

- звернення: 03.05.2022). https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2017-0005_EN.html
3. Preliminary draft report of COMEST on robotic ethics. *Unesdoc Digital Library*. 2022. URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245532?1=null&queryId=55ca195a-1d34-4afd-814e-f4c4efc04f04> (дата звернення: 03.05.2022).
4. Thrun S. Toward a framework for human-robot interaction. *Human-Computer Interaction*. 2004. Vol. 19. P. 9-24. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/07370024.2004.9667338> (дата звернення: 03.05.2022)

Галина ГЕНСЕРУК

*кандидат педагогічних наук, доцент,
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка,
Тернопіль, Україна
genseruk@tnpu.edu.ua*

Сергій МАРТИНЮК

*кандидат фізико-математичних наук, доцент,
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка,
Тернопіль, Україна
sergmart65@tnpu.edu.ua*

ПЕДАГОГІКА АКТИВНОГО НАВЧАННЯ У ЦИФРОВІЙ ТРАНСФОРМАЦІЇ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Технології цифрового навчання сьогодні реформують вищу освіту. План дій щодо цифрової освіти (2021–2027) Європейської комісії стверджує, що цифрова освіта має сприяти більш персоналізованому, гнучкому та орієнтованому на студента викладанні [1]. Це висуває великі вимоги до викладачів університетів. Пандемія COVID-19 призвела до стрімкого технологічного навчання викладачів закладів вищої освіти. За короткий час потрібно було адаптувати навчання до цифрового онлайн-формату.

Цифрова освіта — це загальний термін для різних технологій та педагогічних практик, у яких онлайн-навчання, дистанційне навчання та змішане навчання особливо виділяються в плані дій Європейської комісії. Проекти змішаного навчання поєднують цифрові технології та навчання віч-на-віч, таким чином надаючи можливості для соціальної взаємодії між усіма учасниками освітнього процесу. В контексті нашого дослідження важливим є окреслення принципів педагогіки активного цифрового навчання.

Цифрові технології змінюють суспільство, вони повинні пропонувати персоналізоване, гнучке, орієнтоване на студента, спільне та творче навчання. Як показують дослідження ці технології переважно використовуються для підтримки існуючих освітніх практик.

Активне навчання визначається як навчальна діяльність, яка залучає студентів до того, що вони роблять і думають про те, що вони роблять

У процесі дослідження нами визначено чотири компоненти педагогіки активного цифрового навчання (рис. 1).



Рис. 1 Компоненти педагогіки активного цифрового навчання

Орієнтація на студента — це багатовимірна концепція, яка охоплює залучення студентів до прийняття рішень щодо курсу (включаючи вибір змісту та оцінювання), до розвитку навчальних навичок. Концепція навчання, орієнтованого на студента, пов'язана з гнучким самостійним навчанням з використанням цифрових технологій. Навчання, орієнтоване на студента, — це простір, який дає студентам можливість діяти відповідно до їхніх навчальних потреб, намірів та інтересів.

Зворотній зв'язок використовують для покращення стратегій навчання, Зворотний зв'язок має бути конкретним, детальним, індивідуалізованим, неавторитетним. Цифрова освіта пропонує унікальні можливості для миттєвого зворотного зв'язку, інтегруючи його в програмне забезпечення. Спільна робота в команді надає можливість надавати формуючий зворотний зв'язок. Під час занять з використанням цифрових технологій необхідно допомогти студентам перейти від навичок навчання нижчого рівня до вищого. Важливо, щоб оцінки відображали не лише знання, засновані на фактах, а й глибоке розуміння.

Конструктивне узгодження ідеально підходить для всіх типів навчання. В цифровій освіті увагу можна легко відвернути на саму технологію, тим самим віддаляючи студентів від процесу навчання.

Навчання має відбуватися у фізичному контексті, який сприяє соціальній взаємодії, варіації та необмеженому цифровому доступу. Тому гнучка інфраструктура є важливим компонентом у педагогіці активного цифрового навчання. Гнучкі навчальні середовища вимагають базової технологічної інфраструктури.

Важливим сьогодні є зменшення бар'єрів шляхом створення передумов для педагогіки активного навчання. Дослідження активного змішаного навчання показало, що заклади освіти, які мають на меті сприяти широкомасштабним стійким змінам, повинні активно заохочувати зміни в практиці викладання та освітніх переконань серед педагогів. Існує потреба в розвитку цифрової компетентності викладачів закладів вищої освіти [2]. Лідерам освіти на всіх рівнях необхідно заохочувати реформи в навчанні, надавати можливості для підвищення технологічних навичок педагогів. Значних педагогічних успіхів у використанні цифрових технологій можна досягти лише в тому випадку, якщо керівники закладів вищої освіти сприяють цьому. Педагогіка активного цифрового навчання дає розуміння того, як досягти такого успіху.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Digital Education Action Plan (2021-2027). 2020. URL: https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en. (дата звернення: 01.05.20212).
2. Генсерук Г. Р., Мартинюк С. В. Розвиток цифрової компетентності майбутніх учителів в умовах цифрового освітнього середовища закладу вищої освіти. Інноваційна педагогіка. Херсон : Гельветика, 2020. Вип. 19, т. 2. С. 158-161.

Євгенія ДРУГОВА

аспірант PhD,

Київський національний економічний університет

імені Вадима Гетьмана

Київ, Україна

evdrugova95@gmail.com

НАСЛІДКИ ЗМІН НА РИНКУ ОСВІТНІХ ПОСЛУГ ЗА УМОВ ВПРОВАДЖЕННЯ «SMART-ОСВІТИ»

Сучасне суспільство знаходиться на етапі зміни технологічної парадигми, що ставить перед суб'єктами ринку освітніх послуг виклики, які мобілізують зусилля суспільства у напрямку підвищення інвестицій в людський капітал, який, в свою чергу, складає основу економічного заростання країни та підвищенням її науково – технічного потенціалу.

Досліджуючи місце ринку освітніх послуг в економічній системі, науковці сходяться на думці, що він належить до системи ринків факторів виробництва або особливого підрозділу ринку продуктивних сил, де номенклатура послуг, попит і пропозиція визначаються кон'юнктурою на ринку більш високого порядку, а саме на ринку праці. [1].