

Перше що використовує кожен учитель – це наочність як засіб підвищення інтересу і один з прийомів формування мотивації. Наочність кожного виду виконує свої функції як засіб пізнання, ілюстрації думки, розвитку спостережливості, кращого запам'ятовування матеріалу.

Разом з наочністю високий результат дає технологія проведення інтерактивних лекцій із застосуванням мультимедійних технологій навчання. Важливим на даний момент стає і оволодіння інформаційними і комунікаційними технологіями як необхідна умова переходу до системи безперервної освіти.

І. В. Толстов

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ВИЩОЇ ОСВІТИ

З кожним роком збільшується прірва між рівнем підготовки майбутніх студентів та освітніми програмами у вищому навчальному закладі. Проблема не тільки в тому, що студенти не хочуть сприймати інформацію, а в тому, що вони зростають та навчаються в іншому віртуально-інтерактивно-ігровому просторі. Це змушує по-новому поглянути на роль ігор, в тому числі комп'ютерних, в освітній діяльності.

Гейміфікація здатна зробити вищу освіту більш керованою та ефективною, сприяти досягненню більш продуктивного освітнього результату. Одним з найбільш відомих українських освітніх проєктів, який містить елементи гейміфікації, є он-лайн ресурс з вивчення англійської мови Lingva.Skills. За досить короткий проміжок часу даний ресурс зміг завоювати величезну популярність та стати вагомим явищем в освітньому сегменті. Все це вдалося досягти шляхом впровадження ігрових елементів в процес навчання. Важливим елементом роботи в середовищі Lingva.Skills є відстеження свого прогресу та рейтингу, що стимулює постійний інтерес до вивчення матеріалу.

Основна відмінність комп'ютерної гри від стандартного освітнього процесу полягає у ставленні до помилок. Всі ми знаємо вираз: «вчитися на своїх помилках». В університетах за помилки можуть покарати. Тому студенти знають тільки те, що вони зробили неправильно. Це призводить до того, що студенти переважно концентруються тільки на оцінках, а не на знаннях та їхньому змісті. У комп'ютерній грі все інакше. Візьмемо, наприклад, гру Angry Birds. Вона є яскравим прикладом того, як з кожною невдачею гравець випробовує все більше нових варіантів успішного досягнення мети – ліквідувати свиней. Коли ми граємо, то розуміємо, що немає нічого страшного у помилці: чим швидше ми зробимо щось не так, тим швидше ми зможемо знайти правильне рішення. Навіть якщо в університеті студент зробив все правильно та отримав відмінну оцінку з предмету, він не буде відчувати те саме натхнення та емоційний підйом, який у нього виникає, коли він перемагає боса у своїй улюбленій

комп'ютерній грі. Дуже важливо побудувати навчальний процес так, щоб студенти могли навчатися на своїх помилках.

По суті, стипендіальна програма є аналогом системи заохочень в комп'ютерних іграх, але тут є один виняток: часто після одного невдалого іспиту у студента зникає мотивація успішно скласти всі інші. Також студенти, які навчаються на платній основі, не можуть брати участі в цій програмі і їхня мотивація до навчання знижується. Для збільшення мотивації студентів та для більшого залучення їх в освітній процес необхідно використовувати змагальні елементи, в тому числі можна перейти до системи загального рейтингу, який дозволить змагатися не тільки на внутрішньо-груповому рівні, а також й на загально-університетському. Чим більше різних рейтингів та ігрових елементів, де студенти або навіть групи можуть змагатися, тим більше стимулів до навчання.

Таким чином, ми можемо стверджувати, що гейміфікація вищої освіти – це новий спосіб організації навчання, який має величезний педагогічний потенціал.

О. М. Харламова

ПРОБЛЕМИ ОПТИМІЗАЦІЇ СИСТЕМИ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ НОВОЇ ГЕНЕРАЦІЇ

У сучасних умовах система східчастої вищої освіти є важливим напрямком оптимізації підготовки нової генерації фахівців, максимального задоволення освітніх потреб особистості й суспільства, диференціації професійної підготовки, входження нашої країни у світовий освітній простір.

Ефективність нових складових змісту освіти безпосередньо пов'язана із впровадженням нових педагогічних технологій, спрямованих на принципову зміну навчально-виховних пріоритетів у напрямку становлення особистості студента як суб'єкта власного навчання й розвитку, суб'єкта соціального самовизначення. Основні структури позначеної педагогічної стратегії відповідають загальносвітовим потребам гуманізації освіти, що передбачає перехід від екстенсивно-інформативного типу навчання до відкритого, незалежного, консенсусного навчання. Це перехід від емпірично-культурної парадигми виховання до соціологізованої. Такий підхід спонукає поставити в центр навчання більш широке впровадження й ефективне використання самостійних форм навчання, розвиток творчих здібностей майбутніх фахівців. Для розвитку системи східчастої освіти в Україні доцільно звернути свій погляд на ті зміни й кроки, які вживає Німеччина й інші країни світу в рамках співробітництва з метою вдосконалення всієї системи професійної освіти у своїх країнах. Однією із причин горизонтального розширення