти. Обґрунтовано, що ергономічно організоване цифрове освітнє середовище сприяє формуванню професійних і креативних компетентностей та підвищує ефективність навчання. Висвітлено ризики когнітивного перевантаження та доведено, що інтеграція принципів цифрової й інформаційної ергономіки оптимізує сприйняття навчальної інформації.

**Ключові слова:** освіта; дизайн; технології; цифровізація; педагогічна ергономіка; компетентності; педагогічна ергономіка; цифрова ергономіка; інформаційна ергономіка.

**Літ. 9.**

**Lilia Derman**, Ph.D. (Philosophy), Associate Professor,  
Head of the Design and Fine Arts Department,  
Mykhaylo Dragomanov Ukrainian State University  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7408-7645>  
**Alina Vovk**, Postgraduate Student of the Design and Fine Arts Department,  
Mykhaylo Dragomanov Ukrainian State University  
ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-7388-6656>

## DIGITAL AND INFORMATION ERGONOMICS OF THE EDUCATIONAL SPACE AS A FACTOR FOR INCREASING THE EFFICIENCY OF TRAINING OF ART AND TECHNOLOGICAL EDUCATION STUDENTS

The article provides a comprehensive theoretical analysis of digital and information ergonomics in the context of professional training of students of artistic and technological education. The relevance of the study is due to the active digitalization of the educational environment, which transforms the forms of presentation of educational information, the ways of interaction of students with digital resources, and the requirements for the organization of the educational space. The paper substantiates that an ergonomically organized digital educational environment is an important factor in increasing the efficiency of the educational process, as it contributes to the formation of professional and creative competencies, the development of visual and project thinking, as well as increasing the effectiveness of the educational activities of future specialists.

The article examines the impact of digitalization of education on the cognitive processes of students, in particular, it focuses on the problems of information overload, cognitive overload, and reduced concentration of attention in conditions of intensive use of digital technologies.

## ЦИФРОВА Й ІНФОРМАЦІЙНА ЕРГОНОМІКА ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ ЯК ФАКТОР ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ПІДГОТОВКИ ЗДОБУВАЧІВ МИСТЕЦЬКОЇ ТА ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ

*The study reveals the essence of digital ergonomics as a system of principles for optimizing the interaction of a student with digital tools, software, and educational platforms. It is proven that the comprehensive integration of the principles of digital and information ergonomics into the structure of the educational space contributes to the optimization of cognitive load, increasing learning productivity, and the formation of cognitive, technical, and creative competencies of future specialists. It is noted that the implementation of ergonomic principles for organizing a digital educational environment creates the prerequisites for improving the quality of professional training of students of artistic and technological education and their effective adaptation to the conditions of a modern digital society.*

**Keywords:** education design; technology; digitalization; pedagogical ergonomics; competencies; pedagogical ergonomics; digital ergonomics; information ergonomics.

**П**остановка проблеми. У освітній парадигмі ХХІ ст. трансформація є активним процесом, що зумовлена зокрема механізмами пов'язаними з цифровізацією. Перш за все це стосується змін організації навчальної діяльності, педагогічної взаємодії та у цілому освітнього середовища.

У процесі підготовки фахівців мистецьких та технологічних спеціальностей, цифрове освітнє середовище набуває особливо актуального значення. Це стосується зокрема здобувачів освіти спеціальності дизайн та технологічної освіти, оскільки їх професійна діяльність безпосередньо пов'язана з використанням цифрових технологій, візуальних інтерфейсів, інформаційних ресурсів та спеціалізованого програмного забезпечення. Відтак зростає потреба осмислення цифрової та інформаційної ергономіки як педагогічного чинника ефективності навчальної діяльності.

Педагогічна ергономіка спрямована на створення комфортного, безпечного та ефективного освітнього середовища, що має враховувати психофізіологічні, когнітивні та індивідуальні характеристики здобувачів освіти [5]. Ергономічно та органічно організоване освітнє середовище сприяє зниженню навчального перевантаження, підвищенню мотивації до навчання. Водночас імплементація цифрових технологій зумовлює необхідність розширення традиційних підходів до педагогічної ергономіки та актуалізує такі її напрями, як цифрова та інформаційна ергономіка.

Цифрова ергономіка освітнього середовища охоплює проблеми взаємодії здобувачів освіти з цифровими навчальними платформами, програмними інтерфейсами та візуальними середовищами навчання, тоді як інформаційна ергономіка зосереджується на оптимізації структури, обсягу та способів подання навчальної інформації з урахуванням закономірностей сприйняття, уваги та мислення людини [5]. Для здобувачів спеціальності дизайн або технологічної освіти ці аспекти є особливо важливими, оскільки надмірне інформаційне та візуальне навантаження може негативно впливати на когнітивні процеси, креативність і результативність навчальної діяльності студентів.

**Аналіз досліджень.** У наукових працях вітчизняних учених підкреслюється, що педагогічна ергономіка поширюється не лише на матеріально-

просторові характеристики навчального середовища, а стосуються і організаційних, психологічних, педагогічних та інформаційних аспектів освітньої діяльності. Так, дослідження Н. Беляєвої акцентують увагу на необхідності формування готовності педагогів до організації безпечного освітнього середовища [1].

Науковці також звертають увагу на зв'язок педагогічної ергономіки з формуванням професійних компетентностей, особливо у сфері художньо-проектної діяльності. Так, у своїх роботах, О. Гервас наголошує на тому, що ергодизайн як підхід у професійній освіті сприяє розвитку у здобувачів освіти здатності до свідомого проектування предметного та інформаційного середовища з урахуванням ергономічних вимог. Його дослідження доводять, що використання ергономічно організованих цифрових платформ сприяє формуванню в учнів навичок ергодизайну, здатності до проектування інформаційних та візуальних систем у професійній діяльності [4].

У педагогіці цифрова ергономіка розглядається як комплексна система принципів, методів і технологій, що спрямовані на забезпечення ефективності освітнього процесу. Н. Карапузова, Є. Починок, В. Помогайбо визначають цифрову ергономіку як науково-практичну дисципліну, яка інтегрує знання про інформаційні технології, психофізіологію сприйняття та педагогіку для створення оптимізованих умов взаємодії студента з навчальною інформацією [5].

Вплив використання цифрових інструментів та гаджетів у освітньому процесі розглядали О. Малєєв, В. Безпальченко, З. Бржевська, Г. Гайдур та А. Аносов [3].

**Метою статті,** з огляду на окреслені питання, є теоретичний аналіз цифрової та інформаційної ергономіки освітнього середовища та визначенні їх ролі у підвищенні ефективності навчальної діяльності майбутніх дизайнерів та здобувачів технологічної освіти.

**Виклад основного матеріалу.** Педагогічна ергономіка формується на перетині педагогіки, психології, фізіології, дизайну та інженерних наук і спрямована на оптимізацію освітнього середовища з урахуванням потреб людини як суб'єкта навчальної діяльності [5]. У сучасних умовах вона поширюється на цифрові освітні середовища, електронні

## ЦИФРОВА Й ІНФОРМАЦІЙНА ЕРГОНОМІКА ОСВІТЬНОГО ПРОСТОРУ ЯК ФАКТОР ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ПІДГОТОВКИ ЗДОБУВАЧІВ МИСТЕЦЬКОЇ ТА ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ

курси та дистанційні форми навчання, що зумовлює інтеграцію класичних ергономічних підходів із принципами організації цифрової взаємодії та управління інформаційними потоками. У цьому контексті педагогічна ергономіка виступає теоретичною основою розвитку цифрової та інформаційної ергономіки, яка охоплює питання взаємодії здобувачів освіти з цифровими інтерфейсами, програмним забезпеченням і мультимедійними ресурсами з урахуванням психофізіологічних і когнітивних особливостей людини [9].

Важливим аспектом цифрової ергономіки є контроль інформаційного навантаження учасників освітнього процесу. Надмірна кількість візуальних і текстових елементів, неструктурований контент або неінтуїтивні інтерфейси знижують ефективність навчання та спричиняють когнітивне перевантаження. Зниження когнітивного навантаження можна досягти через структурований контент. Для прикладу, у курсі з UI/UX-дизайну теоретичний матеріал можна подавати у вигляді коротких модулів. Це можуть бути відео до 10 хвилин. До них можна додавати схеми, тести, текст лекції тощо. Так студент може швидше орієнтуватися в матеріалі, бачити логіку теми та краще запам'ятовувати ключові поняття. Водночас надмірне спрощення матеріалу може призводити до фрагментарності знань і ускладнювати виконання комплексних проєктних завдань.

Цифрова ергономіка тісно пов'язана з інформаційною, оскільки оптимізація цифрових освітніх середовищ потребує ефективної структуризації навчальної інформації. Інформаційна ергономіка передбачає організацію інформаційних потоків таким чином, щоб забезпечити швидке й ефективне опрацювання матеріалу без когнітивного перевантаження, що досягається завдяки інтуїтивним інтерфейсам, логічній структурі навчального контенту та оптимальному темпу подання інформації.

У освітньому цифровому середовищі особливого значення набуває поєднання текстової, візуальної та мультимедійної інформації, що зокрема відповідає специфіці діяльності дизайнерів та сприяє розвитку візуального мислення, кращого розуміння та засвоєння інформації. Розвиток візуального мислення у здобувачів освіти можна досягти через використання інтерактивних схем, анімації, можливості змінювати пропорції в режимі реального часу тощо. Наприклад, студент не тільки читає про "оптичні ілюзії", а й експериментує з ними у цифровому чи реальному середовищі. Так розвивається візуально-просторове мислення.

Організаційно-педагогічна складова забезпечує координацію освітнього процесу в цифровому форматі. Вона охоплює структуру курсу, логіку подання навчального матеріалу, системи зворотного зв'язку, колаборативні форми навчання та

мотиваційні механізми тощо. Для підготовки дизайнерів важливим є створення умов для проєктної діяльності, групової роботи та рефлексії.

Важливе місце у структурі цифрового освітнього середовища посідає дизайн-ергономіка, що передбачає узгодження технічних можливостей середовища з психофізіологічними та когнітивними особливостями здобувачів освіти [2]. Вона охоплює дизайн інтерфейсів, доступність цифрових ресурсів, інклюзивну візуальну організацію інформації та формування емоційно комфортного навчального простору. Саме ця складова визначає зручність навігації, швидкість сприйняття навчального контенту та рівень когнітивного навантаження студентів.

Ефективність цифрового освітнього середовища залежить від логічної інтеграції навчальних матеріалів, комунікаційних засобів і цифрових інструментів, що забезпечує поступовість засвоєння знань, зручність використання ресурсів та відповідність ергономічним і педагогічним принципам. Для студентів мистецьких спеціальностей важлива також візуальна організація контенту, зокрема використання схем, кольорових рішень і графічних моделей для виділення ключових понять, водночас надмірні візуальні підказки можуть знижувати здатність до самостійного аналізу та концептуального пошуку. Неправильна організація інформації призводить до когнітивного перевантаження, зниження ефективності навчання та стресових ситуацій, тоді як наявність механізмів зворотного зв'язку та контролю прогресу дозволяє студентам отримувати оперативну інформацію про результати, коригувати навчальні дії в реальному часі і знижувати тривожність.

Важливим аспектом є адаптивність подання навчальної інформації. Персоналізація контенту дозволяє здобувачам освіти обирати темп навчання, форму подання матеріалу (текст, відео, інтерактивні вправи) та обсяг інформації відповідно до власних когнітивних можливостей. Це особливо актуально для дизайнерів, які працюють із великими обсягами візуальної інформації та опановують складні цифрові інструменти (3D-моделювання, анімація, верстка). Практична адаптація може передбачати: базові та розширені блоки матеріалу; додаткові кейси для поглибленого вивчення. Наприклад, у дизайні це може бути вибір між створенням стандартного макета за чіткими заданими параметрами або ж розробкою авторської концепції.

Водночас важливо, щоб персоналізація не перетворилася на фрагментовані знання. Персоналізація навчального контенту має поєднуватися з чітко структурованою освітньою моделлю та обов'язковими професійними стандартами, щоб забезпечити цілісність знань. Адаптивне подання

## ЦИФРОВА Й ІНФОРМАЦІЙНА ЕРГОНОМІКА ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ ЯК ФАКТОР ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ПІДГОТОВКИ ЗДОБУВАЧІВ МИСТЕЦЬКОЇ ТА ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ

матеріалу, що враховує темп, обсяг та формат відповідно до когнітивних і психофізіологічних особливостей студентів, створює ергономічно збалансоване освітнє середовище, підтримує оптимальне навантаження та сприяє ефективному формуванню професійних компетентностей дизайнерів.

Використання програм для 3D-моделювання та графічних редакторів дозволяє студентам зосередитися на творчості, а не на технічних складнощах. Цифрова та інформаційна ергономіка забезпечує структурованість навчання, послідовне опанування складних тем, розвиток навичок та контроль результатів. Студенти можуть обирати темп і формат проходження курсу (базовий, поглиблений, інтенсивний), що підвищує мотивацію та знижує психоемоційне навантаження. У такій моделі роль викладача стає стратегічною: він розробляє адаптивні навчальні модулі для різних когнітивних потреб студентів, відстежує використання матеріалів, аналізує дані платформ і надає індивідуальні рекомендації, координуючи процес навчання та стимулюючи самостійне засвоєння знань.

Когнітивне навантаження визначається як обсяг інформації, який студент здатен ефективно опрацювати за певний час, і значно зростає в сучасному цифровому освітньому середовищі через великий обсяг візуальної та текстової інформації, інтерактивні модулі та мультимедійні ресурси, особливо у мистецьких і технологічних спеціальностях [7]. Надмірне навантаження знижує продуктивність, концентрацію уваги та рівень засвоєння матеріалу, зокрема при надмірному використанні відео, анімації та спливаючих підказок. Оптимізація передбачає структуроване подання контенту через модулі, схеми, графіки, інтерактивні вправи, що полегшують сприйняття та ефективне опрацювання інформації, але надмірна формалізація може обмежувати креативність і індивідуальний стиль студентів.

Інтеграція принципів цифрової та інформаційної ергономіки у навчальний процес дозволяє формувати технічні, аналітичні та креативні компетентності дизайнерів. До технічних навичок належить володіння графічними редакторами, розвиток цифрової грамотності та вміння ефективно використовувати інформаційні ресурси. Аналітичні та когнітивні компетенції включають здатність систематизувати та аналізувати інформацію, вирішувати складні проєктні завдання та оцінювати ефективність дизайнерських рішень.

Використання інтерактивних платформ, що дозволяють редагувати проєкти у реальному часі та отримувати зворотній зв'язок, сприяє розвитку командних та проєктних навичок. Все це стало невід'ємною складовою сучасної дизайн-практики та професійної підготовки майбутніх дизайнерів та

викладачів технологічної освіти. У сфері графічного, веб- та UI/UX-дизайну такі інструменти, як Figma, Adobe XD чи Miro, забезпечують можливість одночасної роботи декількох учасників над одним проєктом, оперативного внесення змін і коментування дизайнерських рішень безпосередньо в робочому середовищі. У навчальному процесі це допомагає моделювати реальні умови професійної діяльності, де дизайн створюється командою.

Використання таких платформ сприяє розвитку командних і проєктних компетентностей. Так студенти навчаються розподіляти ролі, координувати дії, аргументувати власні рішення та враховувати позицію інших учасників. Миттєвий зворотний зв'язок від викладача або членів команди скорочує цикл "ідея – корекція – удосконалення – результат". Таким чином, інтерактивні платформи формують не лише технічні навички, а й професійну культуру цифрової співпраці, що відповідає вимогам сучасного ринку праці. Водночас надмірна орієнтація на постійне колективне редагування може мати й негативні наслідки. Потік коментарів і правок зможе у цілому знижувати рівень індивідуальної концентрації та вирішенню питань, що стосуються проєкту.

Роль цифрової та інформаційної ергономіки в навчанні дизайнерів є предметом дискусій у науковому середовищі. Одні дослідники вважають, що ергономічно оптимізоване цифрове середовище, з інтуїтивними інтерфейсами, адаптивними платформами та інтерактивними модулями, підвищує ефективність навчання та розвиток когнітивних, креативних і професійних компетентностей. Водночас надмірна технологізація може знижувати критичне мислення та формувати поверхневе засвоєння знань, а ефективність цифрового середовища значною мірою залежить від компетентності викладачів у балансуванні між цифровими та традиційними педагогічними підходами [6]. Індивідуальне сприйняття студентами цифрових інструментів також різниться: інтерактивні модулі стимулюють креативність у одних, а в інших викликають перевантаження та втому від великого потоку інформації. Тому тривають дискусії щодо ступеня інтеграції цифрових технологій у навчання: одні автори підтримують повну цифровізацію з широким використанням мультимедіа та адаптивних платформ, інші радять застосовувати їх як підтримуючі ресурси, зберігаючи традиційні методи для розвитку глибокого розуміння та аналітичного мислення.

Проблема цифрової та інформаційної ергономіки як чинника, що безпосередньо впливає на когнітивні процеси здобувачів освіти супроводжується не лише розширенням інструментальних можливостей, а й суттєвими трансформаціями уваги, пам'яті, мислення та емоційної регуляції у здобувачів освіти. У міжнародному науковому дис-

## ЦИФРОВА Й ІНФОРМАЦІЙНА ЕРГОНОМІКА ОСВІТЬНОГО ПРОСТОРУ ЯК ФАКТОР ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ПІДГОТОВКИ ЗДОБУВАЧІВ МИСТЕЦЬКОЇ ТА ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ

курсів обговорюється феномен так званої “цифрової деменції”, запропонований німецьким нейробіологом Manfred Spitzer у праці *Digitale Demenz*. У роботі мова йде про поступове зниження когнітивних функцій під впливом надмірного використання цифрових пристроїв. Хоча сам термін викликає дискусії, він акцентує увагу на реальній проблемі – перебудові нервової системи в умовах постійної екранної стимуляції [8].

У педагогічній практиці у здобувачів освіти це проявляється як зменшення тривалості довільної уваги, фрагментарності сприйняття інформації та зниженні здатності до глибокого осмислення матеріалу. Скорочення середньої тривалості концентрації уваги користувачів цифрових медіа стало індикатором змін у способах обробки інформації в умовах постійного інформаційного потоку.

Особливої ваги проблема набуває у сфері дизайн-освіти, де поєднання творчого мислення, вміння аналізувати та необхідності тривалої концентрації є професійно необхідними компетентностями. За умов постійного перебування в режимі “нескінченного скролу” формується звичка до коротких дофамінових стимулів. Це ускладнює виконання завдань, які потребують послідовного мислення, усного рахунку, текстового аналізу чи концептуального проектування. Це може проявлятися як прояв труднощів з відтворенням змісту щойно прочитаного тексту або з побудовою цілісної аргументації тощо.

У Південній Кореї та Японії, на тлі інтенсивної цифровізації, фіксують випадки соціальної ізоляції молоді (поняття *Nikikomori*), пов’язані з надмірною віртуалізацією та зниженням адаптивності до офлайн-взаємодії. Для студентів мистецьких та технологічних спеціальностей це може призвести до високих технічних навичок, але обмеженої здатності до командної роботи, критичного мислення та емоційної саморегуляції. Тому цифрова та інформаційна ергономіка має розглядатися як комплексний педагогічний чинник, що впливає на когнітивне здоров’я та професійну зрілість: структуровані інформаційні потоки, чергування режимів роботи, “цифрова тиша” та розвиток навичок глибокого читання й рефлексії здатні мінімізувати негативні ефекти цифрової стимуляції та підвищити ефективність навчання.

**Висновки.** Цифрова та інформаційна ергономіка є сучасними інструментами спрямованими на підвищення ефективності освітнього середовища в підготовці здобувачів освіти, зокрема студентів мистецьких спеціальностей та технологічної освіти.

Суперечливі погляди на роль цифрової та інформаційної ергономіки підкреслюють, що її впровадження у навчальну діяльність дизайнерів має бути збалансованим та диференційованим, враховувати індивідуальні особливості студентів,

професійну підготовку викладачів та специфіку навчального контенту. Водночас узгоджене застосування принципів цифрової та інформаційної ергономіки може значно підвищити ефективність навчання, сприяти розвитку креативності та формуванню професійних компетентностей студентів.

Впровадження принципів цифрової та інформаційної ергономіки формує комплексні професійні компетентності, затребувані на ринку праці, та вимагає комплексного підходу з поєднанням інтуїтивних інтерфейсів, адаптивного подання та візуальної організації інформації. Така інтеграція створює комфортне освітнє середовище, сприяє розвитку креативності й самостійності студентів та їхній готовності до професійної діяльності у цифровому просторі.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Беляєва Н.П. Формування готовності майбутніх учителів до реалізації безпечного освітнього середовища у початковій школі: дис. канд. пед. наук; 13.00.04 теорія і методика професійної освіти. Київ, 2024. 261с.
2. Борисова Т.Ю., Шовкова-Альохіна А.О. Значення дизайн-ергономічного навчального середовища при формуванні інноваційної культури викладача. *Наукові записки. Серія: Проблеми природничо-математичної, технологічної та професійної освіти*, 2024. № 2, С. 18–24. DOI <https://doi.org/10.32782/cusu-pmtp-2024-2-2>
3. Бржезьська З., Гайдур І., Аносов А. Вплив на достовірність інформації як загроза для інформаційного простору. *Кібербезпека: освіта, наука, техніка*, 2, 2018. С. 105–112. DOI <https://doi.org/10.28925/2663-4023.2018.2.105112>
4. Гервас О.Г. Тенденції та розвиток ергодизайнерської діяльності учнів у системі професійної освіти. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методи навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми в освіті*, 2012. № 30, С. 109–114.
5. Карапузова Н.Д., Починок Є.А., Помогайбо В.М. Основи педагогічної ергономіки: навч. посібник для студентів вищих навчальних закладів. Київ: Академвидав, 2012. С. 20–24.
6. Яремчук Н. Особливості цифрового освітнього середовища в умовах професійної дистанційної підготовки вчителів початкової школи. *Вісник Львівського університету. Серія педагогічна*, 2023. № 39, С. 258–267. DOI: <http://dx.doi.org/10.30970/vpe.2023.39.12051>
7. Alrehaili T. Effectiveness of microlearning environment design based on the theory of cognitive load in developing postponed achievement and self-directed learning skills among female students at Taibah University. *Dirasat: Educational Sciences*, 48(1), 2021. pp. 420–439.
8. Spitzer M. *Digitale Demenz: Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen*. München. 2012. 368p.
9. Protasenko O., Mygal G. ERGONOMICS 4.0: Digitalization problems and overcoming them. *Комунальне господарство міст*, 3(177), 2023. pp. 182–188. DOI <https://doi.org/10.33042/2522-1809-2023-3-177-182-188>

### REFERENCES

1. Belyayeva, N.P. (2024). Formuvannia hotovnosti maibutnix uchyteliv do realizatsii bezpechnoho osvitnioho

## ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ПСИХОЛОГІВ ДО ПСИХОЛОГІЧНОЇ ДОПОМОГИ В КРИЗОВИХ СИТУАЦІЯХ

seredovyshcha u pochatkovii shkoli [Preparing future teachers to implement a safe educational environment in primary school]. *Candidate's thesis*. Kyiv, 261 p. [in Ukrainian].

2. Borysova, T.Yu. & Shovkova-Alokhina, A.O. (2024). Znachennia dyzain-erhonomichnoho navchalnoho seredovyshcha pry formuvanni innovatsiinoi kul'tury vykladacha [The importance of a design-ergonomic learning environment in forming a teacher's innovative culture]. *Scientific notes. Series: Problems of natural science, mathematics, technology and vocational education*, No. 2, pp. 18–24. DOI: <https://doi.org/10.32782/cusu-pmtp-2024-2-2> [in Ukrainian].

3. Brzhevskaya, Z., Haidur, I. & Anosov, A. (2018). Vplyv na dostovirnist informatsii yak zahroza dlia informatsiinoho prostoru [Impact on the reliability of information as a threat to the information space] *Cybersecurity: education, science, technology*, 2, pp. 105–112. DOI: <https://doi.org/10.28925/2663-4023.2018.2.105112> [in Ukrainian].

4. Hervás, O.H. (2012). Tendentsii ta rozvytok erhodyzainerskoi diialnosti uchniv u systemi profesiinoi osvity [Trends and development of ergonomic design activities of students in the vocational education system] *Modern information technologies and innovative teaching methods in the training of specialists: methodology, theory, experience, problems in education*, 30, pp. 109–114. [in Ukrainian].

5. Karapuzova, N.D., Pochynok, Ye.A. & Pomohaybo, V.M. (2012). Osnovy pedahohichnoi ergonomiky: navch. posibnyk dlia studentiv vyshchych navchalnykh zakladiv.

[Fundamentals of pedagogical ergonomics: a textbook for students of higher educational institutions]. Kyiv, pp. 20–24. [in Ukrainian].

6. Yaremchuk, N. (2023). Osoblyvosti tsyvrovoho osvitiinioho seredovyshcha v umovakh profesiinoi dystantsiinoi pidhotovky vchyteliv pochatkovoii shkoly [Features of the digital educational environment in the context of professional distance training of primary school teachers]. *Bulletin of Lviv University. Pedagogical Series*, No. 39, pp. 258–267. DOI: <http://dx.doi.org/10.30970/vpe.2023.39.12051> [in Ukrainian].

7. Alrehaili, T. (2021). Effectiveness of microlearning environment design based on the theory of cognitive load in developing postponed achievement and self-directed learning skills among female students at Taibah University. *Dirasat: Educational Sciences*, 48(1), pp. 420–439. [in English].

8. Spitzer, M. (2012). Digitale Demenz: Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen [Digital dementia: how we drive ourselves and our children crazy]. München. 368 p. [in German].

9. Protasenko, O. & Mygal, G. (2023). ERGONOMICS 4.0: Digitalization problems and overcoming them. *Municipal utilities*, 3(177), pp. 182–188. DOI: <https://doi.org/10.33042/2522-1809-2023-3-177-182-188> [in English].

Стаття надійшла до редакції: 12.03.2026

Прийнято до друку: 18.05.2026

Опубліковано: 29.05.2026

УДК 378.147:004:159.9

DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2026.353772>

**Ганна Алексєєва**, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри комп'ютерних технологій в управлінні та навчанні й інформатики Бердянського державного педагогічного університету  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3204-3139>

**Ірина Черезова**, кандидат психологічних наук, доцент кафедри психології Бердянського державного педагогічного університету  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6155-6297>

**Олександр Антоненко**, кандидат технічних наук, доцент кафедри комп'ютерних технологій в управлінні та навчанні й інформатики Бердянського державного педагогічного університету  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9542-4791>

**Олександр Овсянніков**, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри комп'ютерних технологій в управлінні та навчанні й інформатики Бердянського державного педагогічного університету  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9542-4791>

## ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ПСИХОЛОГІВ ДО ПСИХОЛОГІЧНОЇ ДОПОМОГИ В КРИЗОВИХ СИТУАЦІЯХ

У статті досліджуються можливості використання цифрових технологій у підготовці майбутніх психологів до надання психологічної допомоги в кризових ситуаціях. В умовах зростання кількості соціальних криз, воєнних конфліктів та підвищеного психоемоційного навантаження на населення особливої актуальності набуває формування професійної готовності фахівців до роботи в складних умовах сучасного суспільства. У цьому контексті інформаційно-комунікаційні технології, онлайн-платформи, цифрові психодіагностичні інструменти та сервіси відеоконунікації відіграють важливу роль у модернізації системи професійної підготовки психологів.

Розглядаються можливості використання сучасних цифрових ресурсів для організації психологічного консультування та навчальної діяльності. Зокрема, аналізуються платформи відеозв'язку, такі як Google Meet, Zoom,