

продаж digital-продукту – «APP for U», що буде являти собою певне програмне забезпечення та мобільний додаток у вигляді електронної залікової книжки.

УДК 794:37.015.311-044.922

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ІГОР В УМОВАХ ТРАНСФОРМАЦІЇ ОСВІТИ

*Сарнавський М. О., аспірант,
nikolay_sarnavsky@ukr.net*

*Харківський національний педагогічний університет
імені Г. С. Сковороди*

Реформування вітчизняної системи загальної середньої освіти, яке розпочалося із запровадження у 2016 році Концепції Нової української школи, дало змогу суттєво оновити освітній процес. Одним із напрямків реформи була організація нового освітнього середовища із широким використанням ІТ-технологій та сучасних мультимедійних засобів навчання. Практична реалізація Концепції сприяла встановленню у класах інтерактивних дощок, мультимедійних проекторів, SMART телевізорів, а також інших технічних засобів. Застосування їх у початковій школі дозволило покращити процес навчання, зробити його легшим та цікавішим як для дитини, так і для вчителя.

Цифрова трансформація освіти створює сприятливі умови для: 1) розвитку умінь навчатися самостійно, виокремлювати найбільш цінний матеріал для саморозвитку; 2) формування мобільності особистості, умінь швидко адаптуватися до умов, що змінюються непередбачувано та стрімко; 3) посилення мотивації до самоосвіти та саморозвитку; 4) охоплення різноманітної аудиторії (контент стає персоналізованим), забезпечення співпраці та інтегративності; 5) побудови індивідуальної освітньої траєкторії; 6) навчання у найбільш зручних умовах – комфортному темпі, але з оптимальним використанням часу, виокремленого для виконання певних завдань [1, с. 92].

Варто відмітити, що вищевказана трансформація освіти зараз відбувається переважно лише для початкової школи. На другому ж рівні повної загальної середньої освіти (базова середня освіта) початок роботи за новими стандартами планується у 2022 році. Цей

черговий етап реформи буде стосуватися учнів 5-9 класів та продовжуватиме реалізацію Концепції Нової української школи. Однак, віковий період учнів, які навчаються в цих класах (від 10-11 до 14-15 років), вказує на необхідність більш виваженого підходу до застосування досягнень технічного прогресу у ході навчальних занять. Адже у даному випадку мова йде про підлітковий період розвитку особистості, який займає виключно важливе місце у процесі формування особистості.

Саме в цей період індивід переходить на якісно новий ступінь свого розвитку, тобто переходить з положення «дитина» в положення «дорослий» та певний час перебуває у статусі маргінальної особистості, яка належить двом культурам [2, с. 14].

Для підлітка великого значення набуває спілкування зі своїми однолітками. Одним із способів отримання досвіду такого спілкування є участь у інтелектуальних іграх. Такі ігри допомагають йому влитися у різні типи компаній, знайти товаришів і друзів за інтересами.

Інтелектуально-ігрова сфера, як і багато інших, зазнала впливу стрімкого розвитку техніки та інформаційних технологій. Внаслідок цього багато інтелектуальних ігор, які існували та існують у звичному реальному житті, зараз отримують «друге дихання» шляхом перенесення їх у світ віртуальний (комп'ютерний). Відтак, це призвело до появи нового виду інтелектуальних ігор – віртуальних (комп'ютерних) інтелектуальних ігор. Останні, за умови їх правильного педагогічного супроводу, можуть мати великий педагогічний ефект.

Досвід роботи з підлітками показує, що вони проявляють великий інтерес до таких ігор. Пов'язано це, зокрема, з тим, що переважна більшість підлітків спілкується між собою за допомогою сучасних досягнень технічного прогресу: телефону, комп'ютера, планшета тощо. Досвід такого спілкування дає змогу їм швидко розібратися із особливостями віртуальних (комп'ютерних) інтелектуальних ігор.

Література:

1. Кучерак І. В. Цифровізація та її вплив на освітній простір у контексті формування ключових компетентностей. *Інноваційна педагогіка*. 2020. Вип. 22. Т. 2. С. 91–94.

2. Сучасний підліток у системі психолого-педагогічного супроводу: монографія / Н. М. Токарева, А. В. Шамне, Н. М. Макаренко. Кривий Ріг, 2014. 312 с.