

Віктор Литвиненко
Уманський державний
педагогічний університет
імені Павла Тичини
м. Умань, Україна

ОСВІТА: НАЙНОВІШІ МЕТОДИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ

Чому зникають традиційні лекції, що гальмує розвиток онлайн-освіти і без яких навичок діти майбутнього не зможуть вступити до університету?

Усі процеси у світі розвиваються дуже стрімко, і найперше, що повинно йти в ногу із цим розвитком на національному рівні, – це освіта. На жаль, в Україні нові технології та методи практично не вводяться, а українські навчальні заклади уже багато років не входять навіть у 500 кращих у світі. За підсумками Світового саміту інновацій в освіті, який проходив минулої зими в Катарі, експерти-освітяни з різних країн світу сформулювали п'ять сучасних трендів розвитку освіти. А саме: залучення спеціалізованих соціальних мереж, мобільних додатків та онлайн-курсів, нетрадиційний підхід до освіти в класах та заходи, спрямовані на розвиток критичного мислення.

Онлайн-курси – self-discipline

Два роки тому світ сколихнула мода на онлайн-курси – так звані МООС. Причиною тому стала платформа [Coursera](#), запущена викладачами Стенфорду. Цей сервіс відкрив усім безперешкодний доступ до лекцій професорів із найкращих університетів світу. Coursera стала стартапом року за версією Crunchies Awards і, здавалося, назавжди змінила педагогічний рельєф світу.

За рік після тріумфу Coursera перші МООС з'явилися і в Україні. На базі Київського національного університету імені Тараса Шевченка був організований проект «[Університет онлайн](#)». Навчатися на ньому могли не лише студенти вузу, а всі охочі. Через це на єдиний курс із бренд-менеджменту зареєструвалося понад 8 тисяч слухачів, у тому числі іноземці. Єдиним мінусом експерименту була відсутність випускних сертифікатів для тих, хто закінчив курс.

Вже цієї осені засновник «Університету онлайн» Іван Примаченко збирається продовжувати розвиток онлайн-освіти в Україні. На окремій платформі він планує запускати новий український МООС-проект із лекціями від викладачів провідних ВНЗ України. Проект розпочнеться з кількох курсів з бізнесу, ІТ та історії України. Різні університети, організації та компанії-лідери у своїй галузі зможуть публікувати та розповсюджувати курси на цій платформі.

Іван висловлює віру в те, що з часом онлайн-курси увійдуть до офіційної програми української вищої освіти. «Масові відкриті онлайн-курси подібні до технології книгодрукування. Вони дозволяють революційно зменшити вартість доступу до найкращих можливостей навчання свого часу. І так само, як у випадку з друкованою книгою, їхнє поширення та інтеграція в навчальний процес – лише справа часу».

Виховання уваги – edutainment

Втім, ситуація з MOOC не є абсолютно безхмарною. Вже сьогодні з двадцяти студентів, які підписуються на курс Coursera, закінчує його лише один. Головною проблемою альтернативних освітніх систем стає утримання уваги учнів.

«Існує цілий арсенал прийомів, за допомогою яких масові відкриті онлайн-курси утримують увагу користувача, – ділиться своїми роздумами Іван Примаченко. – Серед найбільш важливих – розбивка відеолекцій на невеликі за часом уривки, постійне чергування різних видів навчання, акцент на ілюстративному матеріалі в лекціях, активне залучення студентів до обговорень на форумах, базова гейміфікація навчального процесу».

Також, на думку Івана, онлайн-навчання може бути частково платним – наприклад, зі студентів можна брати невеликі кошти на створення сертифікатів. В такому випадку слухачам курсів буде психологічно важче покинути курс.

Новим викликом для розробників дистанційних систем освіти стало поняття «ед'ютейнмент» (edutainment) – поєднання освіти з ігровими практиками. Ті ж онлайн-курси або навчальні фільми є різновидом edutainment, однак його найбільш перспективним напрямом є створення навчальних ігор.

Перша така гра виникла в США ще в 70-ті, до масового розповсюдження ПК. Вона називалася The Oregon Trail і була присвячена освоєнню Америки батьками-пілігримами. Сьогодні, крім створення нових навчальних ігор, деякі серйозні розробники вживлюють елементи освітніх програм у популярні ігрові бестселери, такі як, наприклад, SimCity.

Навчати можуть не лише комп'ютерні, але й настільні ігри – наприклад, економічна гра Cashflow 101. Її розробив знаний інвестор Роберт Кійосаки, який вбачав головну проблему освіти в тому, що діти виходять зі школи без умінь управляти фінансовими потоками.

Нетрадиційні класи – new methods

Інший напрям розвитку edutainment – це інтеграція ігрових принципів у шкільні методики. Наприклад, в одній із молодших шкіл Нью-Йорку з 2009 року проводиться експеримент [Quest Schools](#). Він полягає в тому, що учні замість семестрів з уроками проходять двотижневі інтенсиви з квестами з різних дисциплін, а замість екзаменів мають навчитися домовлятися для змагання з так званими «босами».

Гейміфікація – далеко не єдиний підхід, який приходить на зміну нудним лекціям. Серед інших: Spaced Learning – метод засвоєння матеріалу за три підходи, спрямований на розвиток довгострокової пам'яті; Flexible Fridays – підхід, при якому один день на тиждень в учнів немає розкладу, і вчитель зустрічається зі студентами для обговорення найбільш проблемних для них питань; Flipped Classroom – виконання домашніх завдань не після семінарів, а наперед; Design Thinking – наради учнів чи студентів для виконання практичних завдань у класах.

Іншим важливим моментом, який впливає на ефективність реформування освіти є мотивація викладачів, а також розвиток солідарності серед педагогічних колективів. В освітніх системах високого рівня викладач відповідає за успіхи не лише своїх учнів, але й колег. Зі зростанням особистої відповідальності вчителів радикально зменшується необхідність звітування.

Критичне мислення – teaching hospital

Батько американської системи освіти Джон Дьюї був переконаний: мислення починається там, де є проблемна ситуація. Аналогічним чином, схоже, мислить і Роман Шулик, старший викладач кафедри журналістики Національного університету «Острозька академія». Разом із колегами Роман вирішив запустити проект J.Lab, який пропонує студентам-журналістам замість протирання штанів на лекціях чи зубріння теорії почати робити своє власне ЗМІ вже в університеті.

«Наріжною проблемою гуманітарної вищої освіти в Україні є низька адаптивність, – вважає Роман Шулик. – Університети не намагаються адаптуватися до реальних суспільних потреб. Я викладаю на кафедрах журналістики у двох університетах уже більше чотирьох років. Цього часу мені виявилось достатньо, щоб усвідомити, що сучасна журналістська освіта не забезпечує реальних потреб медійного ринку – часто буває, що по завершенні навчання на бакалавраті студенти приходять на роботу, щоб почути: Забудьте все, чого вас учили у вузі».

Роман Шулик вчився в Могилянській школі журналістики. Там на одному з семінарів він дізнався від запрошеного професора Девіда ла Фонтейна з університету Аненберга про трендову нині в США модель журналістської освіти під назвою Teaching Hospital.

Саме її він і вирішив застосувати в J.Lab – створити лабораторію реальної роботи студентів-журналістів у редакціях офіційно зареєстрованих видань – професійну рольову гру для цікавих студентських медійних проектів.

Отже, саме впровадження сучасних методик та оновлення освітнього інструментарію, а також самоорганізація та реальна практика мають стати основними напрямками розвитку освіти. Як бачимо, практичність і самоорганізованість стають основними дороговказами на шляху розвитку освіти, а реформування методик та використання нових технологій допомагають швидше по ньому рухатися.

ЛІТЕРАТУРА

1. Тягло О. В. Критичне мислення: Навч. посібник — Х. : Основа, 2008. — 187 с.
2. Джелалі Л. Секрети Наполеона. Пам'ять. Увага. Швидкочитання. - Харків, 1995. – 254 с.
3. Освіта: найновіші методи та перспективи: URL:
<https://bigggidea.com/practices> (дата звернення: 20.02.2021)