

**Таблица 1. Сравнительный анализ поколений**  
(по версии Нейла Хоува и Уильяма Штрауса)

<i><b>Годы рождения</b></i>	<i><b>Название</b></i>	<i><b>Основные черты характера</b></i>	<i><b>Особенности познавательной сферы и восприятия информации</b></i>	<i><b>Наиболее приемлемые методы обучения</b></i>
<b>1928 - 1943</b>	«Молчаливое поколение»	Дисциплинированность, терпение, консерватизм	Последовательное восприятие информации через текст и устные объяснения. Опора на факты и логику	Лекции, изучение текстов, письменные задания, традиционные методы обучения
<b>1944–1963</b>	Беби-бумеры	Оптимизм, трудолюбие, коллективизм, уважение авторитетных мнений	Линейное последовательное восприятие информации, высокий уровень концентрации внимания, глубокое погружение в тему, важность социального подтверждения.	Предпочтение печатным и устным источникам, четкость и структурированность лекций, дискуссии и обсуждения, работа в группах, наставничество
<b>1964–1979</b>	Поколение X	Прагматизм, самостоятельность, скептицизм	Предпочтение самостоятельному поиску информации, критическое мышление, мультизадачность	Самостоятельная деятельность, практические задания, кейс-методы, смешанное

				(офлайн + онлайн) обучение
<b>1980– 1994</b>	Поколение Y (миллени- алы)	Амбициозность, внимание к личностному развитию, стремление к балансу, технологичность .	Клипное мышление, ориентация на быстрый результат. Хорошее восприятие визуальной информации	Интерактивные методы (игры, кейсы), онлайн- курсы, групповые проекты, геймификация
<b>1995– 2010</b>	Поколение Z	Цифровая социализация, индивидуализм, многозадачность	Клипное мышление, высокая скорость обработки информации, предпочтение видео- контенту	Микрообучение, использование мобильных приложений, визуализация, персонализация
<b>2010- по н.вр.</b>	Поколение Альфа	Ранняя цифровая социализация, гиперподключённость, креативность, персонализированные траектории развития	Мультисенсорное восприятие, более высокая адаптивность к цифровым технологиям. Плохое восприятие статической информации	Нейроинтерфей- сы, AI-ассистенты, AI-тьюторы, адаптивные платформы, геймификация, обучающие приложения с ИИ