

Людмила ГОРБУНОВА

**ДИДАКТИЧНІ ІННОВАЦІЇ
«WORLDIDAC 2006»:
СВІТОВИЙ КОНТЕКСТ
ТА ПРОБЛЕМИ РОЗВИТКУ**



У статті на прикладі швейцарського форуму з дидактики розглядаються стан та тенденції розвитку технологій і практик навчання в сучасній освіті. Розповідь про глобальну торговельну асоціацію компаній, що виробляють продукцію для потреб освіти й тренінгів на всіх рівнях, супроводжується аналізом новітніх парадигмальних зрушень в освітньому просторі як складової планетарної культури інформаційної епохи. У даному контексті порушуються проблеми розвитку української дидактики та досліджуються її можливості бути успішною.

Тема статті склалася в автора під враженням організованого Міністерством освіти й науки й Товариством «Знання» України відвідування Міжнародного професійного форуму «WORLDIDAC 2006» у м. Базелі (Швейцарія) у жовтні 2006 р. у складі української делегації¹.

Згідно із програмою форуму була проведена конференція, присвячена проблемі якості в освітніх проектах [1]. Вона дала можливість підприємствам, агентствам, дистриб'юторам і педагогам визначитися з оцінкою розвитку освітніх бізнес-проектів.

Порушувалося багато проблем, що виникають у процесі створення, виконання, фінансування, оцінки результатів освітніх проектів, наприклад: Де створюється якість і головні цінності, які вписуються до порядку денного сьогоденного освітнього проекту? Як усе це можна отримати для практики в прийнятний термін? У чому полягає важливість вивчення застосування технології для поліпшення освіти й навчання? Як усім суб'єктам освіти відповісти на вимоги якості з боку клієнтів освіти? Якими є компоненти успішних освітніх проектів і в чому причини провалів цих проектів? Як вижити й бути успішним в освітньому бізнес-проекті? У чому роль інновації як рушійної сили в розвитку якості?

¹ Див. 3 стор. обкладинки.

Усі ці питання обговорювалися на засіданнях конференції, а високопрофесійна міжнародна команда доповідачів надала для цього свої знання та представила результати досвіду.

З основними доповідями виступили: Б. Джост – виконавчий директор асоціації WORLDDIDAC, Швейцарія; професор Д. Коллінз – директор із гарантії якості GEMS, Дубай, ОАЕ; Ян Мак Леннан, Генеральний секретар із наукових і технічних питань Міністерства освіти Великої Британії, Лондон; Уолкер Хегман, директор «Лукас Нюль», Німеччина; Джон Девідсон, Управління суспільним сектором, Вашингтон, США; Майкл Трукано, Інформація для програм розвитку Світового Банку, Вашингтон, США та інші.

Характер і рівень постановки проблем, представництво професіоналів міжнародного класу, організаційні масштаби форуму свідчили про те, що організатором цього заходу світового рівня виступає серйозний гравець на ринку освітніх послуг, який користується довірою та міжнародним визнанням.

WORLDDIDAC – це глобальна торговельна асоціація компаній, що виробляють продукцію для потреб освіти й тренінгів на всіх рівнях. Її місія полягає в тому, щоб поліпшувати бізнес членів асоціації й підвищувати цінність того, що може отримати освіта від відповідної промисловості. Члени цієї асоціації в рамках даної організації забезпечують інформаційний сервіс, організують ярмарки освіти й павільйони WORLDDIDAC на виставках, а також семінари й торговельні акції, що забезпечують доступ на ринок навчання.

Асоціація була заснована в 1952 році. З того часу раз на два роки проводяться подібні виставки-ярмарки. В 1969 році в Братиславі (Чехословаччина) був проведений перший ярмарок освіти в Східній Європі – EURODIDAC. В 1976 році в Дакарі – столиці Сенегалу – був проведений перший освітній ярмарок в Африці. В 1984 році WORLDDIDAC організує свою першу торговельну місію в Пекіні. В 2000 році під вівіскою WORLD-DIDAC був проведений перший ярмарок освіти в Росії. В 2005 році вперше вона відбулася на Середньому Сході (в Аммані, Йорданія). Кожного разу виокремлювалася якась актуальна проблема у сфері освіти для обговорення фахівцями.

У Базелі в жовтні 2006 року в рамках форуму обговорювали проблеми якості в освітніх бізнес-проектах. У ході семінару були представлені деякі проекти, реалізовані Індією, Пакистаном, В'єтнамом і Єгиптом. Загалом у виставці взяли участь 29 країн.

Виставку відвідали міжнародні професійні організації, а також делегації зі США, Європи, Азії й Африки. Було зареєстровано 17 тис. 274 професійних відвідувача, що прибули з 79 країн. Приємно відзначити, що українська делегація також відвідала цей форум, але на виставці-ярмарку, на жаль, жодна з українських фірм не була представлена. Це й зрозуміло, адже в даній асоціації Україна ще не бере участі. У той час як Росія активно виставляється й завойовує світовий освітній ринок.

Різноманіття й висока якість продукції для освіти, представлена різними фірмами-учасниками з різних країн, вражає. Одним із лідерів у розвитку освітньої сфери, як відомо, є Велика Британія, що задає високі освітні стандарти й еталони якості. З огляду на традиції британської системи освіти, рівень її інтелектуального й технічного забезпечення, цікаво було познайомитися з експозицією Британського павільйону, в якому представлялася продукція провідних британських компаній, що об'єдналися в Асоціацію Британських Постачальників для Освіти (BESA).

Попередньо відзначимо, що BESA є торговельною асоціацією постачальників устаткування й послуг для освіти, до якої входять 280 британських підприємств, чия продукція продається в усьому світі. Продукція підприємств Асоціації експонується на всіх значних глобальних виставках, у тому числі таких, як найбільша у світі виставка технологій освіти BETT і The Education Show.

Експозиція Британського павільйону містила навчальні ресурси для всіх рівнів освіти: від дитячих садків і початкової школи до устаткування технічних тренінгів для коледжів і університетів. На виставці були представлені останні досягнення у сфері інформаційно-комунікаційних технологій, призначені для потреб освіти, а також різні матеріали й устаткування для навчання.

У числі представлених на виставці компаній – фірма електронного устаткування Coomber, що продемонструвала аудіоустаткування з унікальною функцією високоякісного запису на CD у режимі реального часу для потреб навчання іноземним мовам.

Компанія Daydream Education, відома як головний постачальник настінного устаткування для навчальних закладів Великобританії, представила засоби інтерактивного навчання, що дозволяє викладачеві й тим, хто навчається, взаємодіяти з текстами й анімацією на дошці, а також проводити контрольні опитування. Подібне устаткування було також представлено компанією Hitachi Interactive Media Solutions Division – глобальним провайдером устаткування й програмних засобів для сектора освіти.

Цікаво, що тема інтерактивного навчання стала основою для спеціалізації деяких компаній. Зокрема, свою продукцію на виставці представила фірма з Вулверхемптона, яка надає комплексні послуги в галузі інформаційно-комунікаційних технологій і має відповідну назву – Interactive Education. Інша британська компанія зі схожою назвою – Interactive Education Limited, відома як найбільший у Європі виробник інтерактивного устаткування з використанням технології touchscreen, уперше представила свої останні досягнення в цій галузі.

У цілому, впадає в око велика кількість експонатів із використанням новітніх технологічних досягнень, у яких віртуальна реальність стає засобом ефективного навчання в найрізноманітніших галузях знання, а електронне устаткування наділено дружнім інтерфейсом, що дає змогу навіть недосвідченому в технічному плані користувачеві без особливих зусиль опанувати необхідні маніпуляції.

Побачене на форумі наводить на міркування із приводу стану й перспектив розвитку дидактики в Україні. Цьому сприяє й проведена в листопаді 2006 року в Київському національному університеті імені Тараса Шевченка за участю Інституту вищої освіти АПН України Міжнародна науково-практична конференція «Вища освіта України в контексті інтеграції до європейського освітнього простору»². Метою заходу була презентація досягнень у сфері освітньої практики, а також обмін критичними й конструктивними ідеями щодо шляхів і механізмів ефективного досягнення стандартів європейської освіти в практиці освітнього процесу в Україні. Як окрему складову освітнього дискурсу на конференції можна було виділити дидактичні дослідження й міркування, презентацію інноваційних технологій у вищій освіті, розроблених і впроваджених у практику навчання деяких вищих навчальних закладів, зокрема, новітніх навчальних технологій, застосовуваних у Європейському університеті.

Безумовно, окремі ВНЗ України можуть вважатися цілком успішними у справі досягнення технологічних стандартів європейської освіти. Але рівень розвитку теорії й практики навчання в цілому в країні, на наш погляд, вимагає серйозних міркувань і критичного осмислення існуючих проблем.

Насамперед, чи існує дидактика як сфера рефлексії в теорії й практиці навчання? Тобто, чи існує власне філософія дидактики в Україні як напрям дослідницької діяльності?

Передусім, дидактиці необхідно розібратися в наукознавчих питаннях, пов'язаних із самовизначенням, від вирішення яких буде залежати успішність виконання конкретних сподівань. Потрібен рефлексивний аналіз розвитку дидактики як науки. Які її тенденції й перспективи розвитку? Чим є сьогодні дидактика – змістовно й структурно? Як впливає на реальність, на науку, на вирішення сучасних проблем освіти? Яка роль дидактики в проектуванні й модернізації сучасної освіти? У чому полягають її основні проблеми й протиріччя? Які є альтернативи в наукових позиціях і підходах? Чи можлива їхня взаємодія?

Необхідно ще раз, з погляду *a priori* головного замовника – освіти – проаналізувати наявний стан, інтенції й реальні можливості дидактики в Україні як теорії, методики й технології навчання. Для цього, насамперед, потрібно прояснити, що сьогодні відбувається в освіті, щоб визначитися з актуальністю тих чи інших проблем дидактики.

При цьому варто відштовхуватися від потреб і можливих сподівань самих суб'єктів освіти – учнів, викладачів, керівників цієї сфери, які ведуть реальну освітню діяльність і мають власні проблеми. Такий підхід виводить нас на особистісно-орієнтовану освіту, що є завданням самої культури.

Дидактична складова особистісно-орієнтованого навчання вимагає відповіді на питання, якими є цілі, завдання, можливості суб'єктів навчання. Яким може бути їхній індивідуальний освітній шлях при

² Див. 2 стор. обкладинки.

загальних стандартах середньої й вищої освіти? Як не втратити творчий потенціал обдарованих, нестандартних дітей?

На жаль, в царині проблематики особистісно-орієнтованого навчання нас очікують переважно декларативні наміри найзагальнішого характеру. Реальні умови його здійснення, насамперед, як результат освітньої політики, практично відсутні, дидактичних досліджень із цієї тематики вкрай мало.

Важливим напрямом є розвиток дидактики дистанційного навчання. Як навчати в умовах масового підключення навчальних закладів до Інтернету? Якими можуть бути дидактичні засади побудови базисних навчальних планів в умовах асинхронного навчання? Яким є зміст дидактичного аспекту в створенні електронних підручників? У чому полягають ризики тестової форми контролю та якими формами можна компенсувати її недоліки? Потрібні дослідження в царині дидактики навчання дорослих, наприклад, розробка форм і способів зміни кваліфікації педагогів, пов'язаних із такими сучасними тенденціями освіти, як інформатизація й комерціалізація.

Аналіз динаміки інформаційної й технічної складової сучасного навчання, особливо в деяких місцях, дає привід для певного оптимізму. Але при цьому мають місце парадоксальні, на перший погляд, розриви: дидактична складова інформатизації помітно відстає від технічної складової. Внаслідок цього, не «розпредмечується» до кінця вся повнота заданої функціональності технічних засобів навчання.

У зв'язку з усе більшою відкритістю освіти сучасний процес навчання виходить за рамки навчальних закладів, стає системним комплексним явищем. Тому необхідно переглянути структуру й зміст освіти з позицій відкритого середовищного підходу, застосувавши постнекласичну методологію, зокрема, синергетичну.

Сучасна освітня реальність породжує все нові явища й процеси, які потребують дидактичного розгляду. На зміну двом традиційним учасникам навчання – учню й учителю – у дистанційному навчанні прийшли нові суб'єкти освітнього процесу: дистантний учитель, модератор, очні й віддалені учні. У зв'язку з цим постає питання, як змінюється дидактичний зміст їхніх взаємин? Якими повинні бути дидактичні основи навчання за допомогою мережевих освітніх телекомунікацій?

Виходячи з реалій світової дидактики, варто зазначити, що нашій освіті давно вже варто переглянути класичні принципи й форми навчання й перейти до нових, зокрема, до активного введення принципу інтерактивності як в очному, так і в дистанційному навчанні. І це вже відбувається, але лише на хвилі ентузіазму з боку творчих працівників освіти (певним досвідом у цьому напрямі ділилися на українській конференції), але освітня політика цьому, на жаль, не сприяє.

Тому для нас важливим стимулюючим напрямом досліджень у сфері дидактики є, насамперед, аналіз міжнародного досвіду та різних існуючих типів дидактики в світі, порівняльні дидактичні дослідження, а також, що

особливо важливо, дослідження парадигмальних змін у європейському освітньому просторі.

Аналіз досягнень у світі дидактики показує, що нові підходи до процесу навчання неможливі без відмови від кумулятивної (накопичувальної) парадигми освіти. Не можна досягнути неосяжне. Навчання в контексті інформаційної революції передбачає не нагромадження певних знань, а вироблення певних алгоритмів пошуку потрібних знань й інформації («навчити вчитися») і вміння самостійно створювати динамічні цілісні конфігурації знання з окремих блоків інформації.

Цю парадигму називають гештальт-освітою [2]. «Гештальт» означає в перекладі з німецької «патерн» або «конфігурація». Гештальт-психологія дійшла висновку, що сприйняття образу не можна розбити на найпростіші атомарні відчуття, що виникають від частин цього образу. Сприйняття виникає в цілому, і воно неподільне. Згідно із цією традицією, гештальт-освіту можна витлумачити як передачу цілісних блоків інформації, якісну зміну схем, патернів мислення, а також перебудову конфігурації ситуації навчання. Таке бачення природи навчання вимагає якісної зміни дидактики, починаючи з початкових класів середніх шкіл, учні яких страждають від інформаційного перевантаження.

Нові підходи до освіти потребують нових, відповідних рівню сьогодення способів передачі й поширення цих знань. Всебічно розробляються засоби візуалізації знань на комп'ютерах, для чого основні наукові поняття й уявлення перекладаються на мову образів культури. Як відомо, у людини саме зоровий канал є найпотужнішим у сприйнятті й переробці отримуваної інформації. Більше половини нейронів кори головного мозку людини пов'язані з обробкою візуальної інформації. Тому найбільш ефективні такі способи передачі знань, як «текст + образ», «формула + візуалізація процесу».

У зв'язку із цим варто нагадати, що первісне, архаїчне мислення було переважно образним, якщо можна так висловитися, «правопівкульним». Це було мислення уявленнями та символічними образами. Подальший процес еволюції західної культури привів до всебічного розвитку логічних, аналітичних, вербальних засобів обробки інформації й презентації знань, заснованих на логіко-понятійному, «лівопівкульному» мисленні. При цьому наочність і образність архаїчного мислення багато в чому втратилася. Більше того, в історії західноєвропейської науки існувала навіть схильність спеціально позбуватися наочності, яка, нібито, заважала розумінню абстрактно-теоретичних результатів фундаментальних наукових досліджень. Такого роду тенденція спостерігалася, наприклад, при переході від геометричних до алгебраїчних доказів, а також під час розробки квантово-механічної теорії.

У результаті нинішнього бурхливого розвитку математичного моделювання, обчислювального експерименту, комп'ютерної графіки відкриваються можливості для синтезу відео-, аудіо-, текстуальних і формалізовано-

математичних засобів передачі наукової інформації, тобто, для одночасного використання переваг логіко-понятійного («лівопівкульного») і наочно-образного («правопівкульного») мислення. Це відкриває нові можливості у сфері творчості й розвитку інтелекту. У цьому сенсі ми перебуваємо напередодні антропологічної революції, або в просторі так званої антропологічної межі, коли якісно змінюється природа когнітивних і креативних можливостей людини.

Крім того, здібності до продуктивної уяви й творчої інтуїції отримують нові імпульси для розвитку завдяки зануренню людини у віртуальні реальності, які моделює комп'ютер. Не випадково те, що в наші дні поряд із гіпертекстами електронних посібників надзвичайно широким попитом починають користуватися візуальні енциклопедії з фотографіями й картинками для дітей і дорослих.

У світовій дидактиці все більше поширюється розробка навчальних комп'ютерних програм, що користуються підвищеним попитом на ринку освітніх послуг. Математичні моделі, візуалізовані на екрані комп'ютерів за допомогою графіків, схем, малюнків несуть у собі величезні масиви інформації й глибоко змістовні ідеї, які стають доступними навіть для тих, хто не володіє математичним апаратом.

Слід зазначити, що із застосуванням комп'ютерів в освіті вирішується одне з найважливіших її завдань – встановлення міцного зворотного зв'язку між викладачем і учнем. У результаті діалогу між репрезентантом нових знань і суб'єктом, який їх сприймає, відкриваються нові можливості розуміння, а також поширюються можливості вибору досліджуваного матеріалу, відбувається вільний рух у навчальному евристичному просторі. Відкривається можливість вирішення завдання – створити можливість для учня самому вибудовувати внутрішні механізми переробки й продукування нових знань відповідно до засвоєних загальних методів, моделей і схем.

Як свідчить досвід світової дидактики, найбільш ефективними засобами навчання як дітей, так і дорослих, є гра. Так, наприклад, навчальна комп'ютерна програма в ідеалі будується як певна захоплююча гра. Іноді за графічними образами, картинками, що відображають перебіг процесів, криються складні математичні викладення, багаторічні дослідження фахівців у тій чи іншій галузі. А власне картинки виявляються доступними багатьом, навіть необізнаним із математикою. Користувачеві, що вивчає комп'ютерну програму, ставляться певні запитання, на які він самостійно намагається знайти відповідь. При цьому він має можливість експериментувати, «грати» перебігом процесів і досягати розуміння, чому процеси протікають так, а не інакше.

Комп'ютерна графіка, будучи одним із сучасних способів синтезу науки й мистецтва, має непересічне дидактичне значення. Відеофільми й навчальні комп'ютерні програми роблять новітні результати наукових досліджень наочними, такими, що легко сприймаються й розуміються. Крім того, вони дають змогу передавати інформацію в максимально стислій

формі. У такий спосіб вирішується питання ущільнення інформації в освітньому процесі.

На виставці в Базелі пропонувалися найрізноманітніші типи навчальних програм, різного інформативного змісту й різного дидактичного рівня складності. Тут були програми виключно довідкового характеру, а також програми, що ініціюють науковий пошук, визначають межі проведених до цього дня досліджень і коло завдань, які ще треба буде розв'язати. А правильна постановка проблеми, розуміння напряму пошуку, бачення перспектив дослідження часто важливіше реалізації цього пошуку й вирішення проблеми.

Говорячи на прикладі швейцарської виставки в Базелі про все більше поширення комп'ютерних навчальних ігрових програм, варто звернути увагу на зміну змісту ігрового феномена в цьому контексті. Йдеться про переорієнтацію сучасної ігрової культури з конструювання як відтворення канону на конструювання як вільне творення різних варіацій якоїсь предметності. Раніше, у культурі модерну, гра розумілась як рольова або гра за правилами, а навчальна гра як засіб навчання канону. Прикладом можуть бути мозаїки-пазли, картинки з кубиків, що несуть фрагменти зображення на своїх гранях, набори технічних модулів для складання конструкцій за інструкцією або за схемою (автомобілі, аероплани, будинки). Семантично така гра є діяльністю за алгоритмом, а сам процес конструювання відтворює процес втілення в матеріалі зразка, аналогічного абсолютному зразку – ейдосу – у класичному платонізмі.

Для сучасної ж ігрової культури характерний феномен *лего* (збирати, конструювати), що представляє конструювання як вільне й динамічне поєднання різнорідних елементів у єдине ціле, часто в довільному порядку. Базовим стилем лего-культури виступає *free style* – вільне моделювання поза нормативними канонами й жорсткими правилами, що припускає довільне варіювання елементів без інструкцій, які нав'язують певний порядок. Хоча інструкція все ж має місце в такій грі, але її роль принципово інша і полягає в ініціюючому заклик до вільного, тобто не обмеженого ззовні, фантазування.

У результаті такої творчості з одних і тих самих блоків, деталей, елементів щораз виходять різні конструкції. Це подібно до безмежно релятивних варіантів інтерпретації змісту в постмодерністському філософуванні, коли зміст конституюється не в процесі розуміння, а в процесі його конструювання.

Відповідно до інтенцій постмодерної культури в галузі дидактики також по-новому розставляються акценти: на передньому плані часто не гра за правилами *game*, а вільна гра *play*, правила якої конструюються в процесі власне ігрової діяльності. Такі навчальні ігри припускають можливість конструювання з хаосу елементів різних природних або соціальних процесів як семантично принципово нових світів. Ігровий простір, що виникає, організується за декількома заданими власне гравцем параметрами, в разі

зміни яких змінюється й сам порядок модельованого процесу. Тобто ігровому простору можна задати зовсім інші правила й характеристики, що не є канонічними, а прийняті в режимі ad-hoc гіпотези, і отримати в результаті зовсім іншу модель процесу. Така ігрова діяльність виявляє принцип, аналогічний античному принципу ісономії: не більше так, ніж інакше.

У такий спосіб формується нелінійне бачення різних процесів і світобудови в цілому, розвивається здатність мислити про предмет у просторі його можливостей бути іншим, тобто посибілістськи. Виховується розуміння крихкості природи й разом з тим відповідальність за протікання складних природних і соціальних процесів, характер яких може докорінно змінитися через найнезначні зміни параметрів порядку.

Подібні навчальні ігри play виховують здатність до творчості без алгоритму, тобто здатність долати застарілі програми й канони, правила й табу, формули й парадигми. Предметом творчості безпосередньо виступають нові правила й норми. У процесі їх варіативного конституювання учень навчається вже не канонам, а презумпції відносності останніх і можливості їх вільного й відповідального конструювання. Щодо цього головним результатом такої ігрової діяльності є фундаментальна здатність не тільки деконструювати табуйовані порядки й трансгресувати за межі стійких закритостей, але й здатність переборювати хаос, що нахлинає у результаті, конституюючи з нього все нові й нові варіанти космічної світобудови.

Така гра залучає індивіда, що навчається, у свою орбіту як «дійсність, що перевищує його» (Гадамер), надаючи йому простір свободи творчості й становлення. Але, як і скрізь, тут також є свої проблеми й небезпеки, що потребують осмислення й запобіжних дій. Так, наприклад, свавілля уяви, що залишила чітко позначений простір гри, породжує, поряд з іншими проблемами, ризиковані соціальні експерименти й одержиму міфотворчість.

Повертаючись до виставки «WORLDDIDAC – Basel – 2006», слід зазначити, що розробка й масове поширення нетрадиційних освітніх засобів, комп'ютерних програм, відеофільмів і навчальних дискет для візуалізації наукових уявлень про природні й соціальні системи свідчить про те, що знання стало товаром, причому одним із найцінніших і соціально значущих. Але при цьому хотілося б підкреслити, що таке знання – це, найчастіше, не просто інформація. За ним стоїть новий спосіб мислення й бачення світу, новий спосіб продукування знань, знання методу. Для української дидактики, що запозичує західноєвропейський досвід, це найважливіший момент, який вимагає особливої уваги й осмислення на методологічному рівні.

Головне концептуальне завдання, що стоїть перед освітою, полягає в тому, щоб усвідомити потребу становлення нової культури як сітьової ацентрованої культури планетарного рівня. Вона полягає не в знанні самому

по собі, а в розумінні, яке, звичайно, неможливе без знання, але якого в чистому вигляді явно недостатньо. Розуміння ж вимагає особливого вміння мислити нелінійно, можливісно (посибілістськи), мистецтва трансгресувати за межі встановлених схем, правил, парадигм, традицій, здатності не тільки аналізувати, але й синтезувати та конструювати нове знання відповідно до змін середовища, бути причетним до життєво-конкретного, розвиваючи і утримуючи в собі універсальність.

У процесі навчання універсальне та специфічне, притаманне певним локальностям, не повинні протиставлятися. Навчання має спрямовуватися на те, щоб концентрично пов'язувати все притаманне людині та її життєвому досвіду: індивідуальне, регіональне, національне, європейське, планетарне. Світ як ціле є поліцентричним і ацентричним не тільки в політичному, але й в культурному сенсі. Замість роз'єднання встановлюється взаємопов'язаність та взаємозалежність. Єдність, синтез та різноманітність протистоять гомогенізації, уніфікації та закритості.

Щоб розібратися з дидактичними проблемами, треба розвести методології традиційного і нетрадиційного навчання, відповідального, насамперед, за універсалізм згідно з історичним викликом епохи. Лише на основі розробки методологічної складової українська дидактика має можливість гідно увійти в європейський освітній простір як суб'єкт рівноправного діалогу.

Література:

1. The International Exhibition for Education and Training «WORLDDIDAC – Basel – 2006». – Basel, SWISSDIDAC, 2006. – 180 p.
2. Курдюмов С.П., Князева Е.Н. Синергетика и новые подходы к процессу обучения // Синергетика и учебный процесс. – М.: Изд-во РАГС, 1999. – 300 с.

Людмила Горбунова. Дидактические инновации «WORLDDIDAC 2006»: мировой контекст и проблемы развития

В статье на примере швейцарского форума по дидактике «WORLD-DIDAC – Basel – 2006» рассматриваются новейшие предложения и тенденции развития технологий и практик обучения в мировом образовательном процессе. Рассказ о глобальной торговой ассоциации компаний, производящих продукцию для нужд образования и тренингов на всех уровнях, сопровождается анализом новейших парадигмальных изменений в образовательном пространстве как составной части планетарной культуры информационной эпохи. В данном контексте затрагиваются проблемы развития украинской дидактики и исследуются ее возможности быть успешной.

Lyudmyla Gorbunova. Didactic Innovations “WORLDDIDAC 2006”: A Global Context and Problems of Development

The demand and supply of educational services and tendencies of technologies' development and practice of training in modern education are considered in the paper by the example of the Swiss forum on didactics «WORLDDIDAC – Basel – 2006». It includes the information about global trading association of the companies making production for needs of education and trainings at all levels, and also analysis of newest paradigm shifts in educational space as component of planetary culture of an information epoch. The problems of Ukrainian didactics' development are mentioned. Its opportunities to be successful are concerned in the given context.