



Олена Зубченко,  
м. Київ, Україна

УДК 37.013.74

## ІННОВАЦІЇ У ВИКОРИСТАННІ ІКТ У БРИТАНСЬКИХ ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ

В статті раскрыта важность формування ІКТ-середы в середніх освітніх закладах і визначено, що основними інноваційними ІКТ є комп'ютерні ігри, технології Web 2.0, які забезпечують навчання за рахунок соціального взаємодіяння і спілкування в мережі, а також віртуальна навчальна середа, яка створює основу для формування навчальних курсів в онлайн-режимі. Проаналізовано можливості впровадження комп'ютерних ігор в навчальний процес, розглянуто їх технологічний і змістовий аспекти. На прикладі Великої Британії показано позитивні і негативні сторони цього процесу, а також основні шляхи використання комп'ютерних ігор в школах.

**Ключевые слова:** інновації, інформаційно-комунікаційні технології, технології Web 2.0, віртуальна навчальна середа, комп'ютерні ігри.

The article reveals the importance of ICT-environment creation in secondary educational institutions, and defines that the main innovative ICT are computer games, Web 2.0, which provides studying on the base of social interaction and network communication, and virtual learning environment, which creates the foundation for online educational courses. In the article we analyze the possibilities of computer games implementation in the educational process, examine their technological aspect and games software genres, show the positive and negative features of this phenomenon, and also give examples of the ways of using computer games in the schools of Great Britain.

**Key words:** innovations, information and communication technologies, Web 2.0, virtual learning environment, computer games.

Термін «інновація» (від латин. *inovatio* – «нове, нововведення») широко використовується у вітчизняній та зарубіжній педагогіці. Існує чимало трактувань вищезгаданого поняття, зокрема поняття «педагогічна інновація» трактується як:

- ідея, що є новою для конкретної особи (Е. Роджерс);
- цілісна теоретична, технологічна та методологічна концепція оновлення педагогічної діяльності, що забезпечує її вихід на вказаний рівень (О. Кочетов);
- нововведення у педагогічній системі, що покращують перебіг та результати НВП (І. Підласий);
- результат процесу створення нового, що відповідно оновлює педагогічну теорію та практику, оптимізуючи досягнення поставленої перед суспільством освітньої мети (Л. Буркова) [1].

Проведений аналіз засвідчує, що інноваційним у застосуванні ІКТ у навчальному процесі шкіл Великої Британії є ІКТ-середовище, основними інструментами створення якого на сучасному етапі розглядаються мережеві застосування ІКТ на основі Web 2.0 (блоги, електронні закладки, вікі тощо), віртуальні навчальні середовища та навчальні комп'ютерні ігри.

Технологія Web 2.0 – це одне з досягнень у розвитку Інтернету, що здійснює значний вплив на модернізацію процесів навчання та викладання [2]. Термін Web 2.0 належить до другого етапу розвитку WWW.

Перший етап пов'язано з використанням технології Web 1.0, модель якого характеризується використанням статичних веб-сайтів, пошукових механізмів та можливості переходити з одного сайту на інший.

Концепція Web 2.0 характеризується динамічним та інтерактивним підходом до використання WWW і складається з наступних елементів.

1. **Веблог (Weblog)** – це популярний засіб спілкування в школах, веб-сайт, на якому розміщені індивідуальні поштові журнали для записів на регулярній основі. Завдяки діалоговому стилю документації записи блогів вміщують тексти, гіпертексти, зображення, зв'язки



з іншими сайтами та ресурсами (зокрема відео та аудіо). Характерною особливістю блогів є записи, що відображаються в зворотному хронологічному порядку та архівуються за певними критеріями (наприклад, на місячній основі). Звичайною стратегією шкіл стосовно блогів є створення індивідуальних веблогів для кожного учня та вчителя, що розташовуються на шкільному веб-сайті або у шкільному Інtranеті. Завдяки цьому учні можуть надсилати записи зі своїх журналів, а вчителі мають можливості писати до них коментарі та рекомендації.

2. **Лінклог і букмаркінг** (*linklog, bookmarking*) – це форма створення електронних закладок та посилань, що є засобом розміщення, класифікації та поширення спектру Інтернет-ресурсів. Досягається через поширення інформації та коментарів через створені користувачами Інтернету переліки електронних закладок та їх класифікацію відповідно до корисності ресурсу. Закладки можуть створюватись для особистого використання та поширення серед користувачів. Ця технологія створює переваги для використання в освіті, а саме: знаходження та створення нових освітніх об'єднань користувачів за певною темою; ефективно поширення доступу до класифікованих ресурсів; розроблення нових положень з теми, що охоплюють погляди учасників; створення контекстуальних таксономій, які мають особливе значення для освітньої спільноти.

3. **Подкаст** (*Podcast*) – це завантаження підписником аудіо- та відеофайлів з Інтернету за допомогою використання технології RSS (*RSS syndication technologies*). Подкаст (*Podcast*) є популярною формою поширення аудіоматеріалів для використання у мобільних пристроях, портативних комп'ютерах, MP3-програвачах тощо. Поширеними формами Podcasts є музичні та ток-шоу, інтерв'ю з учнями, вчителями та відомими людьми, аудіокниги, практичні рекомендації та керівництва, поширення інформації для батьків та громадськості тощо. Більшість Podcast, створених школами, представлено у спеціальній директорії для освітян. Вони містять матеріали для учнів 5–19 років та вчителів. У директорії представлено Podcasts для викладання навчальних дисциплін (англійська мова та література, математика та природничі дисципліни, ІКТ та дизайн, бізнес-освіта, сучасні іноземні мови, археологія, історія, географія, мистецтво та музика, фізичне виховання) [3].

4. **РСС фід** (*RSS feed*) забезпечує короткі статті щодо веб-змісту або короткий виклад змісту веб-сторінок у вигляді листів. Статті та гіперпосилання, що вказують на оригінальний веб-зміст представлений у вигляді XML-файл, зазвичай визначаються як *RSS feed, webfeed, RSS channel*. Здатність поповнювати інформацію через *RSS feeds* дозволяє підписнику відслідковувати зміну та появу нової інформації на оригінальних веб-сайтах за рахунок використання веб-браузера. На відміну від підписників звичайних друкованих газет підписники RSS мають можливість отримувати доповнення у вигляді Podcasts, PDF-файлів, аудіо- та відеоматеріалів [4].

5. **Вікі** (*wiki*) – це форма веб-сайту, де користувачі можуть співпрацювати, додаючи власну інформацію, редагуючи зміст та організацію інформації. Використовуючи спрощений процес створення *HTML* сторінок та можливість внесення та збереження змін, група користувачів може досягти консенсусу стосовно змісту *Wiki*. Згідно з досвідом Великої Британії, технологія може бути використана і учнями початкової школи, і досвідченими вчителями. Для використання у школі пропонують такі проекти: спільне управління групою споріднених шкіл; створення та забезпечення форми шкільного самооцінювання; розроблення та впровадження плану вдосконалення шкіл; динамічний професійний розвиток членів педагогічного колективу та персоналу з роботи з ІКТ; забезпечення досвіду у спільних проектах.

Говорячи про використання *Web 2.0* у Великій Британії зазначимо, що університет Ноттінгема започаткував проект «*Web 2.0* технології для навчання на етапах (*Key Stages*) 3 та 4 НК Великої Британії». Мета проекту – розробити рекомендації щодо використання технології *Web 2.0* в освіті. Упродовж 10 місяців проект фінансувався агенцією *Becta* і передбачав заохочення користувачів Інтернету до спілкування та участі в проектах (2007–2008 рр.). Реалізація проекту виявила, що популярним серед підлітків є соціальне спілкування та взаємодія



в мережі. Таким чином, було встановлено, що шкільне та позашкільне використання цієї технології є близьким та зрозумілим для сучасних учнів і підвищує мотивацію та зацікавленість [5].

До особливостей *Web 2.0*, що сприяють ефективній організації навчального процесу, британські вчені відносять:

- нові засоби роботи в Інтернеті – це можливість працювати за допомогою одного програмного забезпечення для Інтернет-браузера Internet Explorer, Firefox, що спрощують та вдосконалюють взаємодію з мережею;
- новий дизайн веб-сайтів – заохочення до прийняття участі, завантаження та поширення файлів, зображень, пропозиція щодо дружнього інтерфейсу та зрозумілу панель навігації;
- підвищення впливу користувача на розвиток мережі;
- створення соціального ресурсу в мережі – створення критичної маси користувачів, що має стати джерелом побудови спільноти;
- заохочення та культивування взаємовідносин засобами Інтернету – чим більше людей користуються Інтернетом, тим багатшим буде ресурс соціальної взаємодії.

На думку британського науковця Ч. Крука, застосування технології *Web 2.0* в освіті забезпечує різні форми залучення учнів до навчального процесу:

- пошук та ознайомлення – пошукові механізми (*Google, Rambler*), що поєднують матеріали та сприяють збільшенню обміну файлами та програмами;
- дослідження та вивчення – пошукові механізми дозволяють користувачам знаходити інформацію, завантажувати власні дані в мережу, обмінюватись результатами пошуків тощо;
- удосконалення знань – завантаження в мережу та з мережі – не просто обмін конкретними файлами, а спільне редагування або формування знань, тобто систематизованих енциклопедій спільних знань;
- обмін інформацією – користувачі розташовують в мережі, завантажують та редагують особисті відомості, зображення та файли, створюють електронні щоденники тощо.

Як підтверджує проведений нами аналіз, іншою інновацією у британських школах є **віртуальне навчальне середовище (ВНС) – *virtual learning environment (VLE)* – ресурс мережі в оперативному режимі, що забезпечує спеціальне середовище для організації навчання в онлайн-режимі.** У найпростішому вигляді – це низка доступних ресурсів, пов'язаних з певним видом навчальної діяльності. Згідно зі словником, розташованим на сайті *elearningeuropa.info* (створеним за ініціативи ЄК), поняття «віртуальне навчальне середовище» охоплює види середовищ, де відбувається взаємодія в онлайн-режимі з будь-якою метою, у т. ч. і взаємодія між вчителем та учнем з навчальною метою.

На думку педагогів університету Варвік (Велика Британія), **віртуальне навчальне середовище – це програмне забезпечення, що створює оболонку або каркас для проведення навчального курсу в онлайн-режимі.** Перевагами цієї інноваційної технології є простота використання, взаємодія різних технологій, захист за допомогою аутентифікації (сервіс контролю доступу). ВНС забезпечує спосіб створення навчальних курсів у онлайн-режимі для локального та віддаленого застосування. Подібні курси застосовуються для забезпечення цілісного процесу навчання, а також як допоміжні засоби за традиційної організації навчального процесу. У британській педагогіці у цій галузі розроблено комерційні, національні та створено проекти окремими університетами. Більшість ВНС виконують такі взаємопов'язані функції:

- управління навчальним матеріалом курсу;
- проведення конференцій (електронна пошта, відеоконференції, системи телеконференцій, тематичні конференції в мережі тощо);
- оцінювання за допомогою комп'ютера (поточне та підсумкове);
- управління курсом.

ВНС забезпечує розробникам навчальних курсів можливість їх застосування у навчальному процесі, вибір яких залежить від освітніх цілей та стилю навчання. Певні курси, в яких передбачена взаємодія між студентами, використовують можливості для забезпечення



спільної роботи та синхронного спілкування між учасниками, а інші – забезпечують умови для ефективного індивідуального навчання та комп'ютерного оцінювання. Гнучкими є ВНС встановлені на сервері, доступ до яких можна отримати за допомогою Інтернету та без додаткового програмного забезпечення. Зважаючи на те, що ВНС – це певний набір засобів та послуг мережі, об'єднаних в одному пакеті. Його можна створити самостійно за рахунок комбінування прикладних програм. Перевага власного ВНС полягає у тому, що воно відповідає місцевим потребам та вимогам.

Структури, що дозволяють поєднувати доставку курсу та збереження досягнень учнів, формують **керовані навчальні середовища (КНС)** – *Managed Learning Environments (MLE)* – це пакет програмного забезпечення або системи, що забезпечує структуроване середовище для створення та отримання курсів в онлайн-режимі, а також контроль та оцінювання учнів. Застосування КНС в освіті є поширеним у Великій Британії. Національний комітет об'єднаних інформаційних систем Великої Британії унаслідок навчання в онлайн-режимі створив групу спеціалістів, яка координує розвиток та створює стандарти КНС.

У процесі вибору ВНС необхідно проаналізувати: як це середовище, бази даних щодо учнів та інші системи можна об'єднати для створення ефективного керованого навчального середовища. Існують приклади ВНС, створених для забезпечення певного стилю навчання, хоча їх переважна більшість призначена для застосування та забезпечення навчальних цілей і стилів, тобто є педагогічно нейтральними. ВНС повинно доповнювати визначену та узгоджену стратегію навчання і виховання в конкретному навчальному закладі, а також співвідноситись з використанням ІКТ.

Ефективна діяльність ВНС залежить від урахування необхідних компонентів: доставка курсу, ресурси, оцінювання, ІКТ інформація, спілкування, менеджмент, а також забезпечення гнучкого доступу для вчителів та учнів.

Згідно з результатами дослідження, поширеною у британських школах педагогічною інновацією є **комп'ютерні ігри**. Упродовж останніх років комп'ютерні ігри, розвиток яких почався 40 років тому, завдяки експериментам Массачусетського технологічного інституту, стали одним з популярних засобів навчання та проведення вільного часу. Гра є методом навчання, що використовується з давніх часів у народній та науковій педагогіці. Ігнорування освітнього потенціалу розважального програмного забезпечення може призвести до розриву між домашнім та шкільним використанням ІКТ і, навпаки – визначення та використання його переваг для освіти призведе до розширення навчального досвіду учнів з ІКТ.

Стрімкий науково-технічний розвиток змінив ознаки та характеристики ігрової навчальної технології. Впровадження ІКТ у навчання та викладання сприяло модернізації навчальної гри, унаслідок цього поширеними стали комп'ютерні ігри, що відповідають сучасним вимогам організації навчального процесу та вимогам сучасних учнів, для яких комп'ютерні ігри близькі, зрозумілі та цікаві.

У науковій та технічній спеціальній літературі термін «комп'ютерні ігри» використовується для опису різноманітних дій, пов'язаних з комп'ютером. Ми визначаємо **комп'ютерну гру**, як *структуровану діяльність дитини, спрямовану на інтерактивну взаємодію з комп'ютером, тобто розв'язання ним/нею низки завдань або проблемних ситуацій за певними правилами у відповідь на графічні або звукові повідомлення.*

На думку британського вченого Кр. Ллойда (*Cr. Lloyd*), головними компонентами комп'ютерної гри, що забезпечують популярність та успішність використання у навчальному процесі, є:

- тривимірний звук та зображення – ретельно відтворений та імітований тривимірний простір, що забезпечує відчуття інтерактивності з боку учня (реальної участі у грі);
- наявність складних та «небезпечних» завдань, виконання яких призводить до формування емпіричного знання;
- використання спеціальних значків – «іконок», що посилюють ілюзію «реальної» участі у грі;
- можливість змагання.



На основі цього, можемо говорити про виникнення нового виду застосування ІКТ в освіті – застосування комп'ютерних ігор в освіті. На нашу думку, **застосування комп'ютерних ігор в освіті** – це систематизована послідовність дій, що складається з технологічного (відбір та установка необхідного програмного забезпечення відповідно до вікових і психологічних особливостей учнів) і методологічного аспекту (розроблення плану навчальної діяльності, підготовка дітей до гри, включення їх в активну ігрову діяльність, проведення самої гри та підведення підсумків).

Для ефективного впровадження та використання комп'ютерних ігор в освіту теоретикам та практикам необхідно з'ясувати та усвідомити характеристики комп'ютерних ігор, що поділяються на *технологічні* (технічні платформи ігор) та *змістові* (жанри ігор), а також ознайомитись зі способами впровадження комп'ютерних ігор в освітній процес.

На нашу думку, технологічні та змістові характеристики комп'ютерних ігор представлені агенцією *Becta* у дослідницькому проекті «Комп'ютерні ігри для забезпечення навчання» (*Computer games to support learning*). Їх технічні платформи комп'ютерних ігор доцільно показати за допомогою таблиці 1.

Таблиця 1

### Технічні платформи комп'ютерних ігор

Платформи ігор	Приклади	Примітки
<i>Консоль</i>	Ігрові приставки PlayStation 2 та інші	Підключаються до телевізора, коштують дешевше ніж комп'ютери, але мають обмежені можливості
<i>Настільний комп'ютер</i>	Персональні комп'ютери Macintosh, IBM	Популярні для ігор, що потребують великого обсягу пам'яті для імітації, моделювання та обробки графічних даних, а також доступу до Інтернету
<i>Мобільні ігри</i>	Кишенькові ігри, мобільні телефони	Маленькі за розміром, можуть бути застосовані будь-де (використання в освіті на початковому етапі)

Вважаємо, що до цієї класифікації доцільно додати мережеві комп'ютерні ігри, що утворюють окремий вид через спеціальне програмне та технічне забезпечення, а також наявність відмінностей та особливостей застосування їх у навчальному процесі.

Британські вчені агенції *Becta* поділяють ігри за змістом або жанром на декілька груп, що подано у вигляді таблиці 2.

Таблиця 2

### Класифікація комп'ютерних ігор за жанром

Жанр	Опис
<i>Активні (дійові) пригоди</i>	Об'єднують елементи баталій, ігор-платформ ( <i>див. нижче</i> ), вирішення проблем та складних завдань і проведення досліджень
<i>Бойові ігри</i>	Мають в основі боротьбу з противниками
<i>Ігри-стріляння від першої особи</i>	Середовище гри сприймається з точки зору одного з учасників, що використовує зброю
<i>Ігри управління (менеджменту)</i>	Базуються на економічному управлінні в змодельовану середовищі: простому (побудова кар'єри), складному (побудова та управління містом, державою)
<i>Ігри-платформи</i>	Передбачають проходження рівнів за рахунок подолання перешкод
<i>Ігри-гонки</i>	Коливаються від моделювання ралі з використанням справжніх географічних даних до гонок в стилі аркад (галерея ігрових ситуацій)
<i>Стратегічні ігри в реальному часі</i>	Гравець має групу осіб або предметів і збирає спеціальні засоби для її збільшення або посилення. Предмети рухаються в реальному часі водночас з предметами, що їм протидіють
<i>Рольові ігри</i>	Гравець контролює конкретного персонажа або групу персонажів та проводить дослідження або пошуки
<i>Ігри-імітації</i>	Передбачають точне відображення сучасних або історичних транспортних засобів та наявність різних рівнів складності
<i>«Побудова світу»</i>	Охоплюють низку ігор, в основі яких є вплив гравця на персонажа або навколишнє середовище з метою його розвитку та вдосконалення



Європейська федерація інтерактивного програмного забезпечення (*The Interactive Software Federation of Europe*) пропонує іншу класифікацію комп'ютерних ігор, що, на нашу думку, є повною та прийнятною з точки зору використання в Україні (табл. 3).

Таблиця 3

## Класифікація комп'ютерних ігор

Жанр	Опис
<i>Дії та пригоди</i>	Ігри, що характеризуються дослідженням, розв'язанням проблем та взаємодією з контрольованими комп'ютером агентами, часто містять адаптовані елементи літературних творів, фільмів тощо
<i>Вільні (безсистемні)</i>	Термін використовується для опису будь-якої гри, спрямованої на масову аудиторію. Зазвичай це ігри, що не потребують багато часу, мають нескладні правила та не вимагають спеціальних умінь
<i>Дитячі</i>	Будь-який жанр ігор, що спрямовано на цю вікову категорію
<i>Ігри в онлайн режимі</i>	Масштабні ігри в Інтернеті, розраховані на одночасну гру сотень гравців. Передбачають створення віртуальних світів
<i>Головоломки</i>	Ігри, що містять розв'язання проблемних ситуацій, побудову стратегій, логічний аналіз, побудову послідовностей тощо
<i>Рольові ігри</i>	Ігри, у яких гравець приймає певний образ та взаємодіє з контрольованим комп'ютером персонажем для створення історії та отримання досвіду
<i>Ігри-імітації</i>	Ігри, що імітують певні аспекти реальності (наприклад, політ на літаку, побудову міста тощо). Передбачають використання умінь, тактичних та стратегічних навичок тощо
<i>Соціальні</i>	Жанр, що охоплює віртуальні середовища, де відбувається певна соціальна взаємодія, зазвичай не має аркадних цілей
<i>Спортивні</i>	Ігри, що відтворюють спортивну діяльність
<i>Стратегічні</i>	Ігри, спрямовані на побудову повноцінної стратегії для досягнення конкретного результату. Мають певні варіації: стратегії реального часу, історичні стратегії

Нині більшість компаній-виробників програмного забезпечення визнали вплив та цінність комп'ютерних ігор у навчальному процесі. Однак ефективність використання цих ігор у класі залежить від змісту та вікових особливостей учнів, відсутності неприйнятних елементів, обмеженості у часі тощо. Для уникнення подібних проблем створюються спеціальні системи оцінювання комп'ютерних ігор.

З 1994 р. Радою з відеостандартів (*Video Standards Council (VSC)*) та Європейською асоціацією виробників програмного забезпечення для відпочинку (*European Leisure Software Publisher's Association (ELSPA)*) було запроваджено вікову рейтингову систему комп'ютерних ігор, що застосовується для оцінювання більшості ігрового програмного забезпечення. Для встановлення рейтингової оцінки гри спеціалісти Ради з відеостандартів ретельно перевіряють зміст, вимагають вилучення або зміни елементів, що не відповідають віковим та моральним нормам. Продукція, що пройшла рейтингове оцінювання, мала спеціальний символ на упаковці (з логотипом *ELSPA*) (<http://www.elspa.com> та <http://www.videostandards.org.uk>). Вона замінена загальноєвропейською схемою оцінювання, запровадженою Європейською федерацією інтерактивного програмного забезпечення (*The Interactive Software Federation of Europe*) (2003 р.). Нова система *Pan European Games Information (PEGI)*, створена на основі *ELSPA*, охопила 29 країн Європи і вперше запровадила уніфіковану рейтингову систему оцінювання змісту аудіовізуальних матеріалів, випущених у країнах Європи ([www.pegi.info](http://www.pegi.info)).

За класифікацією *PEGI* комп'ютерні ігри мають п'ять вікових категорій (3+, 7+, 12+, 16+, 18+) та шість змістових ідентифікаторів (ненормативна лексика, дискримінація, наркотики, страх, секс або порнографія, насильство), що визначають придатність гри для дітей. Вікові категорії та змістові ідентифікатори позначаються на обкладинці за допомогою спеціальних умовних позначень. Можна виділити три способи використання ігор у навчанні, що наведено в таблиці 4.



## Способи використання ігор в навчанні

<b>Використання ігор безпосередньо для навчання та викладання</b>	На сайтах National Museums of Scotland: Game On Studios ( <a href="http://gameon.nms.ac.uk/worksheets.htm">http://gameon.nms.ac.uk/worksheets.htm</a> ) та Barbican education – the official Game On website ( <a href="http://www.gameonweb.co.uk/education">http://www.gameonweb.co.uk/education</a> ), що є частиною <i>Game on exhibition</i> . Показано ідеї використання комп'ютерних ігор, організацію навчання предметів, пов'язаних з дизайном та моделюванням, надано відповідну інформацію, методичні та навчальні матеріали
<b>Використання ігор у ролі частини підходу для досягнення навчальних цілей</b>	На сайті <a href="http://forum.ngfl.gov.uk">http://forum.ngfl.gov.uk</a> опубліковано результати використання гри з організації футбольних матчів <i>Championship Manager 2000/1</i> , що є допоміжним засобом для виконання навчального плану з ІКТ ( <i>ICT Key Stage 3</i> ). Гра використовувалась для розвитку вмінь роботи з базами даних: учням пропонують спеціальні завдання з пошуку гравців, які відповідають певним критеріям з бази даних. На сайті <a href="http://www.learning-circuit.co.uk">http://www.learning-circuit.co.uk</a> опубліковано результати предметного дослідження «Використання ігор-імітацій для полегшення усвідомлення понять “число”, “кількість”». Також розкрито способи вивчення елементів ІКТ та математики дітьми 6–7 років за допомогою гри <i>SimCity</i> , дія якої сконцентрована навколо побудови маленького міста. Гра має графічне середовище для дитячого дослідження та можливість доступу до даних кожного міста у вигляді таблиць та схем. На сайті <a href="http://simcity3000unlimited.ea.com">http://simcity3000unlimited.ea.com</a> показано керівництво для вчителів щодо використання гри
<b>Використання ігор для мотивації та досягнення загальних навчальних цілей</b>	На сайті <a href="http://forum.ngfl.gov.uk">http://forum.ngfl.gov.uk</a> показано відомості використання гри <i>SimCity</i> на навчальних етапах 3 і 4 ( <i>Key Stage 3 and 4</i> ) у спеціальних школах для дітей з проблемною поведінкою та емоційним станом. Гра використовується для засвоєння елементів навчальної програми з ІКТ, а також для організації спільної роботи, проведення обговорень тощо

Окреслимо способи використання комп'ютерних ігор для формування конкретних вмінь та навичок (табл. 5). Таблицю 5 складено вченими агенції *Vesta* в межах проекту «Комп'ютерні ігри для навчання».

Таблиця 5

## Способи використання комп'ютерних ігор для формування вмінь

Галузь навчання	Уміння	Потенційні можливості	Типи ігор, що можуть бути використані
<b>Формування загальних умінь та навичок з ІКТ</b>	Роботи з базами даних, різними меню, засобами для введення та виведення даних	Технічні навички (програмування, установка нових програм, усунення несправностей в роботі)	Жанри, особливо стратегічні ігри в реальному часі, ігри «Побудова світу»
<b>Розв'язання проблемних ситуацій</b>	Уміння оцінювати бази даних та інформацію, уміння приймати рішення	Формування навичок у таких специфічних галузях, як екосистеми, планування міста	Стратегічні ігри у реальному часі, ігри «Побудова світу» та ігри-управління, рольові ігри
<b>Логіка</b>	Уміння визначати дії, необхідні для досягнення цілі	Розвиток навичок формальної логіки	Стратегічні ігри в реальному часі, ігри-управління
<b>Орієнтування у просторі; координати</b>	Планування маршрутів та рух за координатами	Уміння розраховувати маршрути, враховувати погодні умови	Ігри з імітацією, ігри-гонки

Агенція *Vesta* виявила позитивні результати застосування комп'ютерних ігор у навчанні, що наведено нижче.

1. **Мотивація навчання** характеризується самостійною діяльністю учнів, самокерованою постановкою проблеми, наполегливістю та задоволенням від навчання. Мотивація є результатом взаємодії певних психологічних наслідків, що досягається за рахунок новизни, можливості співпрацювати з високоскладною машиною і забезпечення певних умов для захоплення гравців до активної участі та продовження гри, зокрема істотного та швидкого зворотного зв'язку, складних, але доступних цілей, поєднання невідомості та необмеженості



в часі, стимулювання та використання різних емоцій (задоволення, бажання, роздратування, інтерес, схвилювання, почуття гордості від перемоги тощо), що сприяють мотивації навчання. Фахівці агенції Vesta представили основні характеристики мотивування навчання за допомогою комп'ютерних ігор у вигляді таблиці 6.

Таблиця 6

**Мотивація навчання за допомогою комп'ютерних ігор**

Мотивація навчання	Види комп'ютерних ігор
<i>Ознаки мотивації</i>	– Самостійна робота, – самокерована постановка проблеми, – наполегливість, – задоволення від навчання
<i>Що призводить до виникнення мотивації?</i>	– Активна участь, – істотний та швидкий зворотний зв'язок, – складні, але доступні цілі, – поєднання невідомості та необмеженості у часі
<i>Для чого може бути використана мотивація?</i>	Для: – спільної взаємодії, – рівномірної підтримки навчання, – творчої співпраці або суперництва, – забезпечення рівних можливостей
<i>На чому ґрунтується тривала мотивація?</i>	На: – версії реальності, – значущості для користувача, – розпізнаванні та бажаності ролі для гравців
<i>Проблеми</i>	Може: – стимулювати виникнення нав'язливих ідей, – спричиняти перетворення фантазій в реальність, – призводити до надмірної самовпевненості

2. **Забезпечення співпраці** – це комп'ютерні ігри зі створенням віртуальних середовищ, що відтворюють реальність, сприяють проведенню обговорень між учнями щодо принципів роботи з програмним забезпеченням, питань науки, техніки, громадського устрою, принципів управління, проблем забруднення середовища, створення нових джерел енергії тощо. Вони сприяють формуванню вмінь співпрацювати, знаходити спільні рішення, допомагати один одному, обмінюватись знаннями та думками, долати емоційні та поведінкові труднощі тощо. Навчання за допомогою комп'ютерних ігор – це соціальна діяльність, що сприяє соціалізації знань. Окрім цього, учні, які є «членами ігрової спільноти», мають спільні інтереси, погляди, переконання, а отже можуть розраховувати на підтримку та розуміння інших гравців, обмін інформацією та ідеями в межах групи, вдосконалення власних умінь та знань від новачка до експерта та на інші переваги, що дає приналежність до соціальної організації.

3. **Розвиток умінь роботи з ІКТ** – це одночасне виконання декількох завдань, робота з вікнами, пошук та застосування правил, використання меню, робота в мережі, пошук, створення, використання та оброблення різноманітних баз даних тощо.

4. **Розвиток творчості, логіки, пам'яті, зорової уваги, розумових та творчих здібностей, дослідницьких вмінь**, а саме: вміння вирішувати проблемні завдання, обробляти інформацію, приймати раціональні рішення та обґрунтовувати їх, розробляти стратегії тощо.

5. **Можливості доповнення ігрової діяльності або «реальних» ігор**, що упродовж дитинства відіграють важливу роль для психічного, соціального та інтелектуального розвитку особистості. Створення специфічного ігрового середовища, що за рахунок легкої модернізації змісту та інтерфейсу користувача може бути адаптовано для роботи з учнями різного віку, які мають різний рівень підготовки, призводить до реального вживання в роль.

Використання комп'ютерних ігор в школі сприяє різнобічному розвитку учнів (табл. 7).





## Роль комп'ютерних ігор для розвитку учнів

Види розвитку	Характеристики
<i>Соціальний та особистісний розвиток</i>	Ігри підвищують інтерес до навчання; забезпечують мотивацію, зосередженість, увагу; розвивають вміння працювати в групі, розподіляти ресурси
<i>Навчання мови та грамоти</i>	Ігри заохочують до обговорення; розвивають увагу та реагування на почуте; сприяють використанню бесіди для послідовності та зв'язку думки, почуття
<i>Математичний розвиток</i>	Ігри розвивають вміння описувати координати (місце розташування) за допомогою слів
<i>Творчий розвиток</i>	Ігри формують вміння розпізнавати звуки та звукові комбінації, співвідносити рухи з музикою; дають змогу використовувати уяву, брати участь в рольових виставах тощо
<i>Формування загального розуміння світу</i>	Ігри формують уміння застосовувати програми для дослідження рухів та управління
<i>Фізичний розвиток</i>	Ігри розвивають координацію рук за рахунок вдосконалення роботи з мишкою і для управління та навігації

Окрім згаданих характеристик, що сприяють досягненню навчальних цілей, існують негативні аспекти комп'ютерних ігор, що знижують їх ефективність або ускладнюють використання на навчальному занятті, зокрема:

- складність підбору гри відповідно до рівня розвитку й інтересів користувача, а також адаптації до використання її в класі через часові обмеження;
- проблеми характерні для видів програмного забезпечення: незрозумілий інтерфейс, відсутність зворотного зв'язку, нелогічні правила, а також виникнення технічних проблем зі встановленням, запуском та роботою;
- наявність в ігровому середовищі елементів агресії та насильства, а також можливість перенесення ігрових навичок у реальне життя;
- відволікання учнів від досягнення конкретної навчальної цілі через повне занурення в гру, можливість виникнення залежності.

Проблеми впровадження та використання комп'ютерних ігор в освіті є актуальними для педагогів Великої Британії. Починаючи з 1980-х рр. дослідження використання комп'ютерних ігор у процесі навчання базувались на двох положеннях:

- 1) бажання використати потужну мотиваційну силу ігор;
- 2) переконання у тому, що комп'ютерні ігри є потужним навчальним засобом.

У процесі досліджень вчені зробили певні висновки, врахування яких може, на нашу думку, бути досить корисним для українських освітян. Серед них:

- використання учнями комп'ютерних ігор сприяє формуванню вмінь та навичок роботи з ІКТ та інформаційної компетентності учнів (*Matthew Mackereth, 1998*);
- комп'ютерні ігри будуть ефективними за умови безпосереднього спрямування на формування конкретних умінь та навичок (*M. D. Griffiths, 2002*);
- комп'ютерні ігри забезпечують умови для досягнення навчальних та виховних цілей у конкретних навчальних галузях (*Randel, 1992*);
- комп'ютерні ігри можуть бути застосовані як основа для залучення всіх учнів та проведення обговорень (*Dempsey et al (1996); Blake and Goodman 1999*);
- обговорення та дискусії під час гри стимулюють співпрацю завдяки необхідності приймати групові рішення для досягнення спільних цілей (*Angela McFarlane et al, 2002; Sanford and Williamson, 2005*).

Британські вчені (*McFarlane et al, Rosas et al*) визначили вміння, що формуються у дітей завдяки використанню комп'ютерних ігор (2002), а британський вчений Дж. Джі (*J. P. Gee*) сформулював «36 принципів гарної комп'ютерної гри», які підтверджують, що хороша комп'ютерна гра відповідає принципам навчання. Також така гра містить необхідність дотримуватись її правил, що створює середовище, в якому учні можуть досліджувати,



випробовувати, висувати гіпотези та перевіряти їх. Ця дослідницька діяльність перетворює учня на співвиробника знань, а це є необхідною умовою активного особистого навчання.

Для визначення потенціалу інтегрування технології комп'ютерних ігор в освітнє програмне забезпечення агенція *Becta* у 2001 р. започаткувала проект «Комп'ютерні ігри в освіті» *Computer Games in Education (CGE)*, що є частиною програми розвитку навчального програмного забезпечення «Ініціатива *Becta* щодо розвитку програмного забезпечення для НК» (*Becta's Curriculum Software Initiative*). Цілі проекту стосувались трьох аспектів.

1. Дослідження та оцінювання доступних нині ігор з точки зору аспектів, прийомів та технологій, що можуть бути використані для підтримки та забезпечення навчання.

2. Організація конструктивного діалогу між сектором розроблення ігрового програмного забезпечення та освітнім сектором.

3. Надання інформації та рекомендацій організаціям, що спрямовані на дослідження використання ігрових технологій для навчання.

У процесі реалізації проекту, що проводився у трьох галузях (вивчення літератури, проведення експерименту з використання комп'ютерних ігор в школі, організація семінарів та обговорень на веб-сайті) вчені аналізували аспекти та можливості використання конкретних комп'ютерних ігор в освіті (табл. 8). Для цього вчителям було надано розважальне програмне забезпечення, зміст якого відповідав віковим особливостям учнів і мав педагогічну цінність. Також було запропоновано спеціальні анкети для оформлення результатів дослідження гри, в яких розглядалися аспекти, пов'язані з НК, технічні аспекти гри, відповідність змісту та мови віковим особливостям кожної вікової групи.

Учителі, *по-перше*, визначали корисність кожної конкретної гри щодо можливості адаптації для використання в навчальному процесі та розвитку вмінь та навичок, зазначених у НК. *По-друге*, визначали аспекти ігор, що мають потенціал щодо підтримки навчання та викладання. Для проведення дискусій щодо цього проекту та інших досліджень з подібної тематики було запроваджено спеціальний форум в онлайн-режимі (<http://edugameforum.ngfl.gov.uk>).

Таблиця 8

## Використання комп'ютерних ігор

Види ігор	Використання ігор
<i>Ігри SimCity 3000, The Sims</i>	Використовувались на етапах <i>Key Stage</i> 3–4 для навчання учнів зі спеціальними потребами (труднощі в емоційній сфері та поведінці). Основні навчальні цілі: розвиток умінь будувати просту модель (дім, місто) у певному мікросвіті; розуміння правил, на основі яких існує модель; розуміння необхідності зміни параметрів для досягнення результатів; розвиток технічних умінь роботи з ІКТ та Інтернетом, а також формування свідомого планування бюджету
<i>Гра Championship Manager</i>	Використовувалась з учнями 7–8 років для формування вмінь працювати та керувати базами даних. Учитель у ролі менеджера розробляв сценарій, за яким розвідники (учні) повинні знайти необхідних гравців за критеріями
<i>Гра Age of Empires</i>	Використовувалась для розвитку розумових здібностей у межах теми «дім, житло» та вмінь працювати з ІКТ (обробка та пошук необхідної інформації за сценарієм, планування дій для досягнення поставлених цілей тощо). Працюючи у групах, учні створювали та розбудовували міста, досліджували, як вони розвиваються і які для цього необхідні ресурси; розробляли способи розв'язання проблем, планували підходи до виконання завдань, вчилися працювати як команда
<i>Гра City Trader</i>	Використовувалась для економічного навчання учнів старше 16 років (основні аспекти торгівлі та економіки). Гра є ефективною для роботи зі старшою віковою категорією учнів через труднощі з відокремленням елементів та аспектів необхідних для вивчення
<i>Гра Brain Teasing Games</i>	Була доступною для всіх учнів <i>Key Stage</i> 3 і 4 у шкільній бібліотеці на 7 комп'ютерах, з'єднаних в єдину мережу, продовж перерв та 90-хвилинної роботи після уроків. Переважно грали хлопчики 7 років. Гра сприяла соціалізації дітей: вдосконалювала вміння спілкуватись, планувати вільний час, працювати по черзі



Учені агенції *Vecta* зробили висновки, які, на нашу думку, також є корисними і для вчителів України.

1. Роль вчителя є визначальною для досягнення результатів у процесі розроблення та структурування ігрової діяльності учня та у забезпеченні ефективного навчального процесу за допомогою комп'ютерних ігор.

2. Для успішного використання ігор у школі ефективною є робота з окремими елементами або частинами гри, а не з усією грою в цілому. Для вирішення цієї проблеми в структурі гри передбачена функція швидкого доступу до її конкретної частини.

3. Завдання гри та діяльність учнів у спільній роботі повинні відображати особисту відповідальність гравців і взаємозалежність учасників групи.

4. Навчання учнів спільній праці за допомогою програмного забезпечення є корисним для навчальної діяльності та розвитку міжособистісних відносин.

5. Ігри-імітації є корисними для формування сценаріїв проведення обговорень, а ігри-пригоди, що відповідають віковим психологічним особливостям учнів, для формування програмних навчальних ресурсів шкіл.

6. Учитель повинен ретельно ознайомитись не лише з назвою гри, а й зі змістом відео- та аудіоматеріалів, завдань, запитань тощо.

7. Для ефективного використання гри на уроці вчитель повинен чітко знати принципи управління грою, особливості та функції меню, наявні рівні тощо. Це досягається після практичного ознайомлення вчителя з грою.

8. У процесі гри учні наочно бачать результати власних рішень. Учні навчаються аналізувати спектр факторів, що впливають на результат та розроблення нових способів розв'язання проблеми. Ефективність прийнятих рішень можна одразу побачити: персонаж виконує певні дії, зникають перепони, відбувається перехід на новий рівень тощо.

Фахівцями агенції *Vecta* виділено характеристики ігор, що є необхідними для ефективного їхнього застосування у НВП (табл. 9).

Таблиця 9

#### Характеристики ігор, необхідні для застосування у навчальному процесі

Технологічні аспекти	Аспекти сюжету	Особистісні аспекти
- Захоплююча графіка, - гарний звук, - інтерактивність	- Новизна, - цікава сюжетна лінія, - пізнавальність, - комплексність, - фантазія, уява	- Наявність логіки, - розвиток пам'ять, - розвиток рефлексивних (автоматичних) дій, - розвиток математичних здібностей, - наявність складних завдань та проблем, - цікаві зорові образи

Таким чином, зрозуміло, що захоплюючим для гравців є не зміст гри, а її структура, яка містить динамічні образи, взаємодію, наявність мети та правил, цікавих та складних завдань тощо. Гра сприяє: формуванню мотивації навчання, основою якої бажання перемогти і подолати труднощі; досягненню мети; перемозі у змаганні тощо. Отже, комп'ютерну гру можна розглядати як мотивацію навчання, що досягається за рахунок інтерактивності (комп'ютер мотивує гравця до певних дій, і, навпаки, гравець є причиною певних дій комп'ютера), пізнавальності, наявності виклику (необхідності вирішення складних логічних та математичних завдань) тощо.

Цікаве дослідження щодо використання комп'ютерних ігор в освіті було проведено британською агенцією *TEEM* у 2002 році. В основу цього дослідження покладено переконання щодо можливостей ігрового програмного забезпечення у стимулюванні корисної мотивації (в освітньому контексті). Для проведення дослідження було відібрано ігри, що містять в основі імітування та моделювання, персонажів тощо. Інші ігри були визнані непридатними.

У процесі дослідження вчителів з різних шкіл оцінювали кожну конкретну гру на певному етапі навчання. Учителі фіксували спостереження за допомогою модифікованої оцінювальної схеми, розробленої агенцією *TEEM*. Основна увага приділялась визначенню потенціалу



ігор щодо забезпечення навчального процесу в класі та формування освітніх знань, умінь та навичок, а також організаційним питанням (фіксування контексту, в якому використана гра, структури завдань та управління, необхідного для досягнення освітніх цілей).

За результатами дослідження вчені дійшли консенсусу про те, що комп'ютерні ігри варіюються залежно від ступеня можливості їхнього використання у класі. При цьому, бажані характеристики, визначені вчителями, можна з легкістю впровадити у більшість ігор, особливо, якщо розробники врахують їх на стадії створення.

Розглянемо характеристики комп'ютерних ігор, що необхідні або бажані для ефективного використання на уроці. Вони визначені в результаті проведеного дослідження агенцією *TEEM*.

1. *Можливість фіксувати у грі досягнення учнів (кожної групи учнів) або пройдені етапи.* Це дозволяє працювати з конкретною частиною гри, не витрачаючи час на зайвий матеріал; брати участь різним учням (групами учнів); продовжувати гру з того місця, де зупинився.

2. *Можливість ускладнення завдань залежно від рівня підготовки учня.* Це дозволяє більш чітко побачити прогрес у навчанні. При цьому, більш цінними є ігри, в яких знання, уміння та навички формуються за рахунок постійного повторення та виконання неідентичних завдань, адже тоді кожен учень отримує різний досвід. Це дуже корисно для проведення активних обговорень з метою обміну інформацією, прийняття спільних рішень тощо.

3. *Комплексні ігри мають більше потенціалу для використання в класі, але є більш проблемні в організаційному плані.* Вони потребують більше часу для ознайомлення, оскільки вчителі повинні витратити час на отримання інформації про структуру та зміст гри, граючи самостійно. Оптимальний варіант розв'язання цієї проблеми – це надання інформації про гру в керівництві до гри.

4. *Наявність зрозумілого інтерфейсу та допоміжної інформації,* а також рекомендацій в усному (для роботи з маленькими дітьми) або письмовому варіанті (відповідає віковим особливостям старших дітей) є необхідною для забезпечення самостійної роботи учнів з комп'ютером. Це одна з цілей використання комп'ютерних ігор в навчанні.

У межах проекту вчені агенції *TEEM* визначали наслідки використання ігор у процесі навчання. Процес навчання за допомогою ігор було поділено на три частини:

- 1) навчання як результат виконання завдань, передбачених структурою та змістом гри;
- 2) формування знань завдяки змісту гри;
- 3) формування вмінь та навичок в процесі гри (цей тип вчені розділяють на пряме та непряме навчання).

Дослідження засвідчило, що для впровадження комп'ютерних ігор в навчальний процес вчитель повинен володіти: знаннями про жанр гри; творчою уявою для її інтегрування у навчальні завдання; вміннями грати в запропоновану гру, чітко планувати навчальні завдання та час, що необхідний для їх виконання. Для введення гри у навчальний контекст вчителям необхідно визначити та окреслити схему зв'язків між видами діяльності у грі та відповідними видами навчальної діяльності; розробити систему завдань у грі, а також завдання, що логічно підводять до використання гри та є її результатом (за можливістю всі три групи завдань). Для перенесення набутих у процесі гри навичок в інші види діяльності необхідно під час гри звертати увагу учнів на можливості використання навичок в інших сферах.

Перешкодами успішного впровадження комп'ютерних ігор в систему шкільного навчання, на думку вчених агенції *TEEM*, є: відсутність чітко окреслених зв'язків між вміннями, що формуються у грі, та тими, що необхідні за шкільною програмою; невідповідність змісту програми; часові обмеження.

Аналіз проведених британськими установами досліджень та першоджерел, присвячених інноваціям у використанні ІКТ в освіті, дав змогу зробити наступні висновки.

1. З'ясовано, що інноваційним у застосуванні ІКТ у навчальному процесі шкіл Великої Британії є ІКТ-середовище, яке створюється завдяки використанню технологій *Web 2.0*, ВНС та навчальних комп'ютерних ігор. Ефективність інноваційного застосування ІКТ в освіті



залежить від урахування таких аспектів освітнього середовища, як: навчальна програма, діяльність вчителя та учнів, усвідомлення ними навчальних цілей та їх соціальна взаємодія тощо.

2. Принципи інноваційного застосування ІКТ в освіті повинні: втілювати освітню філософію; розроблятися вчителями, які можуть використовувати напрацьований матеріал на практиці та отримувати оцінки учнів; сприяти розвитку ЗУН, забезпечувати підтримку для учня; містити інструкції та методичні рекомендації для вчителя щодо планування навчання.

3. Моделювання, імітування та віртуальна реальність є основою комп'ютерних ігор, ВНС та технологій на основі *Web 2.0*. Вони роблять навчання цікавим, перетворюють абстрактні поняття на зрозумілі для дитячого сприйняття, навчають дітей ставити запитання, випробовувати способи розв'язання завдань та наочно бачити наслідки проведених ними змін. Учні використовують власний досвід для виконання дій та прийняття рішень, пов'язуючи засвоєний матеріал та досвід з тим, що формується, розвивають критичне мислення та вміння аргументувати власні дії.

4. Технологія *Web 2.0* формує середовище, де навчання відбувається за рахунок соціальної взаємодії та спілкування в мережі, а також забезпечує різні форми залучення учнів до навчального процесу: пошук та ознайомлення, дослідження та вивчення, удосконалення знань, обмін інформацією.

5. ВНС створює середовище для формування навчальних курсів в онлайн-режимі для локального та віддаленого застосування, забезпечення різних навчальних цілей та стилів. Ефективність використання ВНС залежить від урахування всіх компонентів: забезпечення доступу для вчителів та учнів, доставка курсу, ресурси, оцінювання, спілкування та управління.

6. Комп'ютерні ігри створюють середовище, де навчання відбувається за рахунок завдань, що виконуються під час гри, учні набувають знань завдяки змісту гри, а вміння вдосконалюються внаслідок процесу гри. Перешкодою у використанні ігор у школі є невідповідність між змістом гри та змістом навчального матеріалу. Вимоги щодо вмінь, яких мають набути учні у процесі роботи з комп'ютерними іграми, змінюються і ускладнюються. За умови, якщо вміння релевантні та значущі з точки зору освіти, то це необхідно використати для мотивації навчання та залучення учнів до навчального процесу.

7. Комп'ютерні ігри, ВНС та технології на основі *Web 2.0* забезпечують учням можливість виконання навчальних завдань та розв'язання проблем в умовах близьких до реальності, підвищують ефективність процесу навчання, що стає релевантним для діяльності учнів та приносить задоволення. У дослідженні було доведено можливості інноваційного застосування ІКТ для формування ІКТ-здатності.

### Використані літературні джерела

1. Зерна педагогічної інновації [Текст] / уклад.: Л. В. Буркова, Н. Ф. Федорова // Хрестоматія. – К.: Вид-во «Київська правда», 2001. – С. 3–8.
2. Linklogs and social bookmarking // Russell Educational Consultancy and Productions. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.recap.ltd.uk>.
3. Weblogs and blogs // Russell Educational Consultancy and Productions. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.recap.ltd.uk>.
4. Linklogs and social bookmarking // Russell Educational Consultancy and Productions. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.recap.ltd.uk>.
5. Wikis // Russell Educational Consultancy and Productions. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.recap.ltd.uk>.

### Bibliography

1. Zerna pedahohichnoi innovatsii [Tekst] / uklad.: L. V. Burkova, N. F. Fedorova // Khrestomatia. – K.: Vyd-vo «Kyivska pravda», 2001. – S. 3–8.



2. Linklogs and social bookmarking // Russell Educational Consultancy and Productions. – [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: <http://www.recap.ltd.uk>.
3. Weblogs and blogs // Russell Educational Consultancy and Productions. – [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: <http://www.recap.ltd.uk>.
4. Linklogs and social bookmarking // Russell Educational Consultancy and Productions. – [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: <http://www.recap.ltd.uk>.
5. Wikis // Russell Educational Consultancy and Productions. – [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: <http://www.recap.ltd.uk>.

**Іван Осадчий,**  
м. Київ, Україна

УДК 37.013.74:3.071.1

## ОСВІТНІЙ ОКРУГ ЯК ІННОВАЦІЙНА МОДЕЛЬ ТЕРИТОРІАЛЬНОЇ СИСТЕМИ ОСВІТИ

*Раскрыта сущность образовательного округа как новой сетевой организационной формы территориальной системы общего среднего образования. Определена и обоснована структура системы управления образовательным округом. Разработаны образцы основной деловой документации*

**Ключевые слова:** образовательный округ, высший, исполнительный и дополнительные органы управления округа, договор о совместной образовательной деятельности.

*The essence of the educational district as the new organizational form of the territorial network within general secondary education is revealed. The system structure of educational district management is determined. The basic business document samples have been developed.*

**Key words:** educational district, higher executive authorities and additional executive bodies of district management, the agreement on joint educational activities.

Аналіз розвитку українського суспільства впродовж останніх двох десятиліть дозволив виявити стійку тенденцію до поглиблення диференціації соціуму, формування відносно стабільних соціальних груп з різним соціально-економічним статусом.

Цілком закономірно, що у соціальних груп із різним соціально-економічним статусом сформувалися відмінні освітні потреби, а їх можливості (майнові) щодо надання власним дітям освіти значно різняться. Тому природно, що традиційна неререформована система загальної середньої освіти сільської місцевості, центральною ланкою якої була окрема сільська школа, вже не могла забезпечувати надання розширеного спектра освітніх послуг, затребуваних новим соціумом.

З об'єктивних причин на зламі століть педагогічна практика, а потім і наука, почали пропонувати нові мережеві форми організації територіальних освітніх систем, які формалізувались (матеріалізувались) у вигляді освітніх округів. Ці процеси стали можливими завдяки здобуткам психолого-педагогічних наук щодо диференціації та індивідуалізації освітнього процесу, демократизації суспільного життя (зокрема, у сфері педагогічної творчості), а також завдяки системним діям держави щодо забезпечення сільських шкіл комп'ютерною технікою та шкільними автобусами.

Проблеми удосконалення діяльності сучасних сільських територіальних систем освіти, створення і функціонування освітніх округів розкриті у працях В. Вершиніна, І. Ветрова, М. Гур'янової, І. Осадчого, О. Пастовенського, І. Реморенка, М. Романенка та ін.