

**Світлана АНТОЩУК,**  
кандидат педагогічних наук, доцент,  
завідувач кафедри відкритих освітніх систем  
та інформаційно-комунікаційних технологій  
ДЗВО «Університет менеджменту освіти»

## **Цифрові тренди EdTech для професійного розвитку педагогів**

Організація та підтримка постійного професійного розвитку педагогів важлива місія післядипломної освіти, особливо сьогодні, в кризових умовах. Освітняни одними з перших мають реагувати на зміни та виклики у суспільстві, що виникають в наслідок інновацій, наукових досліджень, технологічних винаходів, неспинного розвитку суспільства й технологій. Цифрові технології в освіті сьогодні отримали на стільки ж потужне застосування, як і в інженерії, промисловості, енергетиці, будівництві та інших сферах. Педагоги у реаліях сьогодення мають бути готові до викладання у будь-якому режимі: очному, дистанційному або змішаному. Тому, вони мають оволодівати більш широким і складним (набором) комплексом компетентностей, у тому числі й цифрових та постійно їх вдосконалювати.

Останнє десятиліття відзначилося проривом у сфері освіти: цифрові гаджети замінили дошки з крейдою, наочності та застаріле приладдя в освітніх аудиторіях. Вже сьогодні можна бачити результати EdTech – освіта стала набагато доступнішою, адаптивною та інтерактивною, ніж будь-коли раніше, із використанням цифрових інструментів та технологій, які мають потенціал спростити та вдосконалити навчання і, водночас, допомогти у досягненні цілей освіти.

Застосування цифрових технологій в освіті є, наразі, однією з найбільш важливих і стійких тенденцій розвитку освітньої галузі. Цифрові технології та інструменти, насамперед, відкривають широкі та масштабні перспективи перед педагогами: нові засоби, інструменти та можливості, які дозволяють зробити освітній процес мобільним, індивідуальним та диференційованим.

Вони дозволяють інтенсифікувати освітній процес, збільшити швидкість та якість сприйняття, розуміння та засвоєння знань. За допомогою медіа- та інтерактивних засобів педагогам легше використовувати підхід до викладання на основі впровадження інноваційних підходів, включаючи використання «кейсів», дослідницько-пошукової роботи, методу проєктів, розвивальних навчальних ігор тощо. Як результат – здобувачі освіти набагато краще засвоюють інформацію, перебуваючи в емоційно-комфортному середовищі, не втрачають бажання навчатись, створювати нові знання та інновації.

Аналітичне дослідження, проведене компанією CB Insights, свідчить про стійку тенденцію зростання інтересу до розробок EdTech. Побудована ними карта ринку EdTech визначала у 2020 році понад 100 найбільш добре фінансованих приватних компаній, які працюють саме над EdTech у 12-ти основних напрямках. Експерти вважають що «освіта змушена швидко оцифруватися для учнів різного віку, від малих дітей до працюючих спеціалістів» [1]. Саме такі старани, спрямовані на вирішення питань: взаємодії з аудиторією, побудови індивідуальної траєкторії навчання, адаптивне навчання, доповнену реальність, навчання на основі ігор, змішане навчання, підвищення успішності учнів, будуватимуть майбутнє освіти.

На думку світових експертів у найближчий час найбільш затребуваними цифровими трендами EdTech стануть:

- віртуальна, доповнена та змішані реальності (VR, AR та MR);
- гейміфікація;
- штучний інтелект;
- платформи електронного навчання;
- робототехніка;
- вивчення аналітичних даних [2, 3, 4].

Всі вони є прикладом вдалого поєднання креативності та цифрових технологій, які успішно перетинаються і застосовуються STEAM-освітою.

Опанування цифрових технологій та цифрових інструментів є одним з

пріоритетних напрямів трансформації професійного розвитку педагога в умовах невизначеності. Вдосконаливши цифрові компетентності та оволодівши навичками відбору і застосування цифрових інструментів педагоги зможуть удосконалити процес викладання та ефективніше використовувати свої ресурси: менше витрачаючи часу на підготовку до навчальних занять та перевірку виконаних завдань, приділяти більше уваги інноваційним і креативним методикам викладання, зосередити свої зусилля на змісті та якості освітнього контенту, активізувати індивідуальне консультування й безпосереднє спілкування зі здобувачами освіти очно, онлайн або оффлайн, розробляючи різноманітні та нетривіальні завданнями підвищити зацікавленість здобувачів освіти до навчання.

#### **Список використаних джерел:**

1. The Edtech Market Map: 100+ Startups Building The Future Of Education. [Електронний ресурс] <https://www.cbinsights.com/research/ed-tech-startup-market-map/>
2. Welcome to 2022: Top 6 EdTech Trends to Get Ready For. [Електронний ресурс] [https://androidwidgetcenter.com/articles/welcome-to-2022-top-6-edtech-trends-to-get-ready-for/#google\\_vignette](https://androidwidgetcenter.com/articles/welcome-to-2022-top-6-edtech-trends-to-get-ready-for/#google_vignette)
3. Artificial Intelligence in Education. [Електронний ресурс] <https://www.javatpoint.com/artificial-intelligence-in-education>
4. Adilin Beatrice (2020) Top 10 Edtech Trends that will Disrupt Education Sector in 2021. [Електронний ресурс] <https://www.analyticsinsight.net/top-10-edtech-trends-that-will-disrupt-education-sector-in-2021/>