

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ДЛЯ ПОКОЛІННЯ Z

Пачос Ю. В.

канд. іст. наук,

*Донецький національний університет
імені Василя Стуса, Україна*

Полторак В. В.

*Донецький національний університет
імені Василя Стуса, Україна*

Анотація. Особливості кожного покоління стають визначальними у розробці підходів до роботи з ними, у тому числі у сфері освіти. Представники покоління Z, які зараз навчаються у ЗВО є візуалами, мають кліпове мислення, не уявляють свого життя без технологій. Тому вони потребують особливих підходів у викладанні та навчанні. Задовольнити їх потреби в освіті покликанні інтерактивні методики викладання.

Ключові слова: теорія поколінь, покоління Z, інтерактивні методики викладання.

Iuliia Pachos, PhD in History, Vasyl' Stus Donetsk National University, Ukraine

Valeriia Poltorak, Vasyl' Stus Donetsk National University, Ukraine

INTERACTIVE METHODS FOR TEACHING GENERATION Z

Summary. Characteristics of each generation are crucial in developing approaches to work with them, including education. Representatives of generation Z, who are currently studying at universities, are visual learners. They have a mosaic thinking and don't imagine their life without technology. Therefore, they require special approaches in teaching and learning. Interactive teaching methods are used to meet their educational needs.

Keywords: theory of generations, generation Z, interactive teaching methods.

Кожне покоління унікальне та особливе. Протягом останніх кількох років ці особливості та теорія поколінь є основою для розробки нових підходів та рішень у роботі з представниками різних поколінь в освіті, управлінні персоналом, культурних сферах, маркетингу, реклами, піару, політичних технологій тощо.

Розмежування та дати переходу з покоління в покоління є досить умовними та орієнтовними. Найпоширенішим є поділ поколінь на: 1) втрачене покоління (*Lost Generation*) – народжені до Першої світової війни; 2) найвеличніше покоління (*G.I. Generation*) – народжені після 1900 р., свідки Другої світової війни; 3) тихе покоління (*Silent Generation*) – народжені з 1928 по 1945 рр.; 4) бейбі-бумери (*Baby Boomers*) – народжені з 1946 по 1964 рр.; 5) покоління X (*Generation X*) – народжені з 1965 по 1980 рр.; 6) покоління міллінеалів (*Millennials*) – народжені з 1981 по 1996 рр.; 7) покоління Z (*Gen Z*) – народжені з 1997 р.

Нещодавне дослідження компанії 747 Insights пояснює, що основними факторами, які впливають на покоління, є епоха, соціальні норми та технології [3]. І саме покоління Z сьогодні навчається та активно виходить на ринок праці. Це перше покоління, представники якого зростали з новими

технологіями. Вони з дитинства мали електронні девайси, акаунти у соцмережах і не пам'ятають часу до інтернету. Так, найстарші представники покоління Z або «іПокоління» були підлітками, коли в 2007 році з'явився iPhone [1].

Чим же особливе покоління Z і чому потребує зміни підходів до навчання представників цього покоління, зокрема у вищій школі? По-перше, це технологічно розвинуте покоління – надає перевагу смартфонам, а не комп'ютерам як попереднє покоління мілінеалів, їм набагато легше адаптуватися до постійних оновлень додатків та програм, вони реагують на привабливі та клікабельні новини, сторінки та банери. По-друге, це соціально активне покоління, але переважно активне у соціальних медіа, при цьому вони приділяють багато уваги онлайн-приватності, відслідковуючи хто і скільки може передивлятися їх публікації у соцмережах [3]. По-третє, це покоління з так званим «кліповим мисленням» – інформацію вони сприймають фрагментами – «кліпами» [2]. Тому представникам покоління Z важко сконцентрувати увагу, встановити причинно-наслідкові зв'язки та виокремити головне, але натомість – вони мультизадачні, можуть одночасно виконувати кілька завдань, вдало переключаячи свою увагу, швидко приймають рішення, які є остаточними, і не повертаються до закритих питань. «Зетки» типові візували, сприймають інформацію найкраще візуально. «Менше слів, більше картинок» – цей принцип соцмереж спрацьовує з ними.

Самі ці особливості покоління Z обумовлюють обрання інтерактивних методик та методів викладання представникам цього покоління, зокрема у закладах вищої освіти. Це такі педагогічні та дидактичні підходи, як партисипативне навчання, проблемне навчання (problem-based learning), навчання в команді (team-based learning), а також підходи із залученням можливостей віртуального та он-лайн середовища – змішане навчання (blended learning), перевернуте навчання тощо. Ці підходи базуються на інтерактивних методиках та методах викладання, що дозволяють розвивати сильні сторони цього покоління, використовуючи зрозумілі алгоритми дій для них, перш за все зацікавлюючи та залучаючи до участі у процесі навчання як активного та рівноправного викладачеві партнера. Розглянемо кілька з них.

Інтерактивні лекції. Нова форма викладу матеріалу, суть якої полягає в поєднанні модеруючої ролі викладача з високою залученістю до процесу студентів на основі використання сучасних інтерактивних технологій. Складовими інтерактивної лекції є постановка навчальної мети, визначення актуальності теми, виклад навчального матеріалу окремими блоками, міжпредметні зв'язки, відповіді на запитання студентів, підведення підсумків (рефлексія). Інтерактивна лекція будується на діалозі лектора і студента, під час якого студенти поступово набувають необхідних знань, та має проблемний і пошуковий характер. Основна роль викладача як партнера полягає в активізації роботи студентів над самостійним пошуком відповідей і варіантів розв'язання проблеми. Дана методика ефективна для навчання покоління Z, так як її застосування сприяє активізації мислення, спонукає до встановлення

причинно-наслідкових зв'язків та налагодження оперативної комунікації викладача і студентів.

Моделювання. Ця методика навчання полягає в конструюванні модератором певних явищ і процесів, що передбачають набуття нових навичок або вироблення варіантів рішень учасниками під час програвання певних ситуацій. Викладач виступає модератором, який допомагає і направляє студентів. Проведення моделювання в ігровій формі включає в себе такі етапи: підготовка матеріалів та аудиторії, розподілення ролей між учасниками, пояснення модератором правил гри, безпосередньо програвання учасниками ситуації, підведення підсумків. Така методика вимагає повної віддачі від учасників, їх вербальної чи невербальної реакції в заданій модератором ситуації, що дозволяє найбільш ефективно засвоїти певні навички. Також, моделювання може задавати предметний контекст професійної діяльності фахівця у навчальному процесі та мотивувати до самостійного дослідження проблеми та пошуку варіантів рішень. Різновидами моделювання є рольові та ділові ігри. Під час таких інтерактивних ігор формуються компетентності роботи в команді, вміння комунікувати, вирішувати багаторівневі завдання, формуються навички медіації. Обов'язковим є складання сценарію гри з чітким формулювання ситуації, розподілом ролей з постановкою завдань для кожної ролі.

Кейс-стаді або аналіз конкретних ситуацій. Методика, що дозволяє отримати навички та вміння працювати у команді, виробляти та ухвалювати конкретні рішення. Основа та ідея для кейсів можуть бути взяті з реального життя, художньої літератури або сформульовані самим викладачем. Тематика кейсів має бути зрозуміла та близька студентам (нещодавні події, ситуації тощо). Кейс має містити кілька обов'язкових елементів: сюжетний (опис ситуації з постановкою завдання для студентів), інформаційний (надання максимальної інформації щодо ситуації – аудіо записи, відеоряд, фото тощо), методичний (опис обставин, за яких ситуація набула розвитку та надання чітких інструкцій студентам). Кейс вирішується у кілька етапів: знайомство з ситуацією, аналіз, актуалізація необхідних для розв'язання знань, формування максимальної кількості ідей та шляхів вирішення кейсу (мозковий шторм), повторний аналіз та співставлення з запропонованими шляхами вирішення, обрання найоптимальнішого шляху, презентація вирішення кейсу та рефлексія.

Інтерактивні (тренінгові) вправи. Такі вправи можуть бути як самостійними формами роботи зі студентами, так і бути використанні при застосуванні більш складних методик (кейс-стаді чи рольові ігри). Це вправи, які спрямовані перш за все на розвиток критичного мислення (наприклад, вправи «Континуум», «Людський барометр», «Карусель»), вміння слухати та чути позиції опонента, аргументовано та виважено відстоювати свою думку, формування навичок тайм-менеджменту, медіації та фасилітації (наприклад, різні типи дискусій та бесід: семінар Сократа, аналітична дискусія, дебати, а також «Чотири кути», «Мозайка» тощо).

Крім того, усі ці методи та методики можуть бути доповнені різними сучасними технологіями: використання он-лайн сервісів для підготовки до виконання завдань та вправ, гейміфікація окремих елементів, використання доповненої та віртуальної реальності, використання соціальних медіа та месенджерів тощо.

Отже, запорукою успішного навчання покоління Z та розвитку їх найсильніших здібностей є використання нових технологій під час занять та зрозумілих алгоритмів, залучення студентів до інтерактивних та активних вправ, що передбачають мультизадачність, застосування командотворюючих та проблемних технологій навчання.

Література

1. Twenge J.M. Have Smartphones Destroyed a Generation? URL : <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2017/09/has-the-smartphone-destroyed-a-generation/534198/>

2. 8 фактів про молодь: Прогресивні, інтернет-залежні, самотні URL : https://espreso.tv/article/2017/06/25/9_faktiv_pro_molod

3. Савчук Т. Покоління Z: «Міленіали на стероїдах», які вирости з телефоном в руці. Радіо Свобода. 17 грудня 2017. URL : <https://www.radiosvoboda.org/a/28920838.html>