

DOI: 10.26565/2786-5312-2025-101-12

УДК 37.018.43

I. I. Густі

Доктор філософії, доцентка, доцентка кафедри філології, Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II;
e-mail: huszti.ilona@kmf.org.ua; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1900-8112>;
GOOGLE SCHOLAR: https://scholar.google.com/citations?hl=hu&user=nsyPFAAAAAJ&view_op=list_works&sortby=title;
RESEARCH GATE: https://www.researchgate.net/profile/Ilona-Huszti-2?ev=hdr_xprf.

I. Г. Лехнер

Доктор філософії, доцентка, доцентка кафедри філології, Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II;
e-mail: lechner.ilona@kmf.org.ua; ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7235-6506>;
GOOGLE SCHOLAR: <https://scholar.google.com/citations?user=xF3cexYAAAAJ&hl=hu>;
RESEARCH GATE: <https://www.researchgate.net/profile/Ilona-Lechner>

А. Б. Барань

Доктор філософії, доцент, доцент кафедри філології, Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II;
e-mail: barany.bela@kmf.org.ua; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9950-5601>;
GOOGLE SCHOLAR: <https://scholar.google.com/citations?user=aScx95kAAAAJ&hl=hu>;
RESEARCH GATE: <https://www.researchgate.net/profile/Adalbert-Baran>

Коротка історія дистанційного навчання і перспективи його майбутнього

Актуальність. Дистанційне навчання зазнало значної еволюції з моменту свого зародження в середині ХХ століття, реагуючи на технологічний прогрес, педагогічні інновації та потреби суспільства. Його актуальність полягає в забезпеченні гнучких та доступних освітніх можливостей для учнів і студентів у всьому світі. *Мета дослідження* – простежити еволюцію дистанційного навчання від його витоків до сьогодення, визначити ключові фактори, що вплинули на його розвиток, та окреслити потенційні напрямки його розвитку в майбутньому. *Завдання дослідження:* проаналізувати історичний розвиток дистанційного навчання, визначити ключові технологічні, педагогічні та соціальні фактори, що вплинули на еволюцію дистанційного навчання, дослідити роль технологій у формуванні дистанційного навчання, визначити внесок фахівців та інституцій у розвиток дистанційного навчання, окреслити потенційні напрямки розвитку дистанційного навчання в майбутньому. *Результати дослідження.* 1. Виявлено головні етапи розвитку дистанційного навчання, починаючи з методів навчання для військовослужбовців у 1940-х роках до сучасних онлайн-платформ та МВОН. 2. Встановлено вплив технологічного прогресу (персональні комп'ютери, Інтернет, Web 2.0) на розширення можливостей та доступності дистанційного навчання. 3. Визначено роль педагогічних інновацій та зміни потреб суспільства у формуванні сучасних моделей дистанційного навчання. 4. Представлено поточний стан дистанційного навчання та його потенційні майбутні напрямки. *Висновки.* Дистанційне навчання пройшло шлях від заочних курсів до інтерактивних онлайн-платформ, значно розширивши доступ до освіти. Технологічний прогрес, педагогічні інновації та зміни в суспільних потребах є рушійними силами його еволюції. Дистанційне навчання має значний потенціал для розвитку та стане невід'ємною частиною освітнього процесу майбутнього.

Ключові слова: відкритий університет, гейміфікація, дистанційне навчання, «конус навчання» Едгара Дейла, масовий відкритий онлайн-курс (МООС), Роберт Ганьє, система управління навчанням (LMS).

Як цитувати: Густі, І., Лехнер, І., Барань, А. (2025). Коротка історія дистанційного навчання і перспективи його майбутнього. *Вісник ХНУ імені В. Н. Каразіна. Серія: Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов*, (101), 116-124.

DOI 10.26565/2786-5312-2025-101-12

In cites: Huszti, I., Lekhner, I., Baran, A. (2025). A brief history of distance education and perspectives of its future. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series: Foreign Philology. Methods of Foreign Language Teaching*, (101), 116-124.

DOI 10.26565/2786-5312-2025-101-12

© Густі І. І., Лехнер І. Г., Барань А. Б., 2025



This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution License 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

1. ВСТУП

Постановка проблеми. На перший погляд, здається, що дистанційне навчання – це інновація сьогодення, оскільки доступні для цього формату навчання засоби з'явилися в нашому повсякденному житті не так вже й давно. Багато хто, напевно, здивується, якщо ми спробуємо спростувати цю точку зору. Щоб зрозуміти витoki дистанційного навчання, ми повинні поринути у 1940-ві роки. Психологічні дослідження змінили погляди, технологічний прогрес змінив світогляд, але глобальні катастрофи, такі як пандемія COVID-19 та світові війни, також відіграли роль своєрідних каталізаторів для запуску дистанційного навчання. Впродовж багатьох років було розроблено низку різноманітних методологій та моделей, покликаних сприяти ефективному навчанню. Ці моделі постійно вдосконалюються з метою підвищення їхньої ефективності та результативності. Стрімкий розвиток дистанційного навчання також зумовлений мінливими потребами сьогодення. Тому, головна мета нашої статті – простежити, як відбувався цей процес від середини ХХ століття до сьогодення.

Аналіз останніх досліджень для виділення не вирішених раніше питань.

Еволюція дистанційного навчання розпочалася в 1940-х роках з досліджень ефективності навчання військовослужбовців [5]. У 1950-х роках Б. Ф. Скіннер [18] запропонував концепцію мікронавчання, а Бенджамін Блум [3] розробив таксономію навчальних цілей. 1960-ті роки ознаменувалися використанням телебачення в освіті та появою Відкритих університетів. У 1970-х роках з'явилася модель ADDIE для організації навчання [15]. 1980-ті роки принесли персональні комп'ютери, що розширило можливості створення навчальних матеріалів. 1990-ті роки стали ерою Інтернету та онлайн-курсів [9]. 2000-ні роки відзначилися зростанням швидкості Інтернету та появою Web 2.0, що сприяло розвитку безкоштовних онлайн-курсів та гейміфікації [16]. 2010-ті роки принесли системи управління навчанням (LMS) та масові відкриті онлайн-курси (МООС) [2].

Матеріалом дослідження послужили праці закордонних вчених. Оскільки дослідження присвячене актуальній проблемі еволюції дистанційного навчання, метою роботи є аналіз цієї еволюції від його зародження до сучасного стану, а також з'ясування основних тенденцій та чинників, що вплинули на його розвиток. Для досягнення мети необхідно вирішити такі завдання: визначити ключові етапи становлення дистанційного навчання, встановити взаємозв'язок між історичними подіями та технологічними інноваціями, охарактеризувати сучасний стан галузі, визначити нові тренди й технології, які можуть вплинути на дистанційне навчання.

Об'єктом дослідження є процес розвитку дистанційного навчання, а його предме-

том – основні тенденції та фактори, що його зумовили. Методологічною основою дослідження є аналіз наукової літератури та історичних джерел. Використано методи систематизації, узагальнення та порівняння. Наукова новизна роботи полягає у комплексному аналізі еволюції дистанційного навчання в широкому історичному контексті.

2. ОСНОВНА ЧАСТИНА

2.1 Минуле і теперішнє дистанційного навчання

1940-і роки. У 1944 році військово-повітряні сили США почали створювати дослідницькі центри, щоб знайти найефективніший спосіб підготовки нових пілотів, штурманів та інших членів екіпажу. Були застосовані ефективні методи, які почали привертати увагу всього світу. У 1946 році Едгар Дейл, професор державного університету штату Огайо, окреслив своєрідну ієрархію методів навчання відповідно до їхньої ефективності: від найбільш абстрактних до найбільш безпосередніх і реальних («Конус навчання»). В освітньому процесі учень проходить ці етапи в обох напрямках, пов'язуючи символічну візуалізацію з практичними реаліями [5]. Хоча Дейл зазначав, що його робота не є результатом наукового дослідження, на неї і сьогодні посилаються фахівці у сфері навчання.

1950-ті роки. Роботи Б. Ф. Скіннера та Бенджаміна Блума дали новий поштовх для впровадження ефективного навчання. У статті, опублікованій у 1954 році, Скіннер стверджував, що навчання має передбачати одночасне надання невеликої кількості інформації, яка супроводжується запитаннями та завданнями, а в подальшому – миттєвим наданням відповідей на них. Цей підхід до навчання використовується і сьогодні [18] і він називається «мікронавчанням», однак Скіннер створив його 70 років тому! Через два роки психолог у галузі освіти, Блум [3], розробив перший варіант своєї знаменитої таксономії. Він підкреслив взаємозв'язок між навчальними завданнями та рівнями когнітивної обробки [10]. Таксономія Блума класифікує навчальні цілі за шістьма категоріями на основі їхньої складності. Це такі категорії як запам'ятовування, розуміння, застосування, аналіз, синтез та оцінка.

1960-ті роки. 1960-ті та 1970-ті роки вважаються роками «буму» дистанційного навчання. У кількох країнах, а саме: США, Великобританія, Японія та Західна Німеччина – для дистанційного навчання було використано телебачення, і в цьому відношенні лідирувала Британська телерадіомовна корпорація (BBC). У Франції запровадження радіомовлення в університетській освіті заочної форми навчання датується другою половиною 1960-х років [11]. Ідея навчальних цілей була запропонована Робертом Ф. Магером [13]. Цілі деталізують, що саме учні будуть здатні виконувати наприкінці освітнього процесу як результат навчання. У 1965

Табл 1

Едгар Дейл: «Конус навчання»

Table 1

Dale's Cone of Experience



році Роберт Ганьє визначив умови навчання – ті дев'ять подій навчання, які й до сьогодні вважаються основними принципами організації навчального процесу [14]. Ця модель показує, що в процесі навчання є багато різних рівнів, що також свідчить про те, що для досягнення вищих рівнів навчання часто неминуче потрібно набутти необхідних навичок. На думку Ганьє, освіта має бути організована таким чином, щоб учні розвивали базові навички, а потім зосереджувалися на набутті більш глибоких навичок. Дистанційне навчання організоване для великої кількості студентів. Воно спрямоване на те, щоб запропонувати можливості навчання якомога більшій кількості цільових груп. Це пояснює, зокрема, «запуск» «відкритих університетів», які були створені ще в 1960-х роках, зарахування студентів без вступних іспитів тощо [11]. У середині 1960-х років у Великій Британії зародилася ідея створення Відкритого університету, яка була успішно реалізована в Лондоні в 1969 році. Студенти навчалися дистанційно за допомогою телевізійних трансляцій. Відкриті університети демократизували вищу освіту, усунувши географічні бар'єри та відкривши доступ до вищої освіти для ширшої аудиторії.

1970-ті роки. У 1970-х роках курси дистанційного навчання на рівні вищої освіти були запущені у великих масштабах, в основному з ініціативи урядів Ізраїлю, Німеччини, Іспанії, Пакистану, Ірану, Венесуели, Коста-Ріки, Бразилії [11]. У 1970-х роках з'явилися нові моделі організації навчання.

Перша і найважливіша з них також була розроблена для американських військових і досі популярна у сфері комерційного навчання. Модель ADDIE описує п'ять різних кроків процесу організації навчання. Це абревіатура означає Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (аналіз, проектування, розробка, впровадження та оцінка). Структурований підхід забезпечує ефективне управління навчальним процесом. Своєчасний зворотний зв'язок від учнів може бути використаний розробниками під час подальших кроків у навчанні. Як зазначає Олле [15], «Принципи організації навчання» Ганьє і Бріггса, опубліковані в 1974 році [6], були однією з наукових робіт, які вплинули на міжнародну тенденцію розвитку електронного навчання та освітніх програм, яких на той час ще не існувало, і забезпечили методологічну основу для подальших розробок у сфері електронного навчання.

1980-ті роки. Можна вважати, що з 1980-х років дистанційне навчання існує в усьому світі. У розвинених країнах його метою є поширення освіти серед соціальних верств, які з тих чи інших причин були виключені з процесу навчання. У країнах, що розвиваються, пріоритет надається підготовці управлінських кадрів та вчителів, а в Латинській Америці, наприклад, дистанційна освіта також приносить користь у сільськогосподарському секторі [11]. З появою персональних комп'ютерів у 1980-х роках можливості дистанційного навчання розширилися. У США вчителям надали можливість створювати

ти власні навчальні матеріали, які вже включали в себе графічні елементи. Це збільшило можливості навчального проектування. Звичайно, ця можливість була ще не всім доступна, але це був великий крок вперед в історії дистанційного навчання.

1990-ті роки. Десятки країн організовують дистанційне навчання переважно для підлітків і дорослих, студентів і робітників як для базової, так і для підвищення кваліфікації, професійної підготовки, перепідготовки тощо [11; 17]. З поширенням персональних комп'ютерів повсякденне використання їх стало доступним для ширших верств населення, хоча в основному лише на робочих місцях і в освітніх установах. Викладачі та студенти вже були в змозі створювати синхронізовані з аудіозаписом відеоролики і використовувати їх у процесі викладання та навчання. Інтернет став більш поширеним серед населення, що також уможливило організацію онлайн-курсів. 1990-ті роки принесли значні зміни у ставленні до навчання. Навчальні завдання стали пріоритетними, що дало змогу учням покращити свою успішність. У 1990-х роках на методологію навчального проектування вплинула теорія конструктивізму. Ця теорія зосередилася на важливості автентичних навчальних завдань, які дають змогу учням застосовувати набуті знання та розвивати низку навичок. Як результат, метод навчального проектування став більш орієнтованим на учня. Це було досягнуто завдяки навчанню на основі сценаріїв, а також віртуальному та реальному навчальному середовищу. Водночас, у 1990 році, з'явився CD-ROM, який дозволив обмінюватися синхронізованими відеоматеріалами, і Microsoft PowerPoint – сучасне програмне забезпечення для створення презентацій, яке і сьогодні, завдяки швидкому освоєнню, широко використовується не лише в освіті. Зараз мало хто сумнівається в тому, що Інтернет є найуспішнішим освітнім інструментом, який з'явився за тривалий час. Він поєднує та інтегрує текст, аудіо та відео із можливістю взаємодії між учасниками освітнього процесу. Його можна використовувати в глобальному масштабі і він не залежить від платформи. Хоча здебільшого це асинхронне середовище, його також можна використовувати для синхронних подій. Тому не дивно, що вчителі, викладачі, організатори дистанційної освіти та навчальні заклади на всіх рівнях все частіше використовують всесвітню мережу як середовище для проведення курсів [8]. 1990-ті роки ознаменувалися значним прогресом у сфері дистанційного навчання завдяки розвитку цифрових технологій, серед яких ключову роль відіграв Інтернет. Це сприяло переходу до нових форм навчання, таких як електронні курси та онлайн-тренінги. Методи зберігання і передачі візуального та аудіоматеріалу в електронному вигляді відкривають нові можливості для дистанційного навчання, тобто для учасників електронних курсів та онлайн-тренінгів.

Мультимедійні засоби забезпечили учасників електронних курсів та онлайн-тренінгів не лише необхідним навчальним матеріалом, але й відповідними наочними посібниками, тобто учні дійсно можуть відчувати себе у віртуальному світі так, як у реальній школі [19].

Підсумовуючи, можна сказати, що найбільшими досягненнями у сфері дистанційного навчання у 1990-х роках були:

1. Інтернет, що революціонував дистанційне навчання, забезпечив доступ до різноманітних ресурсів, створив глобальну взаємодію на рівні мережевої технології.

2. Використання відео, аудіо та інших мультимедійних елементів зробило навчання більш захопливим та ефективним.

3. Поява перших онлайн-курсів, які надали студентам гнучкість у навчанні.

2000-ні роки. 2000-ні роки зробили онлайн-навчання популярним завдяки збільшенню швидкості Інтернету [12]. Важливість електронного навчання зростала, і паралельно з цим навчальні заклади все більше досліджували використання медіа-засобів в онлайн-курсах. Оскільки інтернет став доступним практично для всіх, все більше компаній скористалися можливістю навчати своїх співробітників за допомогою електронних навчальних матеріалів, що, безумовно, відповідало інтересам компанії. Пропонується все більше і більше безкоштовних онлайн-курсів, що робить навчання впродовж усього життя доступним для широких верств населення. Середина 2000-х років, схоже, стала періодом загальної доступності синтезу, розпізнавання і запису голосу на телефонах і комп'ютерах як стаціонарних, так і мобільних. Знову ж таки перевага повинна бути на боці дистанційних систем, а не навчання на стаціонарі, оскільки студенти дистанційної форми навчання більше покладаються на електронну переписку, виконання завдань та їх подання [8]. Приблизно в той самий час, у 2002 році, британський розробник онлайн-ігор Нік Пеллінг вперше використав термін «гейміфікація» [7]. Зароджується Веб 2.0, який обіцяє двосторонню комунікацію: користувачі присутні в соціальних мережах, блогах, форумах, а з 2008 року цими сайтами можна керувати зі своїх смартфонів.

2010-і роки. Чати, форуми, файлообмінники, відеоконференції, електронні дошки та блоги – всі ці засоби можуть бути використані для підтримки навчального процесу. Крім того, останнім часом широко застосовується концепція гейміфікації. Це застосування ігрових елементів і методів цифрового ігрового дизайну до неігрових завдань, таких як навчальні виклики. Йдеться про використання ігрової механіки, естетики та ігрового мислення для посилення залучення користувачів, мотивації дій та підтримки навчання. Це означає додавання ігрових елементів до навчального курсу, таких як

от: таблиці лідерів, значки, трофеї та досягнення, без внесення основних змін до загальної структури курсу. Ігрова педагогіка пішла далі, вбудовуючи ігрові елементи в розробку курсу, як-от: нарахування балів від нуля, вибір користувача, негайний зворотній зв'язок, навчання на власних помилках і прозорість [16]. Системи управління навчанням (LMS) все частіше використовуються в дистанційному навчанні. Це веб-платформи, які дозволяють викладачам і вчителям організовувати і поширювати навчальні матеріали в цифровому форматі. Вони можуть спілкуватися зі студентами, ділитися матеріалами, створювати завдання для студентів, а потім оцінювати їхню роботу. До популярних платформ належать Blackboard, Canvas, Classroom, Edmodo та Moodle. За останні кілька років широкого розповсюдження набули так звані масові відкриті онлайн-курси (МВОК) – безкоштовні онлайн-курси, які надають людям широкий доступ до різноманітних курсів. МВОК – це гнучкий спосіб для всіх здобути нові навички, просунутися в кар'єрі та отримати якісний освітній досвід. Мільйони людей по всьому світу використовують МВОК для навчання з різних причин, зокрема: розвиток кар'єри, зміна професії, додаткове навчання, навчання впродовж життя, корпоративне дистанційне навчання тощо.

Загалом, у XXI столітті ми стали свідками великих досягнень у сфері дистанційної освіти:

1. За допомогою смартфонів і планшетів навчання стало доступним будь-де і будь-коли.

2. Інтерактивні веб-технології, такі як блоги, форуми та соціальні мережі сприяли спілкуванню між студентами та викладачами.

3. Масові онлайн-курси (МООС) зробили якісну освіту доступною для мільйонів людей по всьому світу. Залежно від сфер зацікавлення здобувачів, вони можуть обирати з-поміж них. Платформи Coursera, edX, Udacity, FutureLearn, Khan Academy, OpenLearning тощо пропонують навчальні матеріа-

ли для дистанційного навчання з різних тематичних напрямків. Додатковою перевагою цих платформ є можливість для професіоналів і компаній, що займаються електронним навчанням, продавати свої навчальні матеріали. Ринок пропозицій надзвичайно великий, тому люди, які прагнуть навчатися та розвиватися, можуть отримати доступ до якісних навчальних ресурсів без необхідності навчатися в межах традиційних освітніх закладів.

4. Технології зі штучним інтелектом (наприклад, perplexity.ai, padlet.com, fobizz.com і т. д.) обіцяють персоналізувати навчання, автоматизувати рутинні завдання та покращити загальний досвід.

2.2 Нові горизонти та виклики дистанційної освіти

Дистанційна освіта переживає бурхливий розвиток, її майбутнє виглядає надзвичайно перспективним. З розвитком технологій та зміною потреб суспільства, ми можемо очікувати на появу нових інноваційних підходів та інструментів [1], які перетворюють процес навчання.

На нашу думку, вже існують деякі ключові тренди, які формуватимуть майбутнє дистанційної освіти і відіграватимуть значну роль. Це такі тренди, як:

- персоналізоване навчання – завдяки штучному інтелекту кожен студент зможе отримати індивідуальний навчальний план, адаптований до його темпу, стилю навчання та потреб. Інтелектуальні системи аналізуватимуть розвиток студента і пропонуватимуть додаткові матеріали або завдання для закріплення знань.

- Імерсивні технології вказують на те, що віртуальна та доповнена реальність відкривають нові можливості для створення інтерактивних навчальних середовищ. Студенти зможуть зануритися в історичні події, досліджувати наукові явища або практикувати навички в безпечному віртуальному просторі.

Табл 2

**Зведена таблиця ключових подій і методів дистанційного навчання
(на основі результатів нашого дослідження)**

Table 2

Summary table of key events and methods of distance learning (based on the results of our research)

Десятиліття	Ключові події та технології	Методи дистанційного навчання
1940-і	Створення дослідницьких центрів ВПС США	Конус навчання Едгара Дейла
1950-і	Роботи Б. Ф. Скіннера та Бенджаміна Блума	Мікронавчання, Таксономія Блума
1960-і	Телебачення в дистанційному навчанні	Навчальні цілі, Модель Ганье, Відкриті університети
1970-і	Масштабні програми дистанційного навчання	Модель ADDIE
1980-і	Поява персональних комп'ютерів	Створення власних навчальних матеріалів
1990-і	Поширення Інтернету	Онлайн-курси, Електронні тренінги, CD-ROM, Microsoft PowerPoint
2000-і	Збільшення швидкості Інтернету, Web 2.0	Безкоштовні онлайн-курси, Гейміфікація
2010-і	Системи управління навчанням (LMS), Масові відкриті онлайн-курси (МООС)	LMS (Blackboard, Canvas, Classroom, Edmodo, Moodle), МВОК (Coursera, edX, Udacity, FutureLearn)

- Блокчейн – це технологія, яка забезпечить безпеку та прозорість в освітніх процесах. Блокчейн дозволить створювати незалежні, захищені від фальсифікації записи про досягнення студентів, що можуть підвищити, наприклад, довіру до онлайн-дипломів і сертифікатів.

- Коли говоримо про мікронавчання, маємо на увазі короткі, модульні курси, які стануть нормою. Це дозволить студентам гнучко планувати навчання і зосереджуватися на конкретних темах, які їх цікавлять.

- Гейміфікація набуває все більшої популярності та широкого застосування. Ігрові елементи будуть все більше інтегруватися в навчальні процеси, роблячи навчання більш захопливим та ефективним.

- Онлайн-платформи перетворюються на справжні спільноти, де студенти зможуть спілкуватися з однолітками, викладачами та експертами з усього світу.

- Штучний інтелект як помічник викладача зможе автоматизувати рутинні завдання викладачів, такі як оцінювання тестів, надання зворотного зв'язку студентам і створення персоналізованих навчальних матеріалів.

Можна виділити чимало викликів дистанційної освіти, які варто враховувати. Дистанційне навчання вимагає від студентів високого рівня самодисципліни та вміння організовувати свій час. Деяким здобувачам освіти може бракувати живого спілкування з викладачами та однокурсниками, що може призвести до відчуття ізоляції та зниження мотивації. Домашнє середовище може бути сповнене відволікаючих факторів, які ускладнюють концентрацію на навчанні.

Викладачам потрібно впоратися з викликами іншого характеру. Їм необхідно адаптувати свої методики викладання до дистанційного формату, що може вимагати додаткового навчання та підготовки. Викладачі повинні володіти необхідними технічними навичками для використання онлайн-платформ та інструментів. Так само, розробка ефективних методів оцінювання знань, отриманих дистанційно, може бути складним завданням. Викладачам необхідно знаходити способи підтримувати студентів, які відчують труднощі з дистанційним навчанням навіть тоді, коли надання індивідуального зворотного зв'язку кожному здобувачеві освіти в умовах дистанційного навчання може бути трудомістким процесом.

З боку закладів освіти також існують виклики дистанційного навчання. Наприклад, у певних випадках забезпечення всіх студентів та викладачів необхідним обладнанням та доступом до інтернету може бути значним фінансовим викликом. Крім того, створення якісних та цікавих навчальних матеріалів для дистанційного навчання потребує значних ресурсів. Забезпечення викладачам необхідної технічної та методичної підтримки є важливим фактором успіху дистанційного навчання.

Тому, важливим завданням стане у майбутньому забезпечення доступу до якісного інтернету та

розвиток цифрових навичок у всіх верств населення. Необхідно знаходити баланс між онлайн-навчанням та соціальними взаємодіями, щоб уникнути відчуття ізоляції у студентів. Є необхідність у розробці ефективних методів оцінювання знань, отриманих дистанційно, та забезпечення високої якості навчальних матеріалів. Також необхідно забезпечити рівний доступ до дистанційної освіти для всіх верств населення, незалежно від їхнього соціального статусу та місця проживання.

Майбутнє дистанційної освіти відкриє перед нами безмежні можливості. Однак, для того, щоб реалізувати весь потенціал цієї технології, необхідно вирішити ряд викликів. Співпраця між освітянами, технологічними компаніями та урядами є ключовим фактором для створення ефективної та доступної системи дистанційного навчання. Тільки тоді дистанційна освіта зможе розкрити свій повний потенціал та стати ефективним інструментом для забезпечення якісної освіти для всіх.

3. ВИСНОВКИ

У статті детально проаналізовано історичний розвиток дистанційного навчання починаючи з перших експериментів середини XX століття аж до сучасних інновацій. Доведено, що дистанційне навчання є не лише продуктом сучасності, а й результатом тривалого еволюційного процесу, який був значною мірою стимульований як технологічними проривами, так і глобальними подіями, такими як світові війни та пандемія COVID-19.

Дослідження виокремлює кілька ключових етапів у розвитку дистанційного навчання: від проєктів у сфері військової підготовки до масового впровадження онлайн-курсів і платформ. Підкреслено важливість таких інновацій, як телебачення, персональні комп'ютери та Інтернет, які зробили дистанційне навчання доступним для мільйонів людей по всьому світу.

Окрему увагу приділено сучасним трендам у галузі дистанційного навчання, зокрема персоналізації освітнього процесу за допомогою штучного інтелекту, використанню іммерсивних технологій, таких як віртуальна та доповнена реальність, та застосуванню блокчейну для забезпечення безпеки та прозорості освітніх даних.

Підкреслено, що хоча дистанційне навчання має величезний потенціал, воно стикається з низкою викликів, таких як забезпечення якості освіти, подолання цифрового розриву та мотивація студентів до самостійної роботи.

Висновки дослідження свідчать про те, що дистанційне навчання є перспективним напрямком розвитку сучасної освіти, який потребує подальшого вдосконалення. Перспективи подальшого дослідження передбачають вивчення психологічних аспектів дистанційного навчання, таких як мотивація, самостійність, співпраця.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Черненко, А. (2024). Інноваційні підходи до навчання іншомовної лексики: Роль сучасних цифрових інструментів (в умовах дистанційної освіти). *Вісник ХНУ імені В. Н. Каразіна. Серія: Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов*, 99, 141-147. <https://doi.org/10.26565/2786-5312-2024-99-18>
2. Bates, A.W. (2019). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning* (2nd ed.). Vancouver, B.C.: Tony Bates Associates Ltd. Retrieved from: <https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/>
3. Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. London: Longmans, Green and Co. LTD.
4. Cloke, H. (2023). *Edgar Dale's cone of experience: A comprehensive guide*. Retrieved from: <https://www.growthengineering.co.uk/what-is-edgar-dales-cone-of-experience/>
5. Dale, E. (1946). *Audio-visual methods in teaching*. New York: Dryden Press.
6. Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1974). *Principles of instructional design*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
7. Hebebe, M. T., & Alan, S. (2021). Gamification in education: An overview of the literature. In A. Csiszárk-Kocsir & P. Rosenberger (Eds.), *Current studies in social sciences 2021* (pp. 174-194). Istanbul: ISRES Publishing.
8. Keegan, D. (2002). *The future of learning: From e-learning to m-learning* (ERIC Document Reproduction Service No. ED472435). Hagen, Germany: FernUniversität Institute for Research into Distance Education.
9. Khan, B. H. (1997). Web-based instruction (WBI): What is it and why is it? In B. H. Khan (Ed.), *Web-based instruction* (pp. 5-18). Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.
10. Kotschy, B. (2003). Az iskolai oktatómunka tervezése. In I. Falus (Szerk.), *Didaktika: Elméleti alapok a tanítás tanuláshoz* (pp. 468-486). Budapest: Nemzeti Tankönyvkiadó.
11. Kovács, I. (1996). *Új út az oktatásban? A távoktatás*. Budapest: Budapesti Közgazdaságtudományi Egyetem.
12. Kovács I. (2011). *Az elektronikus tanulásról a 21. század első éveiben*. Budapest. Magánkiadás.
13. Mager, R. F. (1962). *Preparing instructional objectives*. Belmont, CA: Fearon Publishers.
14. Northern Illinois University Center for Innovative Teaching and Learning (2020). Gagné's nine events of instruction. In *Instructional guide for university faculty and teaching assistants*. Retrieved from <https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide>
15. Ollé, J. (2023). A didaktika alkalmazhatósága a digitális tananyagok és online tanulási környezetek fejlesztésében. *Pedagógusképzés*, 22(3), 134-145. <https://doi.org/10.37205/TEL-hun.2023.3.08>
16. Pandey, A. (2019). Gamification trends in 2019: Packed with tips and ideas you can use. Retrieved from: www.eidesign.net/gamification-trends-in-2019-packed-with-tips-and-ideas-you-can-use/
17. Perriault, J. (1996). *La communication du savoir à distance*. Paris: L'Harmattan.
18. Skinner, B. F. (1954). The science of learning and the art of teaching. *Harvard Educational Review*, 24, 86-97.
19. T. Kiss, T. (2020). A távoktatás történetéről. *Kultúra és Közösség*, 11(4), 5-13.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

20. Едгар Дейл: «Конус навчання». Відновлено з: <https://fsp.kpi.ua/ua/piramida-navchannya-edgara-dejla/>

Стаття надійшла до редакції 27.12.2024

Стаття рекомендована до друку 24.02.2025

Ilona Huszti – PhD (Pedagogy), Associate Professor, Associate Professor at the Department of Philology of Ferenc Rákóczi II Transcarpathian Hungarian College of Higher Education; e-mail: huszti.ilona@kmf.org.ua; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1900-8112>; GOOGLE SCHOLAR: <https://scholar.google.com/citations?user=-nsyPFAAAAAAJ&hl=hu>; RESEARCH GATE: <https://www.researchgate.net/profile/Ilona-Huszti-2>

Ilona Lechner – PhD (Philology), Associate Professor, Associate Professor at the Department of Philology of Ferenc Rákóczi II Transcarpathian Hungarian College of Higher Education; e-mail: lechner.ilona@kmf.org.ua; ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7235-6506>; GOOGLE SCHOLAR: https://scholar.google.com/citations?user=xF3cexYAAAAAJ&hl=hu&fbclid=IwAR17QddWINNvEomPBi29IqI6_DQkXktBPPr3GID8UwhNZPI9hF1T00HKRrs; RESEARCH GATE: <https://www.researchgate.net/profile/Ilona-Lechner>

Adalbert Baran – PhD (Philology), Associate Professor, Associate Professor at the Department of Philology of Ferenc Rákóczi II Transcarpathian Hungarian College of Higher Education; e-mail: barany.bela@kmf.org.ua; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9950-5601>; GOOGLE SCHOLAR: <https://scholar.google.com/citations?user=aScx95kAAAAAJ&hl=hu>; RESEARCH GATE: https://www.researchgate.net/profile/Adalbert-Baran?fbclid=IwAR3FOL7DRiVbHtDpmYUVkQBvNl_YLbkaRP6acfpw1k1cicsqybf3rdW8qw

A BRIEF HISTORY OF DISTANCE EDUCATION AND PERSPECTIVES OF ITS FUTURE

Relevance. Distance learning has undergone significant evolution since its inception in the mid-20th century, responding to technological progress, pedagogical innovations, and societal needs. Its relevance lies in providing flexible and accessible educational opportunities for students around the world. *The purpose* of the study is to trace the evolution of distance learning from its origins to the present, identify key factors that have influenced its development, and outline potential directions for its future development. *The research objectives* are to analyse the historical development of distance learning, identify key technological, pedagogical, and social factors that have influenced its evolution, determine the contribution of specialists and institutions to the development of distance learning, and outline potential directions for the development of distance learning in the future. *Research results:* 1. Key stages in the development of distance learning are identified, starting from training methods for military personnel in the 1940s to modern online platforms and MOOCs. 2. The impact of technological progress (personal computers, the Internet, Web 2.0) on expanding the capabilities and accessibility of distance learning is established. 3. The role of pedagogical innovations and changing societal needs in shaping modern models of distance learning is determined. 4. The current state of distance learning and its potential future directions are presented. *Conclusions.* Distance learning has gone from correspondence courses to interactive online platforms, significantly expanding access to education. Technological progress, pedagogical innovations, and changes in social needs are the driving forces of its evolution. Distance learning has significant potential for development and will become an integral part of the educational process of the future.

Key words: distance learning, Edgar Dale's 'Cone of Experience', gamification, learning management system (LMS), massive open online course (MOOC), open university, Robert Gagné.

REFERENCES

- Chernenko, A. (2024). Innovatsijni pidkhody do navchannia inshomovnoi leksyky: rol' suchasnykh tsyfrovyykh instrumentiv (v umovakh dystantsijnoi osvity). *Visnyk KhNU imeni V. N. Karazina. Seriya: Inozemna filolohiia. Metodyka vykladannia inozemnykh mov*, 99, 141-147. doi: <https://doi.org/10.26565/2786-5312-2024-99-18>
- Bates, A.W. (2019). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning* (2nd ed.). Vancouver, B.C.: Tony Bates Associates Ltd. Retrieved from: <https://pressbooks.bccampus.ca/teachinginadigitalagev2/>
- Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. London: Longmans, Green and Co. LTD.
- Cloke, H. (2023). *Edgar Dale's cone of experience: A comprehensive guide*. Retrieved from: <https://www.growthengineering.co.uk/what-is-edgar-dales-cone-of-experience/>
- Dale, E. (1946). *Audio-visual methods in teaching*. New York: Dryden Press.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1974). *Principles of instructional design*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Hebebcı, M. T., & Alan, S. (2021). Gamification in education: An overview of the literature. In A. Csizsárik-Kocsir & P. Rosenberger (Eds.), *Current studies in social sciences 2021* (pp. 174-194). Istanbul: ISRES Publishing.
- Keegan, D. (2002). *The future of learning: From e-learning to m-learning* (ERIC Document Reproduction Service No. ED472435). Hagen, Germany: FernUniversität Institute for Research into Distance Education.
- Khan, B. H. (1997). Web-based instruction (WBI): What is it and why is it? In B. H. Khan (Ed.), *Web-based instruction* (pp. 5-18). Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.
- Kotschy, B. (2003). Az iskolai oktatómunka tervezése [Planning of educational work at school]. In I. Falus (Szerk.), *Didaktika: Elméleti alapok a tanítás tanuláshoz* (pp. 468-486). Budapest: Nemzeti Tankönyvkiadó. (in Hungarian)
- Kovács, I. (1996). *Új út az oktatásban? A távoktatás* [A new way in education? Distance learning]. Budapest: Budapesti Közgazdaságtudományi Egyetem. (in Hungarian)
- Kovács I. (2011). *Az elektronikus tanulásról a 21. század első éveiben* [On e-learning in the first years of the 21st century]. Budapest. Magánkiadás. (in Hungarian)

13. Mager, R. F. (1962). *Preparing instructional objectives*. Belmont, CA: Fearon Publishers.

14. Northern Illinois University Center for Innovative Teaching and Learning (2020). Gagné's nine events of instruction. In *Instructional guide for university faculty and teaching assistants*. Retrieved from: <https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide>

15. Ollé, J. (2023). A didaktika alkalmazhatósága a digitális tananyagok és online tanulási környezetek fejlesztésében [The applicability of didactics in the development of digital teaching materials and online learning environments]. *Pedagógusképzés*, 22(3), 134-145. <https://doi.org/10.37205/TEL-hun.2023.3.08>

16. Pandey, A. (2019). Gamification trends in 2019: Packed with tips and ideas you can use. Retrieved from: www.eidesign.net/gamification-trends-in-2019-packed-with-tips-and-ideas-you-can-use/

17. Perriault, J. (1996). *La communication du savoir à distance* [The communication of knowledge at a distance]. Paris: L'Harmattan.

18. Skinner, B. F. (1954). The science of learning and the art of teaching. *Harvard Educational Review*, 24, 86-97.

19. T. Kiss, T. (2020). A távoktatás történetéről [On the history of distance learning]. *Kultúra és Közösség*, 11(4), 5-13.

ILLUSTRATIVE MATERIAL

20. Edgar Dale's Cone of Experience. Retrieved from: <https://fsp.kpi.ua/ua/piramida-navchannya-edgara-dejla/>

The article was received by the editors 27.12.2024

The article is recommended for printing 24.02.2025