

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-pyat-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».

Національною стратегією розвитку освіти в Україні на 2012—2022 рр. встановлено, що «освіта — це стратегічний ресурс соціально-економічного, культурного і духовного розвитку суспільства, поліпшення добробуту людей, забезпечення національних інтересів, зміцнення міжнародного авторитету й формування позитивного іміджу нашої держави, створення умов для самореалізації кожної особистості. З огляду на визначені пріоритети найважливішим для держави є виховання людини інноваційного типу мислення та культури, проектування акмеологічного освітнього простору з урахуванням інноваційного розвитку освіти, запитів особистості, потреб суспільства і держави. Якісна освіта є необхідною умовою забезпечення сталого демократичного розвитку суспільства, консолідації усіх його інституцій, гуманізації суспільно-економічних відносин, формування нових життєвих орієнтирів особистості» [1, с. 2].

За таких цивілізаційних трансформацій перед сучасною вітчизняною середньою школою постають нові виклики:

- підтримання високої вмотивованості учнів до отримання нових знань;
- реалізація навчання в режимі діалогу;
- дотримання індивідуального підходу до учнів в освітньому процесі;
- стимулювання ініціативи та творчого підходу усіх учасників навчального процесу;
- сприяння самовдосконаленню учнів;
- створення та підтримання атмосфери партнерства та досягнення високого рівня соціальної інтегрованості учнів.

Відповісти на ці та інші виклики сьогодення можливо із застосуванням інтерактивних технологій навчання. Саме на таких засадах організований і здійснюється навчальний процес у приватній школі «Тріумф» — єдиної в Україні школи, яка реалізує повний курс конструювання і розвитку за програмою LEGO Education. Дати дитині якісну освіту, не викликавши при цьому відрази до навчання, зберігши нормальну психіку, зміцнивши здоров'я і сформувавши творчу й самостійну особистість, — ось основне завдання школи «Тріумф».

У процесі навчання педагогами школи активно використовуються такі форми роботи: лекції з мультимедійним супроводом; створення учнями мультимедійних презентацій за темами і розділами навчальних курсів; організація дослідження на уроках і

позаурочній діяльності, проведення експериментів, демонстрація звітів учнів про дослідження; пошук інформації, написання рецензій на знайдене у мережі джерело, створення анотованих списків Інтернет-ресурсів по заданій темі; тренінги навичок роботи з комп'ютером; контроль навченості засобами інтерактивного тестування. Вся навчальна діяльність спрямована на формування потреби вчитися, самостійно здобувати знання та реалізується за допомогою ігрових та діалогових форм навчання. Учні з цікавістю беруть участь у дистанційних конкурсах, тематичних форумах, вступають у профільні співтовариства, що створюються вчителями в Інтернет. Усе це дозволяє якнайкраще засвоїти програмний матеріал, створити умови для подальшого розвитку творчих здібностей дитини.

У 2013 році приватні школи м. Києва в особі ГО «Асоціація приватних навчальних закладів м. Києва» налагодили стратегічне партнерство з одним із провідних університетів країни — ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана». Першим спільним проектом на шляху розгортання результативної взаємодії між середньою школою та університетом є Всеукраїнський дистанційний навчальний турнір для школярів «Стратегія фірми», що має за мету допомогти учням старших класів у виборі майбутньої професії, ознайомити їх з азами управління компанією та економікою фірми. Створений командою розробників із ДВНЗ «Київський національний економічний університет імені Вадима Гетьмана», НАН України, компанії інтелектуальних технологій «КІНТ», віртуальний турнір, що проводиться на основі бізнес-симуляції ViAL+, дозволяє формувати реальне партнерство між вищою та середньою школою [2].

Література

1. Національна стратегія розвитку освіти в Україні на 2012—2022 рр. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.mon.gov.ua/images/files/news/12/05/4455.pdf>
2. Всеукраїнський дистанційний навчальний турнір для школярів «Стратегія фірми» [Електронний ресурс]. — Режим доступу: http://kneu.edu.ua/userfiles/announc_ntc/Pro_turnir_4.pdf