

## ЦИФРОВІЗАЦІЯ ЯК ТЕНДЕНЦІЯ РОЗВИТКУ ШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ В США

**Світлана Кравченко, к. іст. н.**  
*Інститут педагогіки НАПН України*  
*м. Київ, Україна*

На основі аналізу й узагальнення фахового наукового дискурсу з'ясовано, що для освітньої системи США характерними є такі тенденції розвитку як: децентралізація, жорстка підзвітність закладів середньої освіти, підтримка урядом професії вчителя, запровадження системи стандартизованих національних тестів, розроблення освітніх програм на рівні штатів, дотримання принципів рівності та гнучкості в здобутті освіти, формування ключових навичок для життя та ін. [2].

Доведено, що цифровізація шкільної освіти (digitization of school education) є еволюційною тенденцією в розвитку освітньої системи США.

У процесі дослідження встановлено, що цифровізація в освіті – це створення цифрового освітнього контенту. Як синоніми до поняття «цифровізація» вживаються лексеми «цифрова трансформація», «оцифрування», «цифрова освіта».

Проаналізовано, що стрімке розповсюдження цифрових технологій робить цифрову компетентність ключовою для кожної сучасної людини. Цифровізація є головним трендом на світовому ринку праці. Тобто, уміння працювати з цифровими технологіями поступово стає нормою та необхідністю для всіх, а особливо для науково-педагогічних працівників та вчителів.

Досліджено, що актуалізація цифровізації як тенденції розвитку в освіті спостерігається не лише у США, а й у всьому світі саме у 2020 році – під час світової пандемії коронавірусу COVID-19, коли суспільство існує в умовах закритого карантинного режиму. Разом із тим, поточна ситуація з пандемією сприяла розвитку віртуальних аудиторій як важливого інструменту електронного навчання (e-learning) та розвитку цифрової освіти загалом.

Охарактеризовано віртуальну аудиторію та дистанційне навчання як альтернативні інструменти навчання, що набувають популярності на всіх рівнях шкільної освіти у США. З'ясовано, що електронне навчання до 2023 р. зросте на 16 % порівняно з використанням електронних освітніх платформ дотепер [4].

Обґрунтовано чинники, які зумовлюють якісний розвиток інноваційно-цифрової освіти. Зокрема оновлення освітніх програм у напрямі їх цифровізації. Це потребує застосування сучасних освітніх технологічних інструментів, що сприяють візуалізації навчання: інтерактивний інтерфейс, мультимедійний контент, онлайн-курси, онлайн-іспити, цифрові (електронні) підручники, інтерактивні презентації, електронні конспекти тощо. Розглянуто, що в США найпопулярнішими платформами та сервісами для електронного навчання є такі: LinkedIn Learning, Pluralsight, Coursera, Skillsoft, uQualio, Mind Tools, Cornerstone, OpenSesame, Grovo, Udacity [3].

Узагальнено, що цифрові технології в освіті – це не лише інструмент, а й середовище існування, що відкриває нові можливості, як: навчання в зручний час, можливість проектування індивідуальних освітніх маршрутів, безперервна освіта

тощо. Цифровізація вже змінила традиційну систему освіти в напрямі формування її нової якості, що характеризується збільшенням кількості віртуальних освітніх платформ, на базі яких відбувається електронне (дистанційне) навчання [1].

Констатовано, що основним ресурсом цифрової освіти є оцифрована інформація. Оцифрування – «це інтеграція цифрових технологій у повсякденне життя шляхом оцифрування всього, що можна оцифрувати» [3]. Цифрові бібліотеки та цифрові ресурси значно розширюють можливості здобувачів освіти.

У США сформовано Топ-6 тенденцій цифрової трансформації в освіті: 1) розширена реальність / віртуальна реальність / змішана реальність (Augmented Reality / Virtual Reality / Mixed Reality); 2) гаджети для школи (Classroom Set of Devices); 3) оновлений простір для навчання (Redesigned Learning Spaces); 4) штучний інтелект (Artificial Intelligence); 5) індивідуалізація навчання (Personalized Learning); 6) гейміфікація навчання (Gamification)<sup>1</sup> [5].

Зроблено висновок, що цифровізація сприяє упровадженню інновацій в освітній процес, розвитку віртуальної освітньої мобільності та формуванню новітнього напрямку освіти – «індустрія електронного навчання» (e-learning industry).

**Ключові слова:** віртуальна аудиторія; освітні тенденції; цифрова освіта; цифрова компетентність; цифровізація.

### Література

1. Digitization Of Education In The 21st Century. (n.d.). *General format*. Retrieved from <https://elearningindustry.com/digitization-of-education-21st-century>.

2. Kravchenko, S. M. (ed.) (2020). Tendentsii rozvytku serednoi osvity SShA na prykladi shtatu Aliaska. *III Mizhnarodna naukovo-praktychna Internet-konferentsiia «Innovatsii v suchasni osviti: ukrainskyi ta svitovyi kontekst»*. Uman, 10 kvitnia 2020. – S.124–125. (In Ukrainian).

3. Osadcha, L. A. (ed.) (2019). Psykholohichni osoblyvosti vprovadzhennia ta vykorystannia tsyfrovyykh tekhnolohii v osvitnikh protsesakh u vuzi. *Mizhnarodna naukovo-praktychna konferentsiia «Tsyfrova transformatsiia ta innovatsii v ekonomitsi, pravi, derzhavnomu upravlenni, nauksi ta osvitnikh protsesakh»*. Bukovel-Kyiv, 18-21 bereznia 2019. (In Ukrainian).

4. The Role Of Virtual Classrooms During The COVID-19 Pandemic. (n.d.). *General format*. Retrieved from <https://elearningindustry.com/virtual-classrooms-role-during-covid-19-pandemic>.

5. Top 6 Digital Transformation Trends In Education. (n.d.). *General format*. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/danielnewman/2017/07/18/top-6-digital-transformation-trends-in-education/#29e4d83a2a9a>.

---

<sup>1</sup> Гейміфікація (Gamification) – поєднання гри та навчання; використання гри як освітнього інструменту та як способу соціальної взаємодії з однолітками [5].