

УДК 37.091.2:004.77]:316.7(477)

DOI <https://doi.org/10.32782/2412-9208-2026-1-369-378>

**EDTECH AND CREATIVE INDUSTRIES: EDUCATIONAL
POTENTIAL OF DIGITAL PLATFORMS IN THE PROCESSES
OF FORMING THE CULTURAL ECOSYSTEM OF UKRAINE**

**ЕДТЕСН ТА КРЕАТИВНІ ІНДУСТРІЇ: ОСВІТНІЙ ПОТЕНЦІАЛ
ЦИФРОВИХ ПЛАТФОРМ У ПРОЦЕСАХ ФОРМУВАННЯ
КУЛЬТУРНОЇ ЕКОСИСТЕМИ УКРАЇНИ**

Alina VOVK,

Postgraduate Student, Assistant at
the Department of Design and Fine
Arts, Faculty of Technology and
Design,

Mykhailo Dragomanov Ukrainian
State University

9, Pyrohova Str., Kyiv, 01030,
Ukraine

Аліна ВОВК,

аспірантка, асистентка кафедри
дизайну та образотворчого
мистецтва, факультету технологій
та дизайну,

Український Державний Університет
імені Михайла Драгоманова

вул. Пирогова, 9, м. Київ, 01030,
Україна

avovk99kr@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0000-7388-6656>

ABSTRACT

The article explores the relationship between educational digital technologies (EdTech) and the development of creative industries in Ukraine as an important factor in the formation of a modern cultural ecosystem. The relevance of the topic is due to the processes of digital transformation of education, the spread of online educational platforms and the growing role of creative industries in the socio-economic and cultural development of the state. The study examines the potential of EdTech as a tool for expanding access to educational resources, forming new models of learning and developing professional competencies in the field of creative professions. In particular, the role of digital platforms, online courses, media educational tools and virtual educational environments in the processes of increasing digital literacy, developing creative thinking and professionalizing young creators is analyzed. Special attention is paid to the possibilities of integrating educational digital services into the environment of creative industries, which contributes to the formation of new approaches to learning, knowledge exchange and implementation of creative projects. The focus of the study is on informal educational models formed at the intersection of cultural, technological and entrepreneurial environments, as well as their impact on the spread of innovative practices in the regional cultural space of Ukraine.

The article considers the digital transformation of education not only as a tool for modernizing the educational process, but also as an important factor in socio-cultural mobilization, which contributes to the support of local cultural initiatives, the development of creative entrepreneurship, startups and interdisciplinary projects. Examples of the use of EdTech platforms in the field of cultural and creative practices are analyzed, which

demonstrate the possibilities of creating new formats of cultural production, network cooperation and professional communication.

As a result of the study, it is substantiated that educational digital technologies can act as an effective tool for integrating education, culture and technology, contributing to the formation of an innovative environment for the development of creative industries. It is emphasized that the use of EdTech platforms in combination with non-formal education practices creates the prerequisites for the formation of an open cultural ecosystem, in which education acts as a catalyst for the development of the creative potential of society and the strengthening of the cultural capital of Ukraine.

Key words: *EdTech, creative industries, digital education, digital platforms, technological education, digital transformation, artificial intelligence, educational technologies.*

Вступ. У сучасних умовах стрімкої цифрової трансформації всі сфери суспільного життя, зокрема освіта й культура, зазнають глибоких змін. Цифровізація освіти набуває особливого значення в контексті формування нових підходів до навчання, самовираження та нових підходів у комунікації, зумовлюючи потребу в розширенні технологічних інструментів і переосмисленні змісту освітніх практик. Креативні індустрії – сфера, що поєднує культурне виробництво, що сьогодні активно використовує цифрові інструменти. Вона перетворюється на стратегічний ресурс для побудови інклюзивної, гнучкої та стійкої культурної екосистеми.

Зростання популярності EdTech (educational technologies) як напрямку, що інтегрує технологічні рішення у навчальний процес, не лише розширює доступ до знань, а й трансформує культурні моделі сприйняття інформації, змінює підходи та формати творчості та співпраці. Ці процеси особливо актуальні в умовах України, де цифрова модернізація освіти та культури постає як інструмент соціального оновлення та національного розвитку в умовах глобальних викликів і воєнних загроз. З одного боку, цифрові освітні платформи створюють нові можливості для навчання, самореалізації та професійного зростання, зокрема у сфері креативної економіки, а з іншого – вони стають засобом формування нових форматів культурної взаємодії.

Упродовж останнього десятиліття як EdTech, так і креативні індустрії зазнали значної еволюції. Креативні індустрії нині активно трансформуються, переорієнтовуючи свою діяльність на цифрові формати створення, просування та реалізації продуктів. Така зміна зумовлена не лише розвитком цифрових технологій, а й стрімким зростанням сфери e-commerce, яка відкриває нові канали взаємодії з аудиторією, розширює ринки збуту та формує нові моделі споживання культурного й дизайнерського продукту.

Методи та методики дослідження. У сучасному науковому дискурсі термін EdTech (від англ. educational technologies) позначає широкий спектр технологічних інструментів, методів і підходів, спрямованих

на оптимізацію, трансформацію та персоналізацію освітнього процесу. [8] Поняття EdTech не має усталеної межі й охоплює як матеріальні носії (цифрові платформи, мобільні застосунки, програмне забезпечення), так і процеси організації навчання в цифровому середовищі (e-learning, blended learning, adaptive learning, microlearning тощо). [3] Таким чином, EdTech варто розглядати не лише як інструментарій, але і як соціокультурне явище, що формується на перетині освіти, цифрових медіа та культурної практики.

У цифрову епоху освітні технології дедалі більше інтегруються в культурну тканину повсякденності, стаючи елементом ширшого феномену – цифрової культури. Як зазначає Тоні Бейтс, цифрові технології трансформували освіту, зробивши її більш гнучкою та індивідуалізованою [6]. Історичний розвиток EdTech ілюструє перехід від пасивних до інтерактивних форм навчання. Сучасні платформи, як-от Google Classroom і Microsoft Teams, поєднують педагогічні традиції з цифровими інноваціями. Визначення EdTech нині акцентує на синергії освітніх стратегій і технологій для підвищення якості навчання, що відповідає підходам сучасних науковців у сфері освітніх технологій, таких як Джорж Велетсіанос (George Veletsianos) та Ніл Селвін (Neil Selwyn).

EdTech поєднує освітні стратегії із цифровими формами комунікації та творчості. Водночас освітні технології не є нейтральними. Вони транслюють певні цінності, епістемології й уявлення про навчання, знання та суб'єктність, що робить їх важливим об'єктом критичного аналізу в контексті культурології й соціальної теорії.

Культурна екосистема – складна сукупність інституцій, агентів, практик і технологій, які взаємодіють у створенні, циркуляції та трансформації культурного контенту. У епоху Індустрії 4.0 така екосистема стає дедалі більш динамічною та децентралізованою. Якщо раніше культура продукувалася переважно в рамках інституціоналізованих структур (університетів, музеїв, медіа), то сьогодні до неї активно долучаються цифрові платформи, онлайн-курси, освітні маркетплейси, індивідуальні креатори та спільноти [7] EdTech, таким чином, функціонує як механізм включення користувача в нову культурну реальність, де навчання стає одночасно засобом творчості, соціальної участі та професійного самовираження.

Відповідно розвиток навичок співпраці та комунікації в цифровому середовищі є одним із ключових аспектів сучасної освіти. Онлайн-інструменти, такі як Google Docs, Trello чи Zoom, сприяють формуванню командної роботи та підготовці учнів до ринку праці з акцентом на дистанційну взаємодію. Цифрові платформи підтримують розвиток соціальних і лідерських навичок через спільну діяльність і вирішення завдань у груповому форматі [2].

EdTech слід розглядати не лише як інструмент оптимізації освітнього процесу, але і як культурний агент, здатний впливати на способи продукування знань, моделі соціальної взаємодії та структуру культурної екосистеми. Це відкриває нові перспективи для аналізу освітніх технологій у контексті креативних індустрій, де навчання набуває рис культурної діяльності, а платформи – формують нові простори значення.

Креативні індустрії, як складова частина цифрової економіки, виступають стратегічним ресурсом соціокультурного та економічного розвитку. Згідно з визначенням ЮНЕСКО, креативні індустрії – це сектори, що залучають творчість як головний фактор виробництва, зокрема в таких сферах, як дизайн, мода, цифрові медіа, реклама, архітектура, музика, ігрова індустрія тощо [5]. У добу цифрової трансформації креативні індустрії набувають особливого значення, формуючи нові ринки праці, трансформуючи способи комунікації та продукування культурного контенту. В цьому контексті вони стають не лише економічною категорією, а й середовищем, зокрема освітнім, простором інноваційного, гнучкого й інтегрованого навчання.

На перетині освіти, мистецтва та технологій формуються нові моделі навчання, які не вкладаються в рамки традиційної педагогіки. Ці моделі тяжіють до міждисциплінарності, індивідуалізації досвіду й творчої самореалізації. Креативні індустрії як середовище освіти відзначаються високою чутливістю до контексту, швидкою адаптацією до технологічних змін і націленістю на розвиток навичок майбутнього: критичного мислення, креативності, візуальної грамотності, цифрової комунікації, співпраці. Водночас така освіта нерідко відбувається не в межах формальної інституції, а через цифрові платформи, проекти, онлайн-спільноти та неформальні ініціативи, що значно розширює поняття освітнього простору.

Одним із найважливіших чинників цієї трансформації є EdTech-рішення, спрямовані на підтримку творчих та освітніх практик. Зокрема, такі іноземні платформи, як Skillshare, Domestika, Prometheus, Coursera та відчизняні – ArtCraft, VARTO school, Genesis Academy, Projector пропонують курси з анімації, дизайну, каліграфії, цифрового мистецтва, часто від провідних практиків індустрії.

Таким чином, креативні індустрії перетворюються на лабораторію нових освітніх форматів, де навчання стає гнучким, глибоко персоналізованим та інтегрованим у повсякденні цифрові практики. Водночас EdTech забезпечує не лише технологічну, але й методологічну підтримку цього процесу, відкриваючи шлях до формування культурно орієнтованої, інноваційної системи освіти.

Результати та дискусії. У цифрову добу платформи відіграють роль не лише каналів доступу до знань, а й активних агентів трансформації культурного середовища. Вони формують нові соціальні взаємодії, обумовлюю-

ють структури символічного виробництва, сприяють демократизації освіти та культури, створюють умови для розвитку індивідуального потенціалу й колективної творчості. Освітні та креативні цифрові платформи, такі як Prometheus, Coursera, YouTube, ArtStation, Behance, Domestika, FutureLearn тощо, слугують не лише технологічними інтерфейсами, але й культурними ландшафтами, де формується нова культурна екосистема [1].

Prometheus формує український освітній цифровий простір, де локальний культурний контекст поєднується з глобальними академічними моделями. Тут створюється спільнота слухачів, орієнтована на модернізацію знань, громадянську відповідальність і професійний розвиток. Prometheus є прикладом платформи, що виконує культурно-інтегративну функцію, формуючи свідомість громадян у сфері демократії, прав людини, історії та критичного мислення.

Coursera та FutureLearn вибудовують транснаціональну освітню екосистему, що характеризується: глобалізацією знань, стандартизацією освітніх форматів, формуванням нових моделей академічного престижу (сертифікати, мікрокваліфікації), інтеграцією освіти в цифрову економіку. Таким чином формується культура «lifelong learning» – безперервного навчання як соціальної норми.

Платформи YouTube, ArtStation, Behance функціонують як хаби творчого самовираження, де креатори не лише презентують результати своєї діяльності, а й навчаються один в одного, будують аудиторії та формують нові стандарти культурного виробництва.

Один із ключових ефектів таких платформ – розвиток спільнот і колаборацій. У цих спільнотах користувачі беруть участь у створенні змісту, обговореннях, критичному аналізі робіт інших, що підтримує динаміку культурного зростання. Наприклад, ком'юніті на Behance або Domestika створюють альтернативні освітні простори, де відбувається неформальне навчання через зворотній зв'язок, колаборації та виклики. Такі взаємодії, що стимулюють горизонтальне поширення знань та нові форми культурного виробництва.

Відтак, формується мережева цифрова культурна екосистема. У якій взаємодія відбувається через алгоритмічно керовані інтерфейси. Видимість, популярність і професійний успіх залежать від цифрових механізмів ранжування. Користувачі виступають одночасно як творці контенту, учні, викладачі, бренди. Так формується нова модель суб'єктності – «креатор» як поєднання митця, підприємця й медіапродюцента. Усі ці активи, як от світа, творчість і комунікація, інтегруються в цифрову економіку, а саме: продаж курсів, монетизація контенту, фриланс, NFT та цифрові продукти, глобальний ринок замовлень. Такі формати і платформи стирають територіальні межі. Культурна взаємодія стає глобальною, але водночас стандартизованою. І ще один не менш важливий

аспект. У такому форматі можлива гібридність освіти й професії. Коли навчання не відокремлюється від професійної діяльності. Освітній процес стає частиною виробничої екосистеми креативних індустрій.

Крім того, цифрові платформи є потужними інструментами формування цифрової грамотності та культурної чутливості. Навчальні курси, присвячені візуальній культурі, медіаосвіті, цифровій етиці або різноманіттю (diversity and inclusion), формують у користувачів здатність орієнтуватися в складному інформаційному середовищі. Вони сприяють усвідомленому ставленню до культурного спадку, до прав інтелектуальної власності, до етичних аспектів цифрового спілкування. Таким чином, EdTech не лише передає знання, а й культивує здатність до критичного сприйняття цифрової культури як складової частини ширшого соціального ландшафту.

Цифрові платформи є фундаментальними елементами сучасної культурної екосистеми. Вони забезпечують середовище для навчання, творчості та співпраці, сприяючи інтеграції освіти, технологій і культури в єдиний, гнучкий і адаптивний простір. Саме завдяки платформам відбувається перехід від інституціоналізованої моделі культури до мережевої, відкритої та децентралізованої.

Інтеграція освітніх технологій у сферу креативних індустрій України відкриває якісно нові горизонти для розвитку освіти, культури та економіки. Сектор дизайну, анімації, музики, цифрових медіа, відеоігор та суміжних напрямів стрімко трансформується під впливом EdTech, що пропонує інноваційні інструменти, середовища та моделі взаємодії між учасниками освітнього процесу. Ці зміни сприяють переосмисленню традиційних ролей, змістів і форматів навчання в Україні.

У контексті розвитку EdTech у креативних індустріях, зокрема у сфері дизайну, особливої актуальності набуває інтеграція технічної підготовки та художньої креативності в освітніх програмах. Часто ці компоненти подаються роздільно, що ускладнює формування цілісної професійної компетентності. Відтак, створення міждисциплінарних курсів, які поєднують технологічні інструменти з естетичними підходами, відповідає вимогам сучасної цифрової культури. Як свідчить практика EdTech-платформ, завдання, побудовані на співпраці між студентами різних спеціальностей, сприяють розробці інноваційних рішень на перетині дизайну, технологій і підприємництва.

Зростаюча роль дизайну у медіа, культурному виробництві, IT та комунікації зумовлює високий попит на фахівців, здатних оперативно реагувати на зміни ринку. Однак освітня підготовка в цій сфері стикається з численними викликами – від стрімкої еволюції цифрових інструментів до необхідності регулярного оновлення змісту навчання відповідно до динаміки креативної економіки. У цьому контексті EdTech може

стати ключовим механізмом підтримки гнучкого, адаптивного та міждисциплінарного підходу до формування професійних навичок дизайнерів нового покоління [4].

Аналіз сучасних освітніх ініціатив у галузі креативних індустрій свідчить про активне використання онлайн-платформ і спеціалізованих сервісів. Наприклад, українські освітні проєкти на зразок Projector Institute, Creative Practice, Skvot, Pixel Education надають курси з UX/UI-дизайну, motion-дизайну, анімації, копірайтингу, музичного продакшену, геймдизайну тощо. У цих середовищах EdTech використовується не просто як технічний засіб доставки знань, а як методологічна основа для створення гнучкої, проєктно-орієнтованої та креативно насиченої освітньої моделі.

Водночас відбувається переосмислення ролей учасників освітнього процесу. Викладач більше не є виключно джерелом знань, а стає ментором, фасилітатором та куратором креативного мислення, орієнтованого на практику. Студент постає як активний творець, який самостійно формує траєкторію навчання, долучається до реальних проєктів і спільнот. Усе більшої ваги набуває роль креатора – практикуючого професіонала, який одночасно виступає як освітній агент, виробник контенту і носій досвіду. Це зумовлює появу гібридних форматів навчання, де стирається межа між навчанням, роботою і творчістю.

Проте, попри зростання ініціатив, виклики залишаються значними. Серед них – нерівний доступ до технологій у регіонах, недостатнє фінансування неформальної освіти, відсутність системної державної політики підтримки EdTech у сфері культури, а також фрагментарність ринку EdTech-рішень. Крім того, культурні й освітні інституції часто не готові до радикальних змін у структурі навчального процесу, що гальмує впровадження інновацій.

Однак потенціал для розвитку є потужним. Україна має активне творче середовище, гнучких молодих фахівців і велику зацікавленість у нових форматах. EdTech може стати одним із ключових інструментів створення сучасного соціокультурного простору, де креативність, цифрова компетентність та підприємливість поєднуються в єдину екосистему. Здатність навчати не лише навичкам, а й мисленню, здатність до експерименту й міждисциплінарності – усе це є важливою перевагою EdTech у контексті культурного оновлення країни.

Висновки. EdTech стає ключовим чинником у трансформації сучасного освітнього й культурного середовища України, активно сприяючи становленню нової культурної екосистеми на стику освіти, цифрових технологій та креативних індустрій. Розгляд EdTech як складного міждисциплінарного явища засвідчує його потенціал у переосмисленні взаємодії між учасниками освітнього процесу, зміні традиційних моделей навчання та стимулюванні інноваційної діяльності.

Цифрові платформи та сервіси, орієнтовані на підтримку творчого розвитку, дедалі більше інтегруються в освітні практики, забезпечуючи гнучкий і доступний формат навчання, адаптований до викликів цифрової доби. Важливим є також посилення ролі неформальної освіти, яка, особливо у регіональному контексті, сприяє ширшому залученню учасників до культурних і технологічних трансформацій. Розвиток таких освітніх форматів стимулює зростання цифрової грамотності, формування між-дисциплінарних компетентностей і підвищення культурної чутливості.

Значення EdTech у забезпеченні сталого розвитку культурної екосистеми України полягає в його здатності не лише модернізувати підходи до освіти, а й підтримувати збереження та розвиток культурної спадщини, інноваційне мистецтво та креативні ініціативи. Освітні технології виступають інструментом інституційної підтримки для креаторів, дизайнерів, митців і медіапрактиків, забезпечуючи їм простір для самореалізації та міждисциплінарної взаємодії.

Інтеграція EdTech у стратегії розвитку креативного сектору України постає як важливий напрям культурної політики. Її успішна реалізація потребує розробки інноваційних програм, спрямованих на синтез технологій, мистецтва та підприємництва, а також сприяння формуванню відкритих платформ, що поєднують формальну та неформальну освіту. В умовах цифрової трансформації така стратегія здатна забезпечити підготовку нової генерації фахівців, здатних працювати у складних між-дисциплінарних середовищах та формувати конкурентоздатний культурний простір країни.

Література

1. Вовк А. А. Сучасне бачення ролі цифрових інструментів у розвитку креативних індустрій. Актуальні проблеми розвитку українського та зарубіжного мистецтва: культурологічний, мистецтвознавчий, педагогічний аспекти: матеріали X Міжнарод. наук.-практ. конф. (Львів – Торунь, 23–25 травня 2025 р.). Liha-Pres, 2025. С. 146–149. DOI: <https://doi.org/10.36059/978-966-397-500-9-45>
2. Геревенко А. М., Ільїна Т. В., Ібрагімова Л. А. Використання цифрових платформ для підвищення якості професійної освіти. *Академічні візії*. 2024. Вип. 31. DOI: <http://orcid.org/10.5281/zenodo.11442893>
3. Давиденко М. EdTech – це революція в освіті: глибокий огляд 2025. URL: <https://engage.org.ua/edtech-cze-revolucziya-v-osviti-glybokyj-oglyad-2025/> (дата звернення: 21.02.2026).
4. Дерман Л. М., Вовк А. А. Актуальність проблеми підготовки студентів спеціальності 022 «Дизайн» з графічних дисциплін. Актуальні питання графічної підготовки: теорія, практика та шляхи розвитку: матеріали X Міжнарод. наук.-практ. конф., присвяч. пам'яті член-кореспондента НАПН України В. Сидоренка (Київ, 23 лютого 2024 р.). Київ : УДУ імені Михайла Драгоманова, 2024. С. 375–379.
5. Креативні індустрії / Український національний офіс інтелектуальної власності та інновацій (УКРНОІВІ). URL: <https://nipo.gov.ua/kreatyvni-industrii-page/> (дата звернення: 16.01.2026).

6. Bates T. Навчання в цифрову епоху: рекомендації щодо проектування викладання й навчання. 2-ге вид. ВСcampus, 2019.. URL: [\(https://ukrayinska.libretexts.org/Соціальні_науки/Освіта_та_професійний_розвиток/Книга:_Навчання_в_цифрову_епоху_2Ред._\(Bates\)](https://ukrayinska.libretexts.org/Соціальні_науки/Освіта_та_професійний_розвиток/Книга:_Навчання_в_цифрову_епоху_2Ред._(Bates))) (дата звернення: 20.01.2026)
7. Jacobides M. G., Sundararajan A., Van Alstyne M. Platforms and ecosystems: enabling the digital economy: briefing paper. World Economic Forum. February 2019. 32 с.
8. Kim K. J., Frick T. W. Changes in student motivation during online learning. *Journal of Educational Computing Research*. 2011. Vol. 44, № 1. С. 1–23.

References

1. Vovk, A. A. (2025). Suchasne bachennia roli tsyfrovyykh instrumentiv u rozvytku kreatyvnykh industrii [Modern vision of the role of digital tools in the development of creative industries]. Aktualni problemy rozvytku ukrainskoho ta zarubizhnogo mystetstv: kul'turologichnyi, mystetstvovoznavchyi, pedahohichnyi aspekty: materialy Kh Mizhnarodnoi n-ps.-prakt. konf. (Lviv–Torun', 23–25 travnia 2025 r.) (pp. 146–149). Liha-Pres. <https://doi.org/10.36059/978-966-397-500-9-45> [in Ukrainian].
2. Herevenko, A. M., Iliina, T. V., & Ibragimova, L. A. (2024). Vykorystannia tsyfrovyykh platform dlia pidvyshchennia yakosti profesiinoi osvity [Using digital platforms to improve the quality of professional education]. *Akademichni vizii*, 31. <http://orcid.org/10.5281/zenodo.11442893> [in Ukrainian].
3. Davydenko, M. (2025). EdTech – tse revoliutsiia v osviti [EdTech is a revolution in education]: hlybokyi ohliad 2025. Retrieved from: <https://engage.org.ua/edtech-cze-revolycziya-v-osviti-glybokyj-oglyad-2025/> [in Ukrainian].
4. Derman, L. M., & Vovk, A. A. (2024). Aktualnist problemy pidhotovky studentiv spetsialnosti 022 "Dyzain" z hrafiichnykh dystsyplin [The relevance of the problem of training students of the specialty 022 "Design" in graphic disciplines]. Aktualni pytannia hrafiichnoi pidhotovky: teoriia, praktyka ta shliakhy rozvytku: materialy Kh Mizhnarodnoi n-ps.-prakt. konf., prysviachenoi pamiaty chlen-korrespondenta NAPN Ukrainy V. Sydorenka (Kyiv, 23 liutoho 2024 r.) (pp. 375–379). UDU imeni Mykhaila Drahomanova [in Ukrainian].
5. Ukrainskyi natsionalnyi ofis intelektualnoi vlasnosti ta innovatsii [Creative industries / Ukrainian National Office of Intellectual Property and Innovation] (UKRNOIVI). (n.d.). Kreatyvni industrii. Retrieved from: <https://nipo.gov.ua/kreatyvni-industrii-page/> [in Ukrainian].
6. Bates, T. (2019). Navchannia v tsyfrovu epokhu: rekomendatsii shchodo proiektuvannia vykladannia y navchannia (2-he vyd.) [Learning in the digital age: recommendations for designing teaching and learning. 2nd edition]. ВСcampus. Retrieved from: [\(https://ukrayinska.libretexts.org/Соціальні_науки/Освіта_та_професійний_розвиток/Книга:_Навчання_в_цифрову_епоху_2Ред._\(Bates\)](https://ukrayinska.libretexts.org/Соціальні_науки/Освіта_та_професійний_розвиток/Книга:_Навчання_в_цифрову_епоху_2Ред._(Bates))) [in Ukrainian].
7. Jacobides, M. G., Sundararajan, A., & Van Alstyne, M. (2019, February). Platforms and ecosystems: Enabling the digital economy: Briefing paper. World Economic Forum. 32 p. [in English].
8. Kim, K. J., & Frick, T. W. (2011). Changes in student motivation during online learning. *Journal of Educational Computing Research*, 44(1), 1–23. [in English].

АНОТАЦІЯ

У статті досліджується взаємозв'язок між освітніми цифровими технологіями (EdTech) та розвитком креативних індустрій в Україні як важливого чинника формування сучасної культурної екосистеми. Актуальність теми зумовлена процесами цифрової трансформації освіти, поширенням онлайн-освітніх платформ і зростанням ролі креативних індустрій у соціально-економічному та культурному

розвитку держави. У дослідженні розглянуто потенціал EdTech як інструменту розширення доступу до освітніх ресурсів, формування нових моделей навчання та розвитку професійних компетентностей у сфері творчих професій.

Зокрема, проаналізовано роль цифрових платформ, онлайн-курсів, медіаосвітніх інструментів і віртуальних освітніх середовищ у процесах підвищення цифрової грамотності, розвитку креативного мислення та професіоналізації молодих креаторів. Особливу увагу приділено можливостям інтеграції освітніх цифрових сервісів у середовище креативних індустрій, що сприяє формуванню нових підходів до навчання, обміну знаннями та реалізації творчих проєктів. У центрі дослідження перебувають неформальні освітні моделі, сформовані на перетині культурного, технологічного та підприємницького середовищ, а також їхній вплив на поширення інноваційних практик у регіональному культурному просторі України.

У статті цифрова трансформація освіти розглядається не лише як інструмент модернізації освітнього процесу, але й як важливий чинник соціокультурної мобілізації, що сприяє підтримці локальних культурних ініціатив, розвитку креативного підприємництва, стартапів та міждисциплінарних проєктів. Проаналізовано приклади використання EdTech-платформ у сфері культурних і творчих практик, які демонструють можливості створення нових форматів культурного виробництва, мережевої співпраці та професійної комунікації.

У результаті дослідження обґрунтовано, що освітні цифрові технології здатні виступати ефективним інструментом інтеграції освіти, культури та технологій, сприяючи формуванню інноваційного середовища розвитку креативних індустрій. Підкреслено, що використання EdTech-платформ у поєднанні з практиками неформальної освіти створює передумови для формування відкритої культурної екосистеми, у якій освіта виступає каталізатором розвитку творчого потенціалу суспільства та зміцнення культурного капіталу України.

Ключові слова: EdTech, креативні індустрії, цифрова освіта, цифрові платформи, технологічна освіта, цифрова трансформація, штучний інтелект, освітні технології.



Дата першого надходження статті до видання: 27.02.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 25.03.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 22.05.2026