

## РОЗДІЛ 1. ЗАГАЛЬНА ПЕДАГОГІКА ТА ІСТОРІЯ ПЕДАГОГІКИ

### СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ ВИЩОЇ ОСВІТИ

### CURRENT TRENDS IN THE DEVELOPMENT OF HIGHER EDUCATION

*У статті висвітлено сучасні тенденції розвитку вищої освіти. З'ясовано, що підготовка сучасних спеціалістів має спрямовуватися на формування здатності самостійно навчатися протягом життя, розвиток критичного мислення студентів, уміння самостійно отримувати інформацію з різних джерел, бачити проблеми, що виникають, і шукати шляхи їх раціонального вирішення з використанням сучасних технологій, вміти генерувати нові ідеї тощо. Для досягнення цих цілей все більше звертають увагу на розвиток відкритої освіти; впровадження елементів гейміфікації в освітній процес; вдосконалення дистанційної освіти. Установлено, що процес відкритої освіти повноцінно розгортається за умови забезпеченості системи відкритих освітніх ресурсів: ці навчальні матеріали створюються з наміром, щоб ними можна було відкрито ділитися для повторного використання іншими викладачами; такі матеріали можуть бути представлені у формі журнальної статті, відео, діаграми, інфографіки або цілого навчального модуля, щоб інші викладачі та студенти мали змогу вільно користуватись ними. З'ясовано, що однією з головних педагогічних інновацій у цій галузі стала відкрита педагогіка, що належить до нових способів, за допомогою яких студенти можуть взаємодіяти і навіть створювати відкриті матеріали, використовуючи можливості сучасних технологій. Поряд із розвитком системи відкритої освіти все більшої популярності набуває гейміфікація. Представлено визначення цього педагогічного феномену (інтеграція таких ігрових елементів як система нарахування балів, таблиці лідерів, або інші елементів, пов'язаних з іграми, у «звичайні» навчальні заходи з метою підвищення залученості студентів до освітньо-виховного процесу та посилення їх мотивації). Висвітлено роль дистанційного навчання в організації освітнього процесу студентів.*

**Ключові слова:** сучасні тенденції розвитку освіти, відкрита освіта, відкрита педагогіка, гейміфікація, дистанційна освіта.

*The article highlights the current trends in the development of higher education. It is found that the training of modern specialists should be aimed at the formation of their ability to learn independently throughout life, development of students' critical thinking, ability to independently obtain information from various sources, see the problems and look for ways to rationally solve them using modern technologies, be able to generate new ideas etc. To achieve these goals more and more attention is paid to the development of open education; introduction of gamification elements into the educational process; and improvement of distance learning. It is established that the process of open education is fully developed if the system of open educational resources is provided: these educational materials are created to be openly shared by other teachers; such materials can be presented in the form of a journal article, a video, a diagram, an infographic, or even an entire learning module, so that other teachers and students can freely use them. It is found that one of the main pedagogical innovations in this field is open pedagogy, which belongs to new ways in which students can interact and even create open materials using modern technologies. Along with the development of the open education system, gamification is more and more popular. The definition of this pedagogical phenomenon is presented (the integration of such game elements as scoring systems, leaderboards, or other game-related elements into "regular" educational activities in order to increase student engagement to the educational process and strengthening their motivation). The role of distance learning in organizing the educational process of students is highlighted.*

**Key words:** modern trends in education development, open education, open pedagogy, gamification, distance learning.

УДК 37.013.2  
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2024/69.1.1>

**Беляєва Е.Ф.,**

ст. викладач кафедри іноземних мов професійного спрямування Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна

**Зубкова Л.М.,**

доцент кафедри іноземних мов професійного спрямування Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна

#### Постановка проблеми у загальному вигляді.

Сучасні тенденції розвитку вищої освіти визначаються жорсткими вимогами ринку до якості продуктивної праці. Останнім часом прогресивна громадськість переймається організацією освіти, її модернізацією, формуванням нових особистих відносин. Процес навчання повинен надавати можливість набутти надійних, необхідних і міцних знань, які є основою компетентної особистості та прищепити майбутнім спеціалістам уміння навчатися протягом життя.

Суспільству, що розвивається, потрібні сучасні, освічені, високоморальні та компетентні спеціалісти, що здатні самостійно приймати відповідальні

рішення в ситуації вибору, що прогнозують їх можливі наслідки, здатні обирати шляхи співробітництва. Вони відрізняються мобільністю, динамічністю, конструктивністю, розвивають почуття відповідальності за свою долю та долю країни. Рівень професіоналізму працівника, його соціокультурний статус мають оптимально відповідати як інтересам особистості, так і кадровим потребам малих, середніх і великих підприємств.

На основі аналізу наукової літератури можна стверджувати, що висвітлення основних тенденцій та проблем розвитку та функціонування систем освіти представлено у працях В. Андрущенко, Р. Гуревича, І. Зязюна, В. Кременя, В. Лугового,

С. Ніколаєнка, В. Олійника, Н. Ничкало, В. Радкевич, П. Лузана, О. Дубасенюк, М. Степко та інших. Разом із тим, вважаємо, що узагальнення сучасних тенденцій щодо розвитку освіти збагатить наукову літературу, що і є **метою** публікації.

**Виклад основного матеріалу.** У сучасному постіндустріальному суспільстві масова продуктивна праця ґрунтується на інформаційно-творчому підході працівника до своїх функціональних обов'язків. Сучасне суспільство ставить перед усіма типами закладів освіти і, передусім, перед закладами вищої освіти завдання підготовки здібних та конкурентоспроможних випускників, вчать здобувачів освіти орієнтуватися в мінливих життєвих ситуаціях, самостійно набувати необхідні знання протягом життя, критично мислити, бачити проблеми, що виникають, і шукати шляхи їх раціонального вирішення з використанням сучасних технологій, чітко розуміти, де та як можна використовувати отримані знання, вміти генерувати нові ідеї, грамотно працювати з інформацією (збирати факти, необхідні для вирішення конкретної проблеми, аналізувати їх, робити необхідні узагальнення, порівнювати, пропонувати їм аналогічні чи альтернативні рішення, створювати статистичні та логічні моделі, робити обґрунтовані висновки, застосовувати досвід для виявлення та вирішення нових проблем), бути комунікабельним, спілкуватися у різних соціальних групах, вміти працювати разом у різних сферах, запобігати чи вміло виходити з будь-яких конфліктних ситуацій; самостійно працювати над розвитком власної моральності, інтелекту, культурного рівня [6].

Для досягнення цих цілей в освіті різних країн все більше звертають увагу на:

- розвиток відкритої освіти;
- впровадження елементів гейміфікації в освітній процес;
- вдосконалення дистанційної освіти.

Використання терміну «відкрите» в освіті означає своєрідну неоднорідність та нерівність в доступі до навчальної інформації в різних навчальних закладах. Навчальні установи мали різний рівень доступу до матеріалів для студентів протягом багатьох років свого існування. Частина студентів не мала змоги використовувати деякі підручники, тому викладачі почали створювати свої власні навчальні матеріали, щоб усі студенти мали однаковий рівень інформаційної забезпеченості [4].

Цей процес обумовив створення системи відкритих освітніх ресурсів. Відповідно процес відкритої освіти повноцінно розгортається з покращенням рівня забезпеченості системи відкритих освітніх ресурсів. Ці навчальні матеріали зазвичай створюються з наміром, щоб ними можна було відкрито ділитися для повторного використання іншими викладачами, що знижує потребу

педагогів створювати навчальні матеріали. Такі матеріали можуть бути представлені у формі журнальної статті, відео, діаграми, інфографіки або навіть цілого навчального модуля, щоб інші викладачі та студенти мали змогу вільно ними користуватись [2].

Окрім створення системи відкритих освітніх ресурсів, відкрита освіта протягом останніх 15–20 років розвивалася і в інших напрямках та охопила низку різних аспектів, які відносяться як до відкритого доступу, так і до відкритого ліцензування творів.

Однією з головних педагогічних інновацій у цій галузі стала відкрита педагогіка, що належить до нових способів, за допомогою яких студенти можуть взаємодіяти і навіть створювати відкриті матеріали, використовуючи можливості сучасних технологій. Поширений підхід у відкритій педагогіці полягає у тому, щоб заохочувати студентів думати не лише про те, щоб створювати для своїх викладачів єдину аудиторію, а бути повноцінними учасниками навчально-виховного процесу [6].

Практично це означає введення в навчальний процес одноразових завдань, які надають змогу розвитку творчого підходу студентів до навчання та кращого засвоювання інформації. Ці так звані «одноразові завдання», які зазвичай ніколи не бачить ніхто, крім викладача, мають на меті надати можливість студентам зробити свій внесок у базу знань у рамках свого навчального процесу.

Тому відкрита педагогіка зазвичай включає завдання, які розглядають студентів як творців і засновані на творчості та взаємодії з аудиторією в широкому сенсі. Наприклад, деякі відкриті заходи, засновані на відкритій педагогіці, носять наступний характер:

- запропонувати студентам знайти запис у Вікіпедії на тему, пов'язану з навчанням, та відредагувати цю сторінку, додавши свою інформацію, посилання та зображення;
- робота в групі з однокурсниками для того, щоб написати завдання до відкритого підручника на тему, що вивчається (наприклад, «Етичне використання освітніх технологій у середовищі цифрового навчання») [4; 7].

Відкрита освіта також включає концепції, пов'язані з вільним обміном журнальними статтями, даними досліджень, методами дослідження, цілими одиницями навчання/класами та іншими матеріалами.

Необхідно зазначити, що в різних країнах відкрита освіта може називатися по-різному, і залежно від законодавства та культури освітніх закладів, рівень розвитку цього напрямку може перебувати на різних стадіях. Наприклад, у Північній Америці «відкрита освіта» — це загальний термін, який використовується для позначення всіх аспектів відкритості в освіті, тоді як в Австралії

цей термін широко не використовується, і багато вчених і педагогів-практиків використовують «відкриті стипендії» або «відкриті освітні програми» для визначення цієї системи. У вищих начальних закладах Європи «відкриті дослідження» – це те саме, що й «відкрита освіта» [3].

Окрім системи відкритої освіти та відкритої педагогіки однією з новітніх тенденцій розвитку світової освіти є процес гейміфікації. Гейміфікація в системі світової освіти означає те, що студенти час навчання беруть участь у видах діяльності з ігровими елементами, але у цьому випадку основний акцент робиться на систематичне перепроектування навчального процесу, який сприяє поліпшенню результатів навчання за допомогою гейміфікації.

Деякі викладачі та дослідники окремо виділяють терміни «гейміфікація» та «навчання на основі гри». Так, Центр педагогічної майстерності при Університеті Ватерлоо в Канаді розрізняє ці поняття так:

– гейміфікація – це інтеграція таких ігрових елементів як системи нарахування балів, таблиці лідерів, або інші елементів, пов'язаних з іграми, у «звичайні» навчальні заходи з метою підвищення залученості студентів до освітньо-виховного процесу та посилення їх мотивації;

– навчання на основі гри, навпаки, передбачає розробку навчальної діяльності таким чином, щоб ігрові характеристики та ігрові принципи були невід'ємною частиною самої навчальної діяльності.

Гейміфікація як частина навчально-виховного процесу включає не тільки залучення вищевказаних елементів, але й контроль та оцінку студентів. Загальні підходи до оцінювання в процесі до гейміфікації можуть містити наступні елементи системи оцінювання:

– таблиці лідерів (бали);  
 – отримання цифрових піктограм;  
 – участь у змаганнях серед своїх однолітків.  
 – відстеження особистого та колективного прогресу [1].

Останнім часом на зміну класичній формі навчання в закладах освіти все більш приходить дистанційна форма навчання, багато в чому завдяки поширенню інформаційних, комп'ютерних технологій, розповсюдженні мережі Інтернет.

Іноземні дослідники зазначають, що, розробляючи відповідний підхід до освіти та впроваджуючи його в широке використання, зазначений процес надає студентам можливість брати участь у навчальному процесі за межами їхнього звичайного навчального простору, та в результаті отримати набагато кращий досвід. У науковому середовищі можна знайти безліч прикладів продуктивного навчання на місці, коли студентам пропонується вивчити геологію, ботаніку та інші

концепції реального світу, а також інший досвід, пов'язаний із мистецтвом та соціальними науками в індивідуальному режимі

Як зазначають Циммерман і Ленд, мобільні технології (з підключенням до Інтернету або без нього) можуть полегшити здобувачам освіти отримання відповідного досвіду. Хоча навчання на місці може здійснюватися без постійного підключення до Інтернету на смартфоні або планшеті, цей педагогічний підхід може виграти від використання такого пристрою, але для цього також потрібно, щоб програмне забезпечення функціонувало належним для навчання чином. Наприклад, якщо LMS не дозволяє завантажувати зображення за допомогою смартфона, такий метод навчання на місці може не працювати. Крім того, якщо викладачі мають необхідність поспілкуватися зі своїми студентами у відеочаті, а студенти не мають швидкого мобільного з'єднання, це може призвести до зриву заняття [8].

На думку світових фахівців в сфері освіти, «мобільне навчання» як педагогіка – це не просто використання мобільних технологій для навчання (наприклад, використання смартфона для проходження тесту в LMS), а таке навчання, яке використовує переваги можливостей та функціональності мобільного пристрою саме для покращення процесу навчання. Будь-який студент може пройти тест будь-де, але ділитися фотографіями з вершини гори з географічними мітками під час вивчення альпійської екології – це зовсім інший досвід та значне покращення продуктивності навчально-виховного процесу.

Ще однією з ознак освіти в світі стало широке впровадження в освітній процес віртуальних екскурсій. Хоча цей педагогічний підхід справді потребує використання певних технологій, він став широко використовуватися під час пандемії COVID-19, коли багато студентів і викладачів не могли залишити свої будинки або виїхати далеко, в тому числі й на навчальну практику. Залежно від предмета, що викладається, студенти тепер можуть відвідувати музеї або національні парки на іншому кінці планети за допомогою Google Arts and Culture. Можливість занурити здобувачів освіти в реальне середовище, яке вони не можуть відвідати, може дати їм більш автентичний досвід та пов'язати реальні місця та візуальні ефекти з концепціями, які вони вивчають [5].

**Висновки.** Підсумовуючи вищевикладене, відзначимо, що вказані тенденції є методичною основою організації навчального процесу, спрямованого на розвиток професійної компетентності студентів, забезпечення їх конкурентоспроможності на ринку праці, здатності ефективно працювати за своєю спеціальністю на рівні світових стандартів, готовності для постійного професійного зростання, соціальної та професійної мобільності.

## БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Arnold B.J. Gamification in education. Annual American Society of Business and Behavioral Sciences (ASBBS) conference. January 2014. [https://www.researchgate.net/publication/295401531\\_Gamification\\_in\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/295401531_Gamification_in_Education)
2. DeWaard H., Roberts V. Revisioning the potential of Freire's principles of assessment: Influences on the art of assessment in open and online learning through blogging. *Distance Education*. 2021. № 42. P. 310–326. <https://doi.org/10.1080/01587919.2021.1910494>
3. Morris S. M. Critical digital pedagogy and design URL: <https://www.seanmichaelmorris.com/critical-digital-pedagogy-and-design/>
4. Peters M. A. History and emergent paradigm of open education. Open Education and Education for Openness. 2014. URL: [https://www.researchgate.net/publication/255525908\\_Open\\_Education\\_and\\_Education\\_for\\_Openness](https://www.researchgate.net/publication/255525908_Open_Education_and_Education_for_Openness)
5. Robinson, H., Al-Freih, M. and Kilgore, W. (2020), "Designing with care: Towards a care-centered model for online learning design", *International Journal of Information and Learning Technology*, Vol. 37 No. 3, pp. 99–108. <https://doi.org/10.1108/IJILT-10-2019-0098>
6. Sheridan H. E., Litts B., Brahms L., Jacobs-Priebe L., Owens T. Learning in the Making: A Comparative Case Study of Three Makerspaces. *Harvard Educational Review* (2014) 84 (4): 505–531. <https://doi.org/10.17763/haer.84.4.brr34733723j648u>
7. Wers E., Williams K. What Motivates Students About Open Pedagogy? Motivational Regulation Through the Lens of Self-Determination Theory. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*. 22(3):34-54
8. Zimmerman H. T., Land S. Facilitating Place-Based Learning in Outdoor Informal Environments with Mobile Computers. *TechTrends*. 2014. 58 (1), 77–83.