

ють можливість застосування та відпрацювання різноманітних навиків та вмінь. Різноманітність проблемних ситуацій, що можуть бути покладені в основу тренінгів, дозволяють дослідити всі аспекти діяльності сучасного підприємства, що формує у студентів комплексне уявлення про його функціонування. Доступність інформації дозволяє постійно оновлювати матеріали тренінгів, що в підсумку забезпечує актуальність знань і навичок студентів.

У результаті такої роботи студенти підвищують рівень своєї практичної підготовки та закладають основи для свого подальшого професійного зростання та розвитку. Оволодіння основними знаннями щодо особливостей функціонування сучасних підприємств і навичками розробки заходів щодо вирішення їх проблем суттєво підвищує конкурентоспроможність випускників вищих навчальних закладів на ринку праці.

О. Ф. Михайленко,

ДВНЗ «КНЕУ імені Вадима Гетьмана» (м. Київ)

СУЧАСНІ ЗРУШЕННЯ В ОСВІТНІХ ЦІННОСТЯХ І ТЕХНОЛОГІЯХ

З усіх системних проблем, що стоять перед вищою освітою сьогодні, значення одного зростає критично швидко. Це радикальні зміни у ціннісних очікуваннях споживачів на ринку освітніх послуг.

Коледжі та університети продовжують організовувати свій робочий графік, внутрішні правила та навчальні програми навколо традиційного сприйняття студента денного відділення, хоча значна більшість з них більше не підходить під це визначення.

Сьогоднішні студенти приходять до університетів з новим набором очікувань:

- більше не хочуть миритися з пасивним отриманням знань, прагнуть взаємодіяти зі світом онлайн-контенту і бізнес-досвіду навколо них, і мають тверду віру у власні сили;

- очікують швидкої віддачі від своїх інвестицій і прагнуть практичного досвіду і можливостей для зайнятості з самого початку їх післяшкільної кар'єри;

- усе сильніше відчують значення персоналізації навчання та очікують уважної професійної корекції своїх слабких сторін і визнання сильних;

- воліють оптимізувати графік набуття знань та досвіду, що дозволило б їм рухатися в своєму власному темпі;

- часто бажають навчатися у одночасно у кількох установах і на кількох навчальних контекстах, щоб сформувати власну унікальну пропозицію на ринку праці;

- бажають мати доступ до скарбниці досвіду в будь-який час, у будь-якому місці і на будь-якому пристрої.

Ці зрушення в студентських цінностях та очікуваннях є загально визнаними, проте системних адаптаційних рішень для університетів на інституціональному рівні все ще практично немає.

Освіті явно не вистачає інфраструктури, необхідної для задоволення потреб у високотехнологічних персоналізованих послугах. Саме цю прогалину мають заповнити тренінгові технології, які є найбільш гнучкими та чутливими до інновацій.

Як зазначається у доповіді Європейської Комісії «Дорожня карта і аналіз перспективних технологій для навчання» [1], ключову роль у навчальних технологіях на сьогоднішній день мають відігравати симуляції, візуалізації, хмарні технології та онлайн-співпраця, що потребує обладнання навчальних місць необхідною цифровою інфраструктурою.

Ще однією інноваційною тенденцією, яка може бути ефективно застосована у навчальних технологіях, є ігрофікація — застосування підходів, характерних для комп'ютерних ігор у програмних інструментах для неігрових процесів з метою залучення користувачів і споживачів, підвищення їх залучення до вирішення прикладних завдань.

За прогнозами Gartner, у 2010-х роках ігрофікація буде одним з ключових трендів в інформаційних технологіях для організацій, а до 2015 р. її технологіями скористаються до половини всіх організацій. Основними аспектами ігрофікації є:

- динаміка — використання сценаріїв, потребують уваги користувача і реакції в реальному часі;

- механіка — використання сценарних елементів, характерних для геймплея, таких як віртуальні нагороди, статуси, окуляри, віртуальні товари;

- естетика — створення загального ігрового враження, що сприяє емоційній залученості;

- соціальна взаємодія — широкий спектр технік, що забезпечують взаємодію між користувачами, характерну для ігор [2].

За оцінками автора книги «Reality Is Broken: Why Games Make us Better and How they Can Change the World» Джейн Макгонал, до 2015 р. ринок ігрофікації досягне \$ 15 млрд і вона проникне в усі сфери людської діяльності, включаючи освіту [3].

Формально елементи ігрофікації закладено в освіту від початку. Якщо школяр правильно вирішив задачу, його в кращих традиціях біхейвіоризму заохочують гарною оцінкою, якщо неправильно—карають поганою. Наприкінці кожного навчального року відбувається «підрахунок поінтів». Проте, очевидно, цей механізм працює неправильно, оскільки на уроках діти грають у «Щасливого фермера», а не слухають викладача.

Вихід? Ігрофікація має бути повнішою та креативнішою, і її має бути більше. Як і в інших сучасних освітніх технологій, здатних забезпечити ціннісну пропозицію, адекватну сучасним очікуванням освітнього ринку.

Література

1. Stefania Aceto, Spiros Borotis, Jim Devine, Thomas Fischer. Mapping and Analysing Prospective Technologies for Learning //European Commission. Joint Research Centre. Institute for Prospective Technological Studies. 2013 / [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC81935.pdf>

2. Игрофикация. Материал из Википедии // [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://ru.wikipedia.org>

3. М. Левин. Как технологии изменят образование: пять главных трендов/[Електронний ресурс]. — Режим доступу:

<http://www.forbes.ru/tehnobudushchee/82871-kak-tehnologii-izmenyat-obrazovanie-ryat-glavnyh-trendov>

О. М. Мовчун,

спеціалізована школа «Тріумф» (м. Київ)

ГО «Асоціація приватних освітніх закладів м. Києва»

ПАРТНЕРСТВО ВИЩОЇ ТА СЕРЕДНЬОЇ ШКОЛИ У РЕАЛІЗАЦІЇ ЗАВДАНЬ МОДЕРНІЗАЦІЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ

У сучасному світі кардинально змінюється роль освіти. З осередку набуття певних знань в окремі періоди життя людини освітня сфера перетворюється на простір неперервного навчання «протягом життя».