СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОГО ПРОЦЕСУ У ВИЩИХ ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ

Матвійчук Л.А., к.п.н., доцент
Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка
matviychuk2012@gmail.com

Впровадження інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) вимагає великої кількості змін у формуванні компетенції викладача, а це самостійна робота над собою, пошук нових освітніх теорій, методик, технік навчання, фундамент закладений на ІКТ [1]. Без сумніву, сучасний викладач має володіти електронними інструментами, особливо, коли популярні онлайн-додатки, веб-сервіси, що розширюють можливості та дозволяють створити певний навчальний клімат (середовище), в якому студентам легше засвоїти навчальний матеріал, а викладачам – простіше працювати зі студентами, не байдужими до вивчення предмету.

Онлайн-додатки – це хороший, незамінний інструмент, це програма, якою повинен володіти сучасний викладач, яка дозволяє сформувати у викладача творчий рівень ІКТ-компетенції.

Веб-сервіс – це послуга, яка здійснюється за допомогою Інтернет мережі.

Не менш вагомим у навчальному процесі є використання ігрових технологій (гейміфікація) для розв’язання освітніх завдань. Такі технології дозволяють краще наблизитися до суті проблеми і вирішувати її в ігровому середовищі. В такому середовищі студентам цікавіше, а викладач має можливість продемонструвати свій рівень ІКТ-компетенції. Гейміфікація – це ігровий підхід у вирішенні неігрових задач в неформальній, традиційній формі завдяки елементам гри.

Володіння засобами ІКТ визначає цифрову грамотність суспільства. Цифрова грамотність сьогодні формулює рівень обізнаності студентів в тому, де вони можуть перебувати та чим займатися в майбутньому. Цифрова

грамотність – прорив у краще майбутнє. Вона впливає на життя кожного із нас. Уряд України запустив «Національну програму цифрової грамотності», яка містить онлайн-платформу із п’ятьма різними категоріями курсів. Завдяки онлайн-платформі українська спільнота зможе взяти участь у трьох онлайн-курсах: 1) базовий курс із цифрової грамотності; 2) цифрова грамотність для вчителів; 3) курс для батьків «Онлайн-безпека для дітей». Тут ми вперше чуємо такі терміни: «освітні серіали», замість «рівнів» будуть «сезони», а «урок» по новому звучатиме як «освітні серії» [2].

Стрімко рухаючись вперед, нове покоління студентів потребує все новіших і новіших шляхів організації навчально-виховного процесу, примушуючи навчальні заклади трансформувати освітню діяльність [3].

Цифрова грамотність набуває все більшої популярності, вона стала еталоном сучасності [4]. З приводу даного питання давно проводяться дослідження. У своїй роботі науковці [5] представили результати власних досліджень з приводу цифрової грамотності батьків. Результати показали, що на цифрову грамотність впливає багато факторів, в тому числі і місце проживання, освіта, частота використання електронних пристроїв, тощо.

Цифрова грамотність, можна сказати, є утилітою, яку постійно потрібно оновлювати.

У дослідженнях [6; 7; 8] стверджується, що існує вагома потреба у заміні традиційних класних кімнат, які є, так би мовити, «місцем неминучих зустрічей для здійснення навчального процесу», а створення так званих продуктивних сайтів – середовищ для взаємодії з новими медіа, називають «третім простором».

«Третій простір [9] – це перехрестя, на якому «освітні» знання зустрічаються з неофіційно визнаними навичками і схильностями та потенційно тягнуть за собою здатність трансформувати цифрову грамотність в фундаментальні досягнення (щодо SEN) за допомогою збільшення «взаємодії» з формальною навчальною програмою».

«Третій простір» передбачає одночасний прихід і відхід в безмежний простір між різними способами обміну інформацією, дій над нею. Необхідною умовою для цього є те, що викладачі повинні організувати в ньому комфортне середовище для навчаємих. «Третій простір» – це місце винаходів і трансформаційних зустрічей, динамічно-проміжний простір, який просякнутий великою кількістю незрозумілої інформації, суперечностей, створенням чогось нового та раніше незвіданого.

Література

1. Матвійчук Л. А. Методика впровадження навчальної комп'ютерної програми в навчальний процес підготовки майбутніх інженерів-програмістів. *Інформаційні технології в освіті*. 2015. №. 23. С. 60-69.
2. Національна програма цифрової грамотності. URL : https://osvita.diia.gov.ua/ (дата звернення: 22.02.2020).
3. Arkhipova M. V., Belova E. E., Gavrikova Y. A., Pleskanyuk T. N. and Arkhipov A. N. Reaching Generation Z. Attitude Toward Technology Among the Newest Generation of School Students. In: Popkova E., Ostrovskaya V. (eds) Perspectives on the Use of New Information and Communication Technology (ICT) in the Modern Economy. ISC 2017. *Advances in Intelligent Systems and Computing*. 2019. Vol. 726. P. 1026-1032.
4. Hobbs R. Digital and Media Literacy: A Plan of Action. A White Paper on the Digital and Media Literacy Recommendations of the Knight Commission on the Information Needs of Communities in a Democracy. 2010. URL : https://eric.ed.gov/?id=ED523244 (дата звернення: 22.02.2020).
5. Gutiérrez, K. D. Developing a Sociocritical Literacy in the Third Space. *Reading Research Quarterly*. 2008. Vol. 43, №. 2. P. 148–164.
6. Burnett C. Investigating Pupils' Interactions Around Digital Texts: A Spatial Perspective on the 'Classroom-Ness' of Digital Literacy Practices in Schools. *Educational Review*. 2014. Vol. 66 №. 2. P. 192–209.

7. Burnett C., Merchant G., Parry B. Literacy, Media and Technology: Past, Present and Future. 2017. P. 227-237.
8. McDougall J., Livingstone S., Sefton-Green G. Media and Information Education in the UK: Report for Cost/ANR. URL : http://eprints.bournemouth.ac.uk/21522/2/McDougall_Livingstone_MIL_in_UK.pdf (дата звернення: 22.02.2020).
9. Tomczyk Ł., Lazar S., Biljana C. Digital Literacy in the Area of Digital Safety Among Parents of the Secondary School Students. 2019. Vol. 36 №. 3. P. 167-187.