

Гребешкова О. М.

к.е.н., доцент

*ДВНЗ «Київський національний економічний університет
імені Вадима Гетьмана», м. Київ*

ЗАПРОВАДЖЕННЯ МОДЕЛІ СОЦІАЛЬНОГО КОМП'ЮТІНГУ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС УНІВЕРСИТЕТУ

У перспективі до 2020 року в еволюції електронного навчання виділяють три покоління. E-learning 1.0 фокусується на створенні викладачем-«експертом» ефективного навчального контенту за допомогою переважно статичних сайтів та LMS (на зразок MOODLE). E-learning 2.0 спирається на можливості соціальних сервісів (блогів, месенджерів, мереж) та фокусується на забезпеченні викладачем-«фасилітатором» комунікації в групі (у тому числі засобами спільної роботи на зразок Microsoft OneNote Class Notebook та Microsoft Teams). Третє покоління E-learning 3.0 – це покоління віртуальної реальності у навчальному процесі із залученнями штучного інтелекту (наприклад, Microsoft Kinect, Second Life), зосереджене на персональному навчанні. Отже простежується тренд індивідуалізації та «мережевізації» навчання з принциповою зміною ролі викладача в освітньому процесі. Чи готові вітчизняні університетські викладачі до цих викликів?

Вивчення практики e-learning в українських університетах [1] засвідчує, що на сьогодні ми доволі впевнено опанували навчальні системи першого покоління (дистанційне та змішане навчання на платформі MOODLE). Вже не є новиною зарахування в результатах навчання проходження студентом відкритих онлайн-курсів на платформах Prometheus, Coursera, Udemu та інших. Українські викладачі активно долучаються до створення власних онлайн-курсів (авторка має особистий досвід створення такого курсу на Udemu [2]). Доволі поширеним в організації навчального процесу є застосування таких електронних інструментів комунікації, як електронна пошта, соціальні мережі (Facebook, Google+, LinkedIn), месенджери (Viber, Telegram). Задля ефективності навчального процесу викладачами використовуються можливості, які надають такі електронні сервіси як Skype, YouTube, Padlet, Trello. Проте необхідно визнати, що навіть ті онлайн-засоби, які призначені для групової комунікації, застосовуються

нашими викладачами переважно для донесення навчального контенту до студентів без їх залучення до активної комунікації та спільного продукування нового знання.

Потужний потенціал переходу до другого покоління електронного навчання криється у моделі соціального комп'ютинга (від англ. Social computing) – системної інтеграції соціальних наук та комп'ютерних інтернет-технологій, що реалізується відповідними інструментами – блогами, соціальними мережами, wiki, віртуальною реальністю тощо, які забезпечують е-соціальну взаємодію та спільну роботу в інтернет [3, с. 95]. Соціальний комп'ютинг визнається основою для створення різного роду глобальних спільнот, мереж, зосереджених на досягненні спільних цілей та задоволенні індивідуальних інтересів їх учасників, що може забезпечувати «глокальну» (від «глобальна» + «локальна») поведінку всіх (та одночасно кожного окремо) учасників освітнього процесу.

Аналізуючи завдання, які постають перед дослідниками соціального комп'ютинга [4], можемо стверджувати, що запровадження однойменної моделі в навчальний процес університету передбачає пошук відповідей на такі запитання: як змінює інтернет-простір навчальний процес та на яких нових методологічних основах він вибудовується; як трансформуються ролі викладача та студента у створенні та функціонуванні віртуального соціального простору; як змінюється поведінка людей в освітньому віртуальному просторі (онлайн) та який вплив такої поведінки та реальний (офлайн) освітній простір (процес так званої «девіртуалізації») [3, с. 98]. Окремий блок дослідницьких запитів утворюють питання мотивації та ефективності роботи учасників електронного навчання – у першу чергу, викладачів та студентів.

Наш досвід організації викладання навчальної дисципліни за моделлю соціального комп'ютинга зводиться до реалізації двох освітніх проектів – спільного україно-канадського освітньо-дослідницького проекту колаборативного навчання «Культурні виміри та професійні стратегії» (2015-2016 pp.) [5] та створення онлайн-курсів на платформі Microsoft OneNote Class Notebook (2017 р.) [6]. Спираючись на цей досвід впровадження змішаного навчання (детальніше у [7]), сформулюємо найперспективніші

напрями роботи у запровадженні моделі соціального комп'ютіngu в освітню діяльність вітчизняного університету:

- розгортання в університеті повноцінної комунікаційно-знаннєвої платформи (наприклад, на платформі Microsoft Office 365);

- створення та використання онлайн-курсів (а у майбутньому – кластерів освітніх онлайн-проектів) з інтегрованими інструментами онлайн-комунікації (відео-блоги, простори спільної роботи, соціальні мережі), що дозволяє створювати нове знання спільно усіма учасниками освітнього процесу та в режимі синхронного (а не тільки асинхронного) спілкування;

- розширення складу учасників освітнього процесу за рахунок залучення зовнішніх експертів та фахівців (потенційних роботодавців, зарубіжних дослідників, державних та громадських діячів тощо) внаслідок використання можливостей інтернету. У подальшому реалізація цього напрямку може перетворитися на запровадження повноцінної дуальної онлайн-освіти.

Список використаних джерел

1. Практики застосування змішаного навчання у вищій школі : аналітичний звіт за результатами опитування / Центр навчальних та інноваційних технологій Українського католицького університету ; уклад. О. Пасічник. Львів, 2017. <http://er.ucu.edu.ua/handle/1/1124> (дата звернення: 16.08.2018).

2. Гребешкова О. М. Мікроекономіка: початковий рівень. https://www.udemy.com/microeconomics_ua.

3. Искандарова Д. М., Гулова З. А., Давлатмирова М. Б., Каримова Н. И., Мухторов З. М., Фомин А. Ю. Исследование толерантности в молодежной среде Таджикистана (лингвистические аспекты). М.: Издательский дом Академии Естествознания, 2016.

4. Бродовская Е. В., Азаров А. А., Домбровская А. Ю., Дмитриева О.В. Социальный компьютеринг: история, методология, исследовательские проекты. Доклад на 18-м заседании семинара «Методологические проблемы наук об информации». Москва, ИПГИТ МГГУ им. М.А. Шолохова, 17мая 2014г. <https://docplayer.ru/33551421-Socialnyy-kompyuting-istoriya-metodologiya-issledovatel'skie-proekty.html> (дата обращения: 1.09.2018).

5. Todd J. B. Blayone, Olena Mykhailenko, Roland vanOostveen, Oleksiy Grebeshkov, Olena Hrebeshkova & Oleksandr Vostryakov.

Surveying digital competencies of university students and professors in Ukraine for fully online collaborative learning // Technology, Pedagogy and Education. Print ISSN: 1475-939X. Online ISSN: 1747-5139. Pages 1-18. Received 30 May 2016, Accepted 13 May 2017, Published online: 31 Oct 2017. <http://dx.doi.org/10.1080/1475939X.2017.1391871>.

6. Гребешкова О.М. Як створити онлайн-курс в Microsoft OneNote Class Notebook. <https://www.udemy.com/onenote-classroom/learn/v4/overview>.

7. Гребешкова О.М., Гребешков О.М., Кизенко О.О. Онлайн-курс «Змішане навчання: рецепти – просто та смачно! Знайомство з «кухнею» змішаного навчання». <https://blendedlearning.teachable.com/p/blendedlearningrecepies>.

Гриценко А.А.

*член-кор. НАН України, д.е.н., професор
заступник директора*

ДУ «Інститут економіки та прогнозування НАН України», м.Київ

ЛОГІКА СУСПІЛЬНОГО РОЗВИТКУ В КОНТЕКСТІ ЦИФРОВІЗАЦІЇ ЕКОНОМІКИ

Загальна логіка історичного розвитку суспільства включає в себе перехід від натурально-господарської до ринково-індустріальної системи і від неї до інформаційно-мережевої. Цей перехід не можна розуміти як просту заміну однієї системи іншою. Попередня форма зв'язків не зникає, а перестає бути пануючою і перетворюється в елемент реалізації більш складної форми. Так, натурально-господарські відносини між людьми з приводу привласнення і використання продуктів праці в процесі формування індустріально-ринкової економіки не зникають, а опосередковуються товарно-грошовими зв'язками. У наступному переході від індустріально-ринкової до інформаційно-мережевої системи господарювання товарно-грошові відносини також не зникають, а ідеалізуються, переходять у віртуальний простір. Наприклад, при використанні платіжної картки для здійснення розрахунків за товари і послуги реальної еквівалентності обміну в кожному окремому випадку не досягається (покупець отримує реальний товар за електронний запис на рахунок продавця). Еквівалентність досягається тільки як загальний результат системи