

Гудкова Наталія Миколаївна

кандидат філологічних наук

доцент кафедри іноземних мов

Київський національний університет

технології та дизайну (м. Київ)

ОСОБЛИВОСТІ РЕАЛІЗАЦІЇ ЦИФРОВОГО ДОСВІДУ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Інвестиції в технічні засоби навчання зростають із стрімкою швидкістю. У 2020 році інвестиції в цей сектор по всьому світу зросли більш ніж на 70%. В останні роки активно обговорюються переваги цих інвестицій – вони, на думку дослідників, сприяють розвитку, спрощенню, підтримці та глобалізації освітнього процесу. Проте для досягнення успішності результатів навчання технічні засоби мають бути не лише доступними, а й застосованими у комплексі з кращими педагогічними практиками та знанням змісту дисципліни.

Для ефективності навчання цифровий досвід повинен бути розроблений таким чином, щоб технології дозволяли викладачам й учням реалізовувати не тільки новітні технології, а й творчі можливості. В сучасному світі технології віртуальної реальності в навчанні дозволяють вивчати матеріал в цікавій формі через високу інтерактивність цього процесу. Згадаємо, що в свій час попередні покоління були також в захваті від ранніх інноваційних можливостей навчання, таких як перегляд фільму або використання примітивних комп'ютерних програм, яким вже понад 50 років. Як показали дослідження, ключовим фактором ефективності навчання є не середовище, а використовувані методи навчання. Якщо методи навчання залишаються застарілими, нові технології не сприятимуть покращенню та розвитку процесу навчання.

Ефективне навчання передбачає вивчення поведінки студентів під час навчання та методичних матеріалів [1, 2, 3], а саме: 1) зосередження на чітко

визначених знаннях та навичках, що передбачає наявність цілей навчання та мінімізацію відволікання; 2) формулювання змісту та демонстрацій релевантності, вихід за рамки пасивного навчання [4, с. 31]; 3) забезпечення своєчасного, дієвого фідбеку з описом способів покращення результатів навчання; 4) узгодження особливостей пам'яті з когнітивним навантаженням.

Новітні технології приходять на допомогу досвіду, узгоджуючись з основними принципами навчання. Розробники освітніх технологій можуть використовувати ці принципи для створення нових освітніх програм, що, ймовірно, має призвести до кращих результатів. Успішні технології навчання дозволяють студентам здобувати нові знання та набувати навички через активну дію. Отже, ефективний результат цифрового навчання не залежить від новизни технології. Цифрове навчання має бути ретельно узгоджено з основними принципами традиційного навчання. Крім того, для підвищення мотивації навчальної діяльності студентів та їх впевненості у використанні цифрових освітніх платформ необхідно забезпечити створення єдиного інформаційного освітнього середовища та керування засобами навігації в рамках даного середовища.

Таким чином, цифрові технології не повинні використовуватися виключно заради них самих. Такий підхід у навчанні не матиме ніяких переваг. Використання цифрових технологій має мати на меті підвищити ефективність навчання шляхом зміни парадигми педагогічної практики.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. San Francisco, CA: Pfeiffer.

2. Baume, D., & Scanlon, E. (2018). What the research says about how and why learning happens. In R. Luckin (Ed.), *Enhancing Learning and Teaching with Technology: What the research says*.

3. Deans for impact (2015). The science of learning. Austin, TX: Deans for impact. Retrieved from http://deansforimpact.org/wp-content/uploads/2016/12/The_Science_of_learning.pdf

4. Hirsh-Pasek K, Zosh JM, Golinkoff RM, Gray GH, Robb MB, Kaufman J. (2015). Putting education in “educational” apps: lessons from the science of learning. *Psychol Sci Public Interest* 16 (1) : 3-34.