

Секція 8. Філософія сучасної освіти. Сучасні педагогічні технології та методики.

ПІДГОТОВКА ВЧИТЕЛЯ ХХІ СТОЛІТТЯ В УМОВАХ ЦИФРОВОЇ ПЕДАГОГІКИ

Корсікова К.Г.

кандидат педагогічних наук,

викладач кафедри педагогіки, психології, початкової освіти та освітнього менеджменту КЗ «Харківська гуманітарно-педагогічна академія»

м. Харків, Україна

Сучасні суспільство функціонує за законами цифрової економіки, де найдорожчим товаром є інформація, тому оволодіння інформаційними технологіями молоддю є такою ж необхідністю, як і різні життєві навички. Сьогодні учні та студенти є активними суб'єктами цифрового середовища. Вони здійснюють віртуальну комунікацію, соціалізуються у віртуально-реальному середовищі.

За теорією поколінь, розробленою американськими вченими В. Штраусом та Н. Хоувом, дітей, народжених з 1994 по 2012 роки, називають поколінням Z [3, с. 2]. Це люди, які з'явилися в епоху Інтернету, вони не ділять світ на реальний і цифровий, а сприймають його єдиним цілим. До навчання, виховання і розвитку таких дітей залучені досвідчені педагоги, які мають багаторічний стаж роботи у школах або ЗВО, однак вже не можуть зацікавити, привернути увагу до свого предмету.

Вчитель або викладач давно втратив авторитет як джерело освіти, адже студент має можливість отримати інформацію з будь-якої частини світу. Для сучасної молоді педагог – це, насамперед, наставник (тьютор) у цифровому інформаційному просторі, який добре розуміється на предметі, вміє подати його у рамках інтердисциплінарного підходу, володіє сучасними ІКТ [2, с. 1].

У зв'язку з цим вважаємо за необхідне дослідити і обґрунтувати необхідність впровадження цифрової педагогіки у підготовку вчителя ХХІ століття.

У останніх дослідженнях країн Європи, США, Японії активно вживається таких термін як «цифрова компетентність» [1; 5], яка розуміється як «здатність використовувати цифрові медіа й ІКТ, розуміти і критично оцінювати різні аспекти цифрових медіа та медіа контенту, а також уміти ефективно комунікувати в різноманітних контекстах» [6, с. 93], «навички роботи в інформаційно комунікаційному (цифровому) середовищі як провідна ознака цифрової грамотності, соціокультурна складова (нові артефакти, нові практики цифрової культури з відповідними ціннісними орієнтирами та особистісним досвідом)» [2, с. 7].

Слід зазначити, що 17 січня 2018 року оновлено зміст цифрової компетентності відповідно до сучасних тенденцій розвитку суспільства. Відповідно до рекомендацій Європейського Парламенту та Ради цифрова компетентність – це впевнене, критичне і відповідальне використання та взаємодія з цифровими технологіями для навчання, професійної діяльності (роботи) та участі у житті суспільства [4, с. 1].

Педагогіка нового покоління – це інтеграція традиційної та цифрової педагогіки, причому остання є точною наукою, яка використовує електронні елементи з метою удосконалення методів і засобів сприйняття навчального матеріалу. Сьогодні відбувається етап становлення цифрової педагогіки як науки, зокрема її принципів. Вона знаходиться на шляху експериментування та пошуку нових працюючих моделей, проектування ідеального інформаційного освітнього е-середовища, вдалого поєднання різних моделей змішаного навчання, мобільного навчання, адаптивного навчання, електронного навчання тощо.

Враховуючи розвиток суспільства та керуючись інтересами молодого покоління, значна увага повинна приділятися підготовці майбутніх учителів до навчання дітей Z. Тому головне завдання педагогічної науки сьогодні

полягає у впровадженні цифрових методів та засобів навчання студентів, які б посилили сприйняття та розуміння змісту будь-якого навчального курсу.

Розглянемо основні напрями цифрової інформатизації освітнього середовища, які успішно впроваджуються в освітній процес:

1. Використання педагогом доповненої, віртуальної та змішаної реальності, які допомагають створити цікаві і захопливі уроки; поява нових форм взаємодії між людьми і комп'ютером (HCI), розробкою яких займаються потужні міжнародні компанії Apple, Google, Facebook, Microsoft та інші.

2. Наповнення навчального середовища інтегрованими технологіями з місцем для спільної командної роботи (Smart desks), відвідування віртуальних екскурсій в окулярах доповненої реальності.

3. Використання у роботі вчителя штучного інтелекту у якості віртуальної консультативної служби (IBM Watson, chatbots).

4. Персоналізоване навчання дає змогу вибирати школи (державної, приватної, віртуальної), змішане навчання (використання інтернету для реалізації індивідуальної навчальної траєкторії, варіативність часу, місця, способів контролю, методів, темпу навчання), адаптивні технології навчання з метою здійснення постійного аналізу даних учнів чи студентів у реальному часі. В результаті чого викладач автоматично змінює зміст чи порядок формування навичок, що дає змогу студентам взаємодіяти з інформацією у власному темпі, знаходити індивідуальні навчальні шляхи за допомогою автоматичного та прогнозованого зв'язку між викладачем та студентами.

4. Використання гейміфікації та симуляції. Складне навчальне завдання можна зробити цікавим та інтерактивним за допомогою ігрових технологій, які досить швидко розвиваються. Гейміфікація широко використовується для виховних ігор у певних дисциплінах або індивідуально, а також у безпечному мультисенсорному середовищі, призначеному для імітації реального життя [2, с. 6-7]. Віртуальні ігрові світи надають унікальну можливість застосовувати нові знання та приймати відповідні рішення, передбачати перешкоди, розглядати перспективи, випробовувати різні рішення.

5. Використання технології Blockchain особливо важливого значення набуває для студентів ЗВО, оскільки допомагає їм продовжувати навчання упродовж усього життя, а потенційний роботодавець може використовувати автоматичний бот для пошуку потрібних Web-профілів, щоб знайти затребуваного співробітника.

З метою реалізації зазначених трендів цифрової педагогіки відбувається постійне співробітництво педагогів і фахівці у галузі ІТ. Вони пропонують свої продукти у вигляді електронних платформ для змішаного та дистанційного навчання (наприклад Classroom від компанії Google), конструкторів для створення освітніх сайтів та блогів, програм для розробки електронних підручників та зошитів, е-журналів та е-щоденників. З розвитком цифрової педагогіки стрімко зростає рівень самоосвіти викладачів та студентів завдяки електронним дистанційним курсам на платформах Udacity, Coursera, edX, Prometheus, Edera та багато інших, що пропонуються українською та іноземними мовами.

Варто зазначити, що наша держава впевнено рухається в напрямі інформатизації суспільства, упровадження цифрової освіти та цифрового навчання. Саме тому підготовка вчителя у ЗВО повинна відповідати останнім освітнім трендам, а інколи йти на випередження. Цифрова педагогіка як передовий напрям у навчанні покоління Z має всі можливості та способи діяльності для підготовки конкурентоспроможного фахівця для закладів освіти.

Література:

1. Гриневич Л. Від школи, де накачують знаннями, ми переходимо до школи компетентностей. URL: https://dt.ua/EDUCATION/liliya-grinevich-perehodimo-vid-shkoli-v-yakiy-tilki-napihayut-znannyami-ta-vidtvoryuyut-yih-do-shkoli-kompetentnostey-252819_.html (дата звернення: 11.12.2019).

2. Гуревич Р.С. Інформатизація освіти – важливий чинник розвитку суспільства XXI століття. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні*

методики навчання в підготовці фахівців : методологія, теорія, досвід, проблеми : Зб. наук. пр. 2016. Вип. 47, С. 5-10.

3. Діти XXI століття: знайомся, центеніали! *Studway* : веб-сайт. URL: studway.com.ua (дата звернення: 11.12.2019).

4. Ключові компетентності для навчання впродовж життя 2018 – Цифрова компетентність. 2018. URL: <http://dlse.multycourse.com.ua/ua/page/15/53> (дата звернення: 10.12.2019).

5. Ala-Mutka K. Mapping Digital Competence: Towards a Conceptual Understanding. Luxemburg: IPTSJRC, 2011 URL: <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=4699> (дата звернення: 10.12.2019).

6. Christine Redecker, Yves Punie. European Framework for the Digital Competence of Educators DigCompEdu. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017. P. 93.