

**СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ
ЕЛЕКТРОННОГО ТА ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ**

Ірина Кулага

ДВНЗ «Київський національний
економічний університет імені Вадима Гетьмана»

irinakulaga@kneu.edu.ua

(Україна)

**MODERN TRENDS AND PROSPECTS FOR ELECTRONIC
AND BLENDED LEARNING**

Iryna Kulaga

SHEI “Kyiv National Economic University
named after Vadym Hetman”

irinakulaga@kneu.edu.ua

(Ukraine)

Актуальність. Світова практика розвитку та використання інформаційно-комунікаційних технологій в освіті демонструє тенденцію до зміни традиційних форм організації освітнього процесу в умовах інформаційного суспільства. Разом з тим змінюється й зміст освіти, методики та дидактичні підходи, формуються новітні тренди розвитку системи освіти.

Постановка проблеми. Метою дослідження є виокремлення традиційних та перспективних форм електронного та змішаного навчання, визначення переваг та обмежень їх використання, можливостей модифікації та перспектив розвитку.

Результати дослідження. Проведене дослідження дало можливість ідентифікувати сучасні світові тенденції та визначити перспективні форми розвитку електронного та змішаного навчання на основі використання інформаційно-комунікативних технологій, якими є:

- Комплексне використання інтерактивних засобів навчання. Так, наприклад, використовувати інтерактивні електронні дошки

доцільно для відображення візуальної та інтерактивної інформації, для колективної співпраці та відображення її результатів. За допомогою інтерактивних безпроводних планшетів студенти можуть відповідати на запитання викладача, ставити свої запитання, брати участь у процесі обговорення. Отже, між викладачем і студентами виникає інтерактивний діалог, що значно підвищує рівень сприйняття і розуміння матеріалів заняття. Якщо студент працює біля дошки, то викладач може вільно переміщатися по аудиторії і вносити корективи за допомогою безпроводного планшета. Інтерактивне спілкування під час аудиторних занять за допомогою смартфонів та ноутбуків активізує процес взаємодії в аудиторії під час проведення семінарів, лекцій, презентацій. Використання мобільних засобів зв'язку не лише у дистанційній, але й в аудиторній роботі здійснюється для пошуку в Інтернеті необхідної інформації та з метою колаборації, а за рахунок спеціальних додатків та вебсервісів мобільні пристрої застосовуються для здійснення опитувань (тобто за необхідності вони використовуються як «клікери») тощо. Практично в усіх провідних університетах світового класу активно використовують саме комплекси інтерактивних засобів навчання, оскільки це дозволяє значно підвищити рівень взаємодії між викладачем і студентом [1, 2].

- Розширення можливостей використання змішаного навчання («Blended Learning») за рахунок використання соціальних мереж та вебсервісів. Практично в усіх провідних університетах світу під час проведення аудиторних занять активно використовуються ці ресурси для забезпечення продуктивної дискусії, підвищення рівня взаємодії в межах студентського колективу. Це особливо актуально за проведення занять в аудиторіях з великою кількістю студентів, тому що за рахунок використання можливостей даних мереж кожен студент може взяти участь у розв'язанні поставлених питань шляхом здійснення записів з поясненнями та постановки питань [1, 2].

- «Гейміфікація» («Gamification»): використання «серйозних ігор», симуляцій та віртуальних світів. Усі зазначені вище засоби гейміфікації є потужним інструментом навчання, доповненням до існуючих дистанційних курсів, а іноді й повною заміною їх, оскільки: забезпечують мотивацію; пропонують різні засоби симуляцій як імітації реальної діяльності; поєднують різні етапи отримання досвіду [1, 2].

- Поширення технологій розширеної реальності (extended reality - XR), які охоплюють віртуальну реальність (virtual reality - VR) та доповнену реальність (augmented reality -AR), які на сьо-

годні вже суттєво впливають на педагогіку у вищій освіті, оскільки їх вартість зменшується, а їхня простота у використанні збільшується. Щоб зрозуміти потужність цього впливу, некомерційна асоціація Educause (США) разом із провідною американською компанією в сфері інформаційних технологій Hewlett-Packard (HP) провела дослідження потенціалу технологій XR у вищій освіті й прийшла до висновків, що використання технологій розширеної реальності у вищій освіті забезпечує активне та експериментальне навчання, сприяє спільному досвіду та співпраці, підтримує широкий спектр цілей навчання в широкому діапазоні дисциплін за рахунок створення «ефекту присутності», забезпеченню навчання на «особистому досвіді», дозволяють розширювати можливості високошвидкісного та дорогого навчання. Однак, за результатами дослідження було виявлено також обмеження щодо використання даних технологій: по-перше, технології розширеної реальності вимагають співпраці між установами та університетами, крім того, багатьом студентам та викладачам університету потрібна підтримка, щоб навчитися використовувати цю технологію; по-друге, потрібен час, щоб переваги 3D-технології були реалізовані в навчальному закладі, оскільки вони потребують налаштування, програмне забезпечення повинно бути встановлене та постійно оновлюватися, користувачам потрібен час, щоб навчитися використовувати технологію, а інструкторам потрібен час, щоб з'ясувати, яким чином можна найбільш ефективно застосовувати технологію в навчанні; по-третє, оскільки впровадження 3D-технології має бути поступовим, відповідно, в перший рік відбувається виключно вивчення способів її використання, а сама інтеграція в практику навчання може тривати до двох років, крім того, навчальні курси з використанням 3D-технології мають спочатку пройти апробацію, а вже в подальшому можуть бути перероблені [3].

- Акцент на практиці в електронному та змішаному навчанні здійснюється також шляхом використання розробниками розгалужених сценаріїв – від вибору індивідуальної траєкторії навчання та інтерактивних відео – до використання інструментів емоційного залучення слухачів в навчальний курс засобами «сторітеллінгу», де «розповідається» історія від імені персонажів, в яких слухачі впізнають себе. Такий спосіб дозволяє перенести інформацію на особистий досвід, впізнати в запропонованих ситуаціях кейси з особистої практики і вибрати більш ефективну модель поведінки [4].

Висновки. Отримані результати дозволяють констатувати, що такі форми електронного та змішаного навчання, як навчання з комплексним використанням ІКТ, соціальних мереж та вебсервісів, гейміфікація на сьогодні вже можна вважати традиційними, оскільки вони вже пройшли етап апробації й потребують подальшої модифікації. Перспективними формами, які активно розвиваються є технології віртуальної та доповненої реальності, що поєднуються в технології розширеної реальності. Саме вони потребують комплексного вивчення та апробації, оскільки становлять основу провідних світових тенденцій розвитку електронного та змішаного навчання.

Список використаних джерел

1. Кулага І.В. Відкрита освіта в стратегії дослідницьких університетів світового класу (розділ 4) / Дослідницькі університети: світовий досвід та перспективи розвитку в Україні. Колективна монографія за загальною редакцією А.Ф. Павленка, Л.Л. Антонюк / К.:КНЕУ, 2014.- С.217-243

2. Кулага І.В. «Модернізація навчального процесу на основі використання сучасних навчальних технологій» / Матеріали україно-польської міжнародної наукової конференції «Класичний університет у контексті викликів епохи» (Classic University in the Context of Challenges of the Epoch)» м. Київ, 22–23 вересня 2016 року – С.191-192 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://science.univ.kiev.ua/upload/%D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA_superfinal_%D0%9D%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B0%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE.pdf

3. Jeffrey Pomerantz. Learning in Three Dimensions: Report on the EDUCAUSE/HP Campus of the Future Project. ECAR research report. Louisville, CO: EDUCAUSE, August 2018. [Electronic resource] <https://library.educause.edu/resources/2018/8/learning-in-three-dimensions-report-on-the-educause-hp-campus-of-the-future-project>

4. 2019: Тренды в онлайн-образовании [Електронный ресурс]. – Режим доступа: <https://edmarket.ru/blog/e-learning-trends>