

*Сорокіна Галина Миколаївна,
старший викладач кафедри
іноземних мов факультету № 1
Харківського національного
університету внутрішніх справ*

РОЛЬ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У СИСТЕМІ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Стрімкий розвиток технологій вплинув на всі сфери життєдіяльності, в тому числі і вищу освіту. В системі вищої освіти відбуваються зміни, спрямовані на створення умов і здатності адекватно відповідати на запити сучасного суспільства. Нові вимоги до вищої освіти стосуються мети і змісту освіти, методів і технологій, що використовуються. У навчальний процес впроваджуються інтерактивні технології, що дозволяють працювати як з великою аудиторією студентів, так і індивідуалізувати хід навчання.

Слід відзначити, що змінюються і самі учасники освітнього процесу. Молоді люди, які сьогодні навчаються у ВНЗ, принципово інші. Це - так зване покоління «Z», представники якого народилися після 2000 року, в епоху інтернету, смартфонів і планшетів, покоління, яке виросло в мультикультурному середовищі. Сучасні студенти прагнуть отримати максимум інформації за короткий час, тому при формуванні навчального процесу необхідно враховувати ці особливості. Разом з тим зростають і вимоги до викладацького складу, покликаному розробити інтерактивні методи і форми, освітні технології, орієнтовані на вирішення актуальних завдань підготовки сучасних фахівців.

Слід пам'ятати, що використання цифрових технологій саме по собі не веде до навчання. Цифрові технології можуть підтримувати навчальні процеси. Їх ефективність залежить від того, яким чином вони інтегровані в навчальний процес. Важливою передумовою успіху є необхідна дидактика і відповідні навички викладачів.

Серед сучасних технологій слід виділити квести. Метод квестів сприяє розвитку компетенцій, що мають велике значення при вирішенні професійних завдань, а саме: здатність самостійно здобувати і використовувати на практиці нові знання і вміння; готовність до самостійної (індивідуальної роботи); командна праця; готовність до прийняття рішень; навички публічних виступів. Рівень професійної компетенції підвищується при цьому за рахунок збільшення частки навчального часу, відведеного на виконання самостійної роботи.

Технологія квест-уроку змінює стереотип організації заняття. У просторі квест-уроку студенти знайомляться з елементами практичної роботи. Проектна технологія сприяє розвитку креативного мислення, розкриттю творчого потенціалу, формуванню навичок раціонального використання навчального часу, стимулюванню пізнавальної мотивації. Квест-технологія дозволяє в повній мірі реалізувати наочність, мультимедійність та інтерактивність навчання.

Основним завданням сучасної системи освіти та підготовки фахівців є не передача знань, а «виробництво знання спільно зі студентами в одній аудиторії». Пріоритетну значимість набуває інтеграція науково-дослідницької діяльності в освітній процес. В рамках квестів можливо отримання і виробництво знань, заснованих на пошуку, дослідженні. Дана технологія дозволяє поєднати в одному просторі ціннісні орієнтації різних поколінь - студентів і викладачів.

Список використаних джерел:

1. Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Интернет-журнал «Мир науки». – 2016, тои 4, № 5. Режим доступа: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf>
2. Cattaneo A. Wie können digitale Technologien im Unterricht effektiv eingesetzt werden? / OBS EHB Trendbericht 3 S-18-21. Режим доступа: <https://www.ehb.swiss/publication/cattaneo-20...>

