

УДК 378.091.313

Л.П. Богославець, канд.пед.наук,доцент  
кафедри педагогіки та методики професійного навчання  
Л.В.Житеньова канд.пед.наук,доцент, завідувач  
кафедри педагогіки та методики професійного навчання  
Київський національний університет технологій та дизайну  
Україна, м. Київ

## ІНТЕРАКТИВНІ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

*У статті розглянуті сучасні інтерактивні технології навчання, що набули найбільшого поширення у ВНЗ та сприяють інформаційно-комунікаційній модернізації професійної освіти при підготовці конкурентоздатних майбутніх фахівців. Виявлені особливості впровадження інформаційно-комунікаційних технологій на сучасному етапі. Ці технології – запорука реформування вищої освіти.*

*Ключові слова: інтерактивні технології навчання, електронне навчання, змішане навчання, мобільне навчання, технологія навчання.*

**Постановка проблеми.** Сучасність висуває нові вимоги до підготовки майбутніх компетентних фахівців, що і зумовило потребу в пошуку і впровадженні нових сучасних технологій навчання, а це, у свою чергу, – інтерактивних форм навчання на всіх рівнях професійної освіти. У підготовці майбутніх фахівців переважає усталена система підготовки кадрів, яка передбачає традиційні види проведення занять: лекції, практичні та групові заняття, лабораторні роботи, семінари, консультації, заліки, екзамени, різноманітні форми позааудиторної роботи. У зв'язку з переходом на компетентнісну основу в підготовці майбутніх фахівців виникає потреба у зміні технологій, форм і методів проведення занять, що дозволить уникнути наслідків наявних суперечностей між достатньо високою теоретичною підготовкою й низькою ефективністю практичної роботи молодих фахівців.

Це і зумовлює необхідність розроблення і використання інноваційних технологій навчання в підготовці компетентних фахівців.

**Аналіз попередніх досліджень** свідчить, що проблемі компетентнісного підходу в підготовці майбутніх фахівців присвячено дослідження вчених І. Бега, Н. Бібик, І. Зязюна, Р. Гуревича, О. Локшиної, А. Макарової, О. Овчарук, Н. Побірченко, О. Пометун, О. Савченко, В. Сластьоніна, А. Хуторського та ін. Темі розробки й використання інтерактивних форм навчання у процес підготовки майбутніх фахівців приділяли увагу такі вчені, як: М. Кларін, В. Кремень, Л. Пироженко, Є. Полат, Г. П'ятакова, А. Хуторський та ін.

**Мета статті** полягає в стислому аналізі використання інтерактивних інформаційно-комунікаційних технологій навчання та їх впливу на якість підготовки майбутніх фахівців.

**Виклад основного матеріалу.** У зв'язку із входженням освіти України до Болонського процесу відбувається її модернізація. Ключовими питаннями цього процесу стало впровадження кредитно-модульної системи навчання, використання інформаційно-комунікаційних технологій та Інтернет, робиться акцент на самостійній, творчій роботі студентів, інноваційній діяльності науково-педагогічних працівників ВНЗ[1]. Метою всіх цих новацій є підвищення якості підготовки майбутніх фахівців. Цьому сприятимуть такі зміни у підходах до навчального процесу:

- здійснення постійного моніторингу запитів ринку і уточнення навчальних програм за результатами: дії концептуально-прогностичного зворотнього зв'язку для корекції самої мети навчального процесу ВНЗ;
- проведення практикумів, тренінгів, ділових ігор із залученням фахівців з виробничої (професійної) діяльності;
- створення програми розвитку або корекції ключових компетенцій, що знадобляться фахівцю після завершення навчання у

ВНЗ, та впровадження цих компетенцій через тренінги в практику[2, с. 29].

Використання сучасних інтерактивних педагогічних технологій навчання сприяє підвищенню якості підготовки майбутніх фахівців. До них належать такі технології: ділові ігри; case-study; навчальні дискусії; тренінги. Розгляньмо ділову гру, що становить рольову гру з різними інтересами її учасників і необхідністю прийняття рішення за результатами гри. У професійній освіті ділова гра – вид гри, в процесі якої в уявлених ситуаціях моделюється зміст професійної діяльності майбутніх фахівців[3, с.140].

Є різні види ділових ігор: «мозковий штурм», інноваційні, імітаційні, організаційно-діяльнісні, організаційно-комунікативні та ін. Перевагою ділових ігор як методу навчання є: спілкування у грі, наближене до реального життя; відпрацювання професійних навичок учасників гри; виявлення рівня володіння навичками, особливостей розумових процесів, рівня комунікативних навичок, особистісних якостей учасників. У цьому процесі студенти вчаться правильно формувати свої думки, аргументувати та відстоювати власну думку та ін. Важливим є той факт, що в майбутніх фахівців формуються навички професійного спілкування, вміння вислуховувати співбесідника та навички комунікативного спілкування. Вони також зможуть знаходити та відстоювати власну точку зору; мати цілісну уяву про професійну діяльність; соціальний досвід та ін.

Розгляньмо технологію Case-study – метод кейсів (англ. – case-method, кейс – метод, кейс-стаді - метод конкретних ситуацій, метод ситуаційного аналізу) – технологія навчання, що використовує опис реальних економічних, соціальних і бізнес-ситуацій. Студенти повинні проаналізувати ситуацію, розібратися в суті проблеми, розібрати можливі рішення і вибрати кращі з них. Кейси базуються на реальному фактичному матеріалі або наближені до реальної ситуації (Вікіпедія). Отже, студенти

навчаються аналізувати інформацію, виявляти ключові проблеми та шляхи їхнього розв'язання. У процесі аналізу ситуації поєднується групова та індивідуальна робота студентів, під час якої обговорюється пропозиція кожного, розвиваються навички групової, командної роботи, навички аналізу і планування. Методика «case-study» – це методика ситуаційного навчання, що базується на реальних прикладах, узятих із практики, і вимагає від студента пошуку деякого цілеспрямованого рішення в запропонованій йому ситуації. Використання методики case-study дозволяє розвивати у студентів такі навички, як: аналітичні - вміння відрізнити дані від інформації, класифікувати, виокремлювати суттєву і несуттєву інформацію, аналізувати, знаходити її, мислити ясно і чітко; практичні навички - зниження порівняно з реальною ситуацією рівня складності проблеми, що подана в кейсі, сприятиме більш легкому формуванню на практиці навичок використання теорії, методів і принципів, дозволяє долати бар'єр складності; творчі навички розв'язанням однієї логічної ситуації не сформувані, потрібні творчі навички розв'язання проблеми; комунікативні навички - вміння вести дискусію, переконувати оточуючих, захищати власну точку зору; соціальні навички - вміння слухати, аргументувати різні точки зору; самоаналіз: незгода в дискусії сприятиме усвідомленню і аналізу думок інших і власних.

Таким чином, метод «case-study» має значення для формування спеціальної, методичної і комунікативної компетенцій студентів. Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, Інтернет зумовили розвиток електронного навчання (e-learning), мобільного навчання (m-learning), змішаного навчання (blended-learning), що нині використовуються в процесі навчання у ВНЗ. Ці технології дозволяють реалізувати неперервне навчання – навчання впродовж життя. Під терміном (e-learning) розуміють навчальний процес, в якому використовуються інтерактивні електронні засоби доставки інформації, електронні носії, корпоративні мережі Інтернет. Крім електронних бібліотек, курсів, засобів розроблення змісту навчального

процесу, системи управління навчальним процесом, самостійної роботи студентів використовуються технології e-learning, які застосовуються також у віртуальних аудиторіях і навчальних закладах. Розвиток e-learning висуває нову перспективну модель навчання, що будується на використанні новітніх мультимедійних технологій, Інтернет з метою підвищення якості навчання, полегшення доступу до ресурсів, послуг, а також обміну та спільної роботи на відстані. На світовому ринку освітніх послуг електронне навчання прогресує та розвивається в усіх країнах. Електронне навчання можна використовувати з такими цілями:

- для здійснення самостійної роботи з електронними матеріалами, використовуючи комп'ютер, мобільний телефон і т. ін.;
- одержання консультацій, проведення нарад, оцінювання віддаленого експерта (викладача), можливість дистанційної взаємодії;
- своєчасної неперервної доставки електронних навчальних матеріалів;
- стандартизації та сертифікації електронних навчальних матеріалів, технологій, дистанційних засобів навчання;
- засвоєння, популяризації та передачі інноваційних педагогічних технологій, підвищення ефективності діяльності педагогів;
- можливості розвивати навчальні Веб-ресурси;
- доступності одержання освіти всіх бажаючих;
- можливості у будь-який час, з будь-якого місця здобувати сучасні знання.

У зв'язку з розвитком і використанням у повсякденному житті мобільних технологій і пристроїв (мобільні телефони, кишенькові персональні комп'ютери, ноутбуки, нетбуки, смартфони тощо) набула поширення технологія мобільного навчання mlearning – це передача знань на мобільний пристрій з використанням WAP або GPRS технологій [3, с.233]. Використання m-learning дає можливість зробити навчання гнучким,

доступним і персоналізованим. Система m-learning розширює можливості навчання, одержання додаткових освітніх послуг, необхідних консультацій, відповіді на поставлені запитання, самостійного планування і здійснення навчання за власною траєкторією та ін. Прикладом використання мобільних пристроїв є проект M-Ubuntu, розроблений швейцарською фірмою – Learning Academy Worldwide. У межах цього проекту було репрезентовано платформу дистанційного навчання, в якому особлива увага приділялася навчанню за допомогою мобільних телефонів. Для викладачів було розроблено додатки для підвищення кваліфікації, а також програми тестування і контролю знань. Також можливо використовувати мобільні телефони для навчання на основі використання спеціальних програм для сотових телефонів, що мають можливість відкривати та переглядати файли офісних програм. Можливості експлуатації мобільних пристроїв у навчальному процесі дозволяють: одержувати консультації; здійснювати тестування та самоконтроль знань; користуватися електронними виданнями.

Таким чином, мобільне навчання дає можливість: вільно переміщуватися учасникам навчального процесу; розширювати межі навчального процесу; сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу; мобільне навчання економічно виправдано.

Пошук сучасних технологій, форм навчання, використання e-learning і m-learning спричинили створення змішаного навчання blended-learning, що передбачає інтеграцію традиційного навчання та e-learning . Зазначимо переваги змішаного навчання: дозволяє здобути знання в результаті особистого спілкування студентів і викладачів; враховує індивідуальні особливості сприйняття людиною інформації; попереднє самостійне вивчення навчального матеріалу в електронному вигляді дозволяє створити єдину базу знань; передбачає гнучкість програми, можливість вибору модуля навчання; дає можливість оперативного одержання зворотного зв'язку від усіх учасників навчального процесу;

дозволяє обрати зручний темп, час і місце для навчання; сприяє поєднанню навчання з роботою.

Таким чином, змішане навчання вписується в систему традиційного навчання і сприяє реалізації положень Болонської декларації.

Нині в Україні реалізується міжнародна програма Інтел «Навчання для майбутнього», що має істотний вплив на організацію та проведення навчальних занять, науково-дослідної діяльності студентів. Наукові дослідження та навчальна діяльність студентів здійснюється на основі проектної методики з використанням новітніх технологій. Реалізація цієї програми у ВНЗ сприяє формуванню високого рівня, розвитку у студентів навичок мислення, креативного творчого мислення, вміння оперувати інформацією, використовуючи розвиток навичок ефективної комунікації, розширює можливості самоосвіти студентів та ін. Проектування знань передбачає творчу співпрацю викладача і студента, інтелектуальне партнерство, активну діяльність з боку студента. Також широкого використання в навчальному процесі набула технологія проектної діяльності Веб-квест. У педагогіці Веб-квест – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернет[4,с.36]. Характерною особливістю технології Веб-квест, що відрізняє її від інших проектних технологій, є: визначення заздалегідь ресурсів, в яких є інформація, необхідна для вирішення проблеми; визначаються критерії оцінювання виконаних завдань, що дає можливість здійснювати моніторинг якості набутих знань.

Отже, технологія Веб-квест сприяє формуванню компетенцій, встановлення рівня їх сформованості, формування в студентів компетентності в розв'язанні висунутих проблем, а також способів діяльності.

**Висновок.** Використання інтерактивних технологій дозволяє організувати процес навчання таким чином, що в ньому беруть участь всі учасники навчального процесу, взаємодіючи між собою (студенти та викладачі), а також відкривають можливість здійснення самостійного навчання, розв'язку життєво важливих проблем. Студенти навчаються працювати в команді, захищати власну точку зору, репрезентувати відповідні напрацювання та ін. Змінюються вимоги до викладача, до його діяльності. Робота в інтерактивному режимі сприятиме розвитку: комунікабельності; умінь до організації навчального середовища; формування вмінь до самостійної діяльності; вміння створювати ситуації, що спонукають до інтеграції знань для вирішення висунутих проблем.

Список літератури:

1. Державна національна програма «Освіта».— К.: Райдуга, 1994. – («Україна ХХІ століття»).
2. Фурс М. В. Интерактивные формы обучения – средство повышения уровня профессиональной подготовки студентов / М. В. Фурс // Вестник высшей школы. – № 10. – Ноябрь. – 2011. – С. 29.
3. Гуревич Р. С. Інформаційно-комунікаційні технології в професійній освіті майбутніх фахівців / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, М. М. Козяр ; за ред. член-кор. НАПН України Гуревича Р. С. – Львів: ЛДУ БЖД, 2012.–380 с.
4. Кадемія М. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології навчання: Словник-глосарій / М. Ю. Кадемія, М. М. Козяр, Т. Є. Рак. – Львів: СПОЛОМ, 2011. – 136 с.
5. Steimle Y., Gurevych I. Muhlhauser M. Notetaking in Universite Corses and its Implications on e-learning Systems. In: Tagungsband der 5.e. – Learning Fachtagung Informatik, Siegen, Germany, pp. 45-56.



## References

1. State nationalibus velint »Education" .- K.: LYCOSIDAE 1994. - ("Ucraina XXI century").
2. Furs MV Interactive cognitionis - Auge funds urovnja Professional alumni Praeparatio / MV Furs // Vestnik altum societatis schola. - № 10. - November. - 2011. - S. XXIX.
3. Gurevich RS parcebat in professionalem studiis ii qui futuri professionals / GS Gurevich, M. Kademiya, MN Kozyar; Ed. member. Quietis Ucraina Gurevich RS - Leopoliensi: LSU BC, 2012. p-CCCLXXX.
4. M. Kademiya parcebat disciplina: Clovnyk glossary / M. Kademiya, M. Kozyar, TE cancer. - Leopoliensi, spol, 2011. - CXXXVI p.
5. Steimle Y., Gurevych I. Muhlhauser M. Notetaking in Universite Corses and its Implications on e-doctrina hendrerit urna. In: Tagungsband der 5.e. - Learning Fachtagung Informatik, Sigen, Germany, pp. 45-56.

УДК 378.091.3

**LP Bogoslavets**, kand.ped.nauk, associate professor

Department of Pedagogy and Methods of Professional Training

**L.V.Zhytenova** kand.ped.nauk, Associate Professor,  
Head of the Department of Pedagogy and Methods of Professional Training

Kyiv National University of Technology and Design

Ukraine, m. Kyiv

## INTERACTIVE ICT PROFESSIONAL EDUCATION

*In the article the modern interactive teaching technologies that were most common in universities and contribute to information and communication modernization of vocational education in preparing competitive future professionals. The features of the implementation of information and communication technologies today. These technologies - the key to reforming higher education.*

*Keywords: interactive learning technologies, e-learning, blended learning, mobile learning, learning technology.*