

## ОСНОВНІ ТЕНДЕНЦІЇ, ВИКЛИКИ ТА ТРЕНДИ В ОСВІТІ

Надія Шиян, професорка, завідувачка кафедри хімії  
та методики викладання хімії

Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка

Швидкі зміни технологій та глобалізація вимагають від закладів освіти нових підходів до навчання. Дитина, яка закінчує школу, повинна мати навички, необхідні для роботи в сучасному світі: знаходити шляхи вирішення проблем, які є невизначеними та складними, та бути готовою до вирішення ситуацій, які виникають на шляху до досягнення поставленої мети. Основним завданням закладу загальної середньої освіти стає підготовка випускника, який уміє творчо мислити, зіставляти та аналізувати факти, аргументовано захищати власну точку зору. Школа має навчити дитину вчитися, самостійно ставити запитання і самостійно шукати на них відповіді.

У той же час, за даними ООН з питань освіти, культури та науки, більше 200 млн. молодих людей, які закінчили навчальні заклади, не володіють навичками, необхідними для життя та праці [1].

Сучасні виклики сприяли трансформації освітнього процесу та формуванню нових освітніх трендів, серед яких чільне місце займають:

- Цифровізація освітнього процесу, яка дозволяє зробити освітній процес гнучким (можна навчатись в будь-який час і з будь-якого місця, де є доступ до Інтернету), індивідуалізованим (цифрові навчальні матеріали можуть бути адаптовані до індивідуальних потреб, інтересів і рівня знань кожного учня).

- Візуалізація. Візуальну інформацію мозок сприймає в 60 разів швидше, ніж текстову. Формати візуалізації різноманітні: відео-, інфографіка, комікси, інтелект-карти, відеоскрайбінг, але основні вимоги до використання візуальних засобів: простота, ясність, гармонійність.

- Гейміфікація – це освіта у розважальному форматі, у формі гри, що мотивує учнів виконувати домашнє завдання, проходити навчальні тести, розуміти складні теми та краще орієнтуватися у вивченому матеріалі.

- Імерсивне навчання – використання технологій віртуальної і доповненої реальності.

- STEAM-підхід до навчання дозволяє готувати дітей до професій майбутнього. Найголовніша мета навчання на основі STEAM — допомогти школярам розвинути навички, які їм знадобляться, щоб досягти успіху в майбутньому.

- Нейроосвіта, яка пропонує спочатку вивчити, як працюють мозок та нервова система людини, а потім уже обирати найкращі методи навчання.

Нанонавчання, штучний інтелект, технологія блокчейн, персоналізоване, змішане навчання – це лише незначний перелік освітніх технологій, які допоможуть школярам отримати якісну освіту.

### 1. Тенденції та виклики в сучасній системі освіти.

<https://learnlifelong.net/news/99/tendentsii-ta-vikliki-v-suchasniy-sistemi-osviti>