

УДК 378/147/091/313:001.895

М.Ю. Кадемія
м. Вінниця, Україна

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПІДГОТОВЦІ ПЕДАГОГА ВИЩОЇ ШКОЛИ

Соціально-економічні зміни, що нині відбуваються в суспільстві ставлять нові завдання перед системою освіти, особливо в підготовці педагога вищої школи. Розв'язанню завдань підготовки конкурентоздатного фахівця, який відповідав би вимогам часу, може допомогти впровадження інновацій у навчальний процес ВНЗ.

Підвищення компетентності викладачів у галузі інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), створення і використання інформаційно-освітнього середовища, що стимулює становлення нової культури педагогічного мислення — актуальні завдання вищої школи.

Використання сучасних педагогічних технологій у навчальному процесі ВНЗ створює нові можливості реалізації принципів індивідуалізації і диференціації навчання, позитивно впливає на розвиток пізнавальної діяльності студентів, їхньої творчої активності, свідомості, сприяє їх

самоосвіті.

Як свідчить аналіз досліджень, ефективність використання педагогічних технологій у навчальному процесі досліджувалася вченими: В. Андрєєвою, В. Безпальком, І. Дичківською, І. Зязюном, В. Питюковою, Г. Селевком, В. Сластьоніним, Я. Савельєвою, С. Сисоєвою, О. Пометун та ін.

Нині проблема розроблення та впровадження інноваційних технологій навчання набуває особливого значення в умовах вищої школи.

Мета статті полягає в розгляді інноваційних інтерактивних технологій навчання: портфолію та методу проектів (Веб-квест) у підготовці компетентних, конкурентоздатних фахівців у ВНЗ.

Вивчення досвіду використання в педагогічній діяльності інноваційних технологій, свідчить про такі їх переваги:

- допомагають навчити студентів активним способам одержання нових знань;
- надають можливість опанувати більш високим рівнем особистої активності;
- створюють умови, мотивують студента до навчання;
- стимулюють творчі здібності студентів;
- допомагають наблизити навчання до життя;
- формують компетентну людину.

У зв'язку з цим особливого значення набувають активні та інтерактивні методи навчання, оскільки вони сприяють ефективному засвоєнню знань, формують навички практичних досліджень, створюють умови для самостійного пошуку і навичок дослідницької діяльності; підвищують пізнавальну активність; розвивають творчі здібності; сприяють активності студентів.

Зупинимося на інтерактивних методах навчання. Поняття «інтерактивний» походить від англ. «interact» («inter» — «взаємний», «act» — «діяти»). М. Кларін, розглядаючи проблеми інтерактивного навчання, стверджує, що «це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності студентів, що включає конкретні цілі, а саме створення комфортних умов навчання, за допомогою яких студент відчуває свою успішність, свою інтелектуальну спроможність, що робить продуктивним сам процес навчання» [2]. Ю. Фокін, розглядаючи використання інтерактивних методів навчання, дає їм таке трактування: «Інтерактивні методи навчання орієнтовані на більш широку взаємодію студентів не тільки з викладачем, а й один з іншим і на домінування активності студентів в процесі навчання»[4]. Він також наголошує на тому, що роль викладача в інтерактивних заняттях зводиться до керування діяльністю студентів на досягнення цілей навчальних занять. Для цього вчитель розробляє план занять (інтерактивні вправи і завдання, в процесі розв'язання яких студент вивчає матеріал).

Організуючи навчальний процес, що спирається на використання інтерактивних методів навчання, треба враховувати включеність до процесу пізнання всіх студентів групи. Спільна діяльність означає, що кожен робить свій внесок, у процесі роботи йде обмін знаннями, ідеями, засобами діяльності.

Інтерактивні методи можуть застосовуватися під час організації викладачем таких видів роботи зі студентами: організація тематичних занять; організація тимчасових творчих колективів у процесі роботи над навчальним проектом; формування портфолію студента; організація дискусій і обговорень суперечливих питань, що виникли в колективі; створення освітніх ресурсів (курсів лекцій, тренінгових матеріалів, дипломних робіт, творчих робіт, аудіо- і відеоматеріалів та ін.)

Розгляньмо технологію портфолію. У зарубіжній літературі портфолію визначають як колекцію робіт і результатів навчання, що демонструє результати навчання. Ця технологія доповнює контролюючі засоби, що спрямовані на перевірку репродуктивного рівня засвоєння інформації, фактологічних і алгоритмічних знань і вмінь. Технологія портфолію дозволяє враховувати результати досягнень студентів у різних видах діяльності.

Портфолію є не лише сучасною ефективною формою оцінювання, але й допомагає

розв'язувати важливі педагогічні завдання: підтримувати високу навчальну мотивацію студентів, заохочуючи їх активність і самостійність, розширювати можливості колективного навчання і самостійного навчання, розвести навички рефлексії і самооцінки.

Портфоліо є перспективною формою представлення індивідуальних досягнень студента, що відповідає завданням його професійної підготовки.

Розгляньмо такі типи портфоліо:

1. Професійно-методичне портфоліо містить: матеріали до занять (інформаційні), ігровий і цікавий матеріал, дидактичний матеріал, матеріал до позааудиторної роботи.

Подібна модель припускає можливість як якісної, так і кількісної оцінки матеріалів.

2. Портфоліо робіт — це збірки різних творчих, проектних, дослідницьких робіт, а також опис основних форм і напрямів навчальної і творчої активності; участь у конференціях, конкурсах та ін.

Цей вид портфоліо припускає якісну оцінку, наприклад, за різноманітністю і переконливістю матеріалів, якістю представлених робіт.

Портфоліо оформляється у вигляді творчої теки студента з додатком його робіт, що представлені у вигляді текстів електронних версій, фотографій, відеозаписів.

Портфоліо такого типу дає широке уявлення щодо динаміки навчальної та творчої активності студента, характеру його професійної спрямованості.

Наведемо перелік робіт, що включаються до «портфоліо робіт»:

- проектні роботи (вказується тема проекту, опис роботи, фотографії, текст роботи);
- дослідницькі роботи і реферати (навчальний матеріал, назва роботи, ілюстрації);
- творчі роботи (перелік робіт, участь у конкурсах, змаганнях та ін.);
- участь в олімпіадах (тема олімпіади, час проведення, досягнутий результат);
- інші форми творчої активності, контрольні і самостійні роботи.

3. Портфоліо відгуків включає характеристики ставлення студента до різних видів діяльності, а також конкретний самоаналіз студента. Портфоліо може бути представлене у вигляді текстів висновків, рецензій, відгуків, резюме, есе, листів та ін.

Ця форма портфоліо дає можливість включати механізми самооцінки.

До складу портфоліо можуть входити проекти, що виконуються студентами.

Проектна діяльність є особливою формою навчально-пізнавальної активності студентів, психологічний сенс якої полягає в забезпеченні єдності та наступності різних сторін процесу навчання, що дозволяє розглядати її значущий засіб розвитку особистості.

Метод проектів — це дидактична категорія, що визначає систему прийомів і способів оволодіння певними практичними або теоретичними знаннями, тією або іншою діяльністю.

Розглядаючи метод проектів як технологію навчання, Є. Полат пропонує таке визначення: *метод проектів* — це технологія, що включає в себе сукупність дослідницьких, пошукових, проблемних методів, творчих за своєю суттю [3, с. 67].

Ураховуючи той факт, що у ВНЗ особливе місце займає дослідницька робота студентів, заслуговує на увагу інтеграція методу проектів з використанням Інтернету і рольових ігор. Такий вид проектів називають Веб-квестом.

Веб-квест (Webquest) у педагогіці — проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернет [1, с. 217].

Робота над проектом зазвичай складається з декількох етапів:

1. Пошуковий етап (визначення цілей проекту, проведення організаційної роботи, формулювання проблеми дослідження, визначення об'єкту і предмета дослідження; висунення гіпотези).

2. Конструкторський етап (визначення напрямів роботи, безпосередніх завдань; визначення способів пошуку джерел інформації за напрямами; визначення методів дослідження; організація груп; розподіл завдань у групах).

3. Технологічний етап (самостійна робота в групах, обмін інформацією; виконання запланованих технологічних операцій; поточний контроль якості знань; аналіз зібраної групами

інформації, складання сценарію захисту проекту, який буде утворюватися таким чином: виконання проекту; захист своєї гіпотези; висновки, пояснення у вигляді таблиць, схем, малюнків і т. д.; відповіді на запитання.

4. Завершальний етап (колективне обговорення, експертиза проекту, аналіз результатів виконання проекту; висновки).

У результаті студенти повинні самостійно і спільними зусиллями розв'язати проблему, застосувавши необхідні знання навіть із різних галузей, одержати реальний і відчутний результат. Результати виконаних проектів мають бути матеріальними, тобто належним чином оформленими. Таким чином, в основі проектної технології лежить розвиток пізнавальних навичок студентів, умінь самостійно конструювати свої знання й орієнтуватися в інформаційному просторі, розвивати критичне мислення.

Розгляньмо можливі етапи роботи студентів над Веб-квестами:

1. Студент обирає одну із запропонованих йому ролей. Обравши собі певну «роль», студент переходить до одного з досьє, що представлені на сторінці Веб-квесту.

2. Студент аналізує, як його роль узгоджується із завданнями інших членів команди. У результаті проходження цих етапів у студентів формуються елементи інформаційно-комунікаційної компетенції: вибір соціальної ролі, одержують навички роботи в групі тощо.

3. Далі студенти досліджують запропоновані ресурси та ресурси медіатеки навчального закладу (книги, журнали, енциклопедії). Вони також аналізують інформаційні ресурси, відбирають необхідну інформацію, шукають додаткову.

4. Для підготовки звіту представляється опис артефактів, котрі, на погляд студентів, представляють досліджуване питання. Для кожного артефакту вказується джерело (друкований посібник, електронне видання, адреси в Інтернет, пояснення, чому він необхідний під час дослідження цієї теми. У таких випадках студент набуває досвіду збереження інформації, структурування інформаційних ресурсів.

5. Після закінчення процесу пошуку подає звіт за обраною темою.

6. Веб-квест передбачає спільну роботу, тому далі студенти обговорюють, сперечаються, формують план роботи групи в цілому. Тут кожний із них, будучи експертом у своїй галузі, бажає знайти найкращі розв'язки своїх завдань. Потім студенти обирають форму подання загального звіту та можуть розподілити ролі для подальшої роботи: розроблення макету сайту або презентації, створення дизайну та ін.

7. Завершується цей процес груповим захистом роботи.

Схарактеризуємо практичну значущість використання представленої технології Веб-квест:

- формування і прояв комунікативної компетенції;
- можливість оцінювання рівня сформованості компетентностей. Об'єктами оцінки є результати діяльності студентів, презентація продукту, а також спостереження за способами діяльності, володіння якими демонструють студенти в процесі роботи в групі або під час проведення консультацій;

- можливість формування в студентів компетентності у вирішенні проблем, а також освоєння способів діяльності.

Для прикладу наведемо Веб-квест «Вплив психоактивних речовин на репродуктивне здоров'я молоді».

Досвід свідчить, що студенти, аспіранти використовуючи інноваційні педагогічні технології, по-новому реалізують зміст навчання і забезпечують досягнення поставлених дидактичних цілей, маючи на увазі наукові підходи до організації навчально-виховного процесу, розширюють навчальні можливості студентів, підсилюючи їхню мотивацію та самостійність навчання. Використання інноваційних технологій навчання є перспективним напрямом розвитку вищої освіти, підготовки компетентного і конкурентоздатного фахівця.



Рис. 1. Веб-сторінка Веб-квесту «Вплив психоактивних речовин на репродуктивне здоров'я молоді»

Література:

1. Гуревич Р. С. Інформаційні технології навчання: інноваційний підхід : навчальний посібник / Р.С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, Л. С. Шевченко : за ред. Гуревича Р. С. — Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2013. — 348 с.
2. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии / М. В. Кларин. — Рига : НПЦ «Эксперимент», 1995. — 176 с.
3. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров ; под. ред. Е. С. Полат. — М. : Академия, 2010. — 272 с.
4. Фокин Ю. Преподавание и воспитание в высшей школе: методология, цели и содержание, творчество : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Ю. Фокин — М. : Издательский центр «Академия». — 2002. — 224 с.

У статті розглянуті сучасні інтерактивні технології навчання на прикладі портфоліо та методу проектів (Веб-квест) у підготовці компетентних, конкурентоздатних фахівців у ВНЗ та їх практичну значимість щодо мотивації та самостійного навчання впродовж усього життя.

Ключові слова: Веб-квест, інноваційні технології, інтерактивні технології, метод проектів, портфоліо.

В статье рассмотрены современные интерактивные технологии обучения на примере портфолио и метода проектов (Веб-квест) в подготовке компетентных, конкурентноспособных специалистов в ВУЗе и их практическая значимость для мотивации и самостоятельного обучения на протяжении всей жизни.

Ключевые слова: Веб-квест, инновационные технологии, интерактивные технологии, метод проектов, портфолио.

In the article the modern interactive learning technology portfolio and the example project method (Web Quest) prepare competent, competitive specialists in universities and their practical significance on motivation and self lifelong learning.

Keywords: Web Quest, innovative technology, interactive technology, method projects portfolio.