

*the physical state at the appropriate stage of preparation and correction of training process are shown in the article. The study has revealed the dynamics of functional and physical fitness of highly-qualified hockey players during annual training cycle, allowing you to identify problematic stages of planning tools and methods of physical training. This pedagogical control according to the level of physical fitness reveals a number of problems that require not only the theoretical analysis and experimental verification.*

*The analysis of the problems of physical training of qualified athletes has shown that physical fitness is an important link in the overall structure of training and significant impact on the training side and primarily on competitive activity, enhancing or limiting its effectiveness.*

**Key words:** *physical fitness, physical fitness, highly skilled athletes, hockey, pedagogical control, testing, annual training cycle.*

УДК 378.4:004.7:001.895

**С. С. Денежніков**

Сумський державний педагогічний  
університет імені А. С. Макаренка

## **МЕРЕЖЕВЕ ПРОЕКТУВАННЯ ЯК ТЕХНОЛОГІЯ ФОРМУВАННЯ ІННОВАЦІЙНОЇ ОСВІТНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У ВИЩОМУ НАВЧАЛЬНОМУ ЗАКЛАДІ**

*Стаття присвячена проблемі мережевого проектування як технології формування інноваційної освітньої діяльності у вищому навчальному закладі. Особливий акцент у статті зроблено на аналізі мережевого проектування як способу діяльності, спрямованого на розвиток пізнавально-комунікативної взаємодії в локальних комп'ютерних мережах і глобальній мережі Інтернет та інтерактивних мережевих проєктів, що надають додаткові можливості для моделювання навчально-інформаційного середовища, у якому переважає не просто обмін інформацією, а складаються певні способи комунікації, що сприяють інноваційній освітній діяльності у вищому навчальному закладі.*

**Ключові слова:** *інформаційне суспільство, мережеве проектування, інновації, інноваційна діяльність, вищий навчальний заклад, високі технології, освітній континуум.*

**Постановка проблеми.** Сучасне інформаційне суспільство, як соціокультурна реальність являє собою динамічний стан формування, становлення, переходу від індустріального до постіндустріального етапу розвитку за новим цивілізаційним зразком, заявивши своїм символом торжество знань, освіти, науки, високих технологій у всіх сферах життєдіяльності людини. Інформатизація суспільного буття, особливо з появою та широким упровадженням мереж і мережевих технологій, розвиток інноваційної економіки, з визначаючим домінуванням наукового знання, превалювання знання над власністю в ракурсі соціальної диференціації призводять до того, що інновації стають стратегічним чинником розвитку світової цивілізації.

Інформаційна діяльність, нові знання та новітні технології виступають провідними ресурсами розвитку суспільства будь-якої держави, у тому числі й України. У якості необхідної умови модернізації освітнього континуума в нашій державі виступає розробка та впровадження нових напрямків

педагогіки та філософії освіти, орієнтованих на формування інноваційної діяльності викладачів і побудова практики інноваційної освіти.

Зазначимо, що перехід до нової освітньої проектно-перетворювальної парадигми значною мірою актуалізує значимість практикоорієнтованих досліджень, пов'язаних, передусім, із проектуванням інноваційної діяльності учасників освітнього процесу як провідного фактора розвитку вітчизняної освіти в межах європейського та світового освітніх просторів. Вищезгадані процеси породжують запити стосовно створення нових та вдосконалення існуючих технологій формування інноваційної освітньої діяльності, серед яких слід виділити мультимедійне та мережеве проектування.

**Аналіз актуальних досліджень.** Проблемі інноваційного розвитку сучасної вищої освіти присвячена достатньо велика кількість наукових досліджень вітчизняних і зарубіжних учених. Проблемі інноваційної освітньої діяльності присвячені праці О. Мосіюк [5] та В. Цикіна [9]. Проблема мережевих комунікацій і технологій у керуванні інформаційно-мережевою інфраструктурою освітньої діяльності піднімається у працях К. Афанасьєвої [1], А. Вітушко [2], А. Годованюк [4] та ін. Філософсько-світоглядним основам розвитку мереж та освітніх інновацій присвячені наукові дослідження А. Табачкова [8], А. Разумова [6] та А. Сунгурова [7]. Окремо слід відзначити авторський доробок колективу дослідників проекту «Глобальне майбутнє 2045» [3], наукові розвідки якого присвячені конвергенції авангардних технологій сучасності та їх впливу на інноваційну освітню діяльність.

**Мета статті** – виявити сутність і специфіку мультимедійного та мережевого проектування як технології формування інноваційної освітньої діяльності у вищому навчальному закладі.

**Виклад основного матеріалу.** Процеси інтеграції української вищої освіти у світовий освітній простір, глобальні процеси розвитку мультикультурного інформаційного середовища, ставлять нові запити перед вітчизняною вищою школою та нову стратегічну мету – «формування єдиного світового освітнього простору за неодмінного збереження культурного й національного різноманіття вітчизняної системи освіти та пошуку нових пріоритетів крос-культурної взаємодії». Провідним чинником стає використання інноваційних педагогічних технологій, націлених, з одного боку, на індивідуальний розвиток особистості – учасника навчально-виховного процесу, творчу ініціацію, вироблення навички самостійного пошуку в інформаційних потоках, здатності самостійно мислити, добувати й застосовувати знання, з іншого боку, на формування особистісно-орієнтованого навчання; особистості, діяльність якої спрямована на свідоме, самостійне, активне засвоєння кластерів знань, умінь і навичок, формування професійних компетенцій в умовах динаміки соціокультурних змін.

Розробка новітніх способів проектування інноваційної освітньої діяльності у вищому навчальному закладі має конкретне втілення в багатьох аспектах, серед яких ми можемо виділити такі:

- **антропологічний** – зумовлений значимістю технологій проектування як механізму формування інноваційної освітньої діяльності учасників освітнього процесу з їхньою позиційною самовизначеністю стосовно перспективних потреб суспільства й держави;
- **технологічний** – спрямований на розвиток напрямів інноваційних досліджень у їх взаємозв'язку з розвитком мереж і мережевої освіти, присвячених проблемі розробки умов і механізмів мережевої взаємодії на різноманітних рівнях системи освіти протягом усього життя, теорії та практики мережевих організацій тощо;
- **соціокультурний** – визначається соціальною необхідністю та значимістю теорій та ідей інноваційного розвитку сучасної системи вищої освіти з урахуванням потреб суспільства;
- **медійний** – визначається широким поширенням інформації та розвитку маскультури – деякого «ідолу», якого прагнуть наслідувати всі учасники «телекомунікаційної спільноти», але критерії чи сутність якого – не визначені [2, 325].

Сьогодні існує ціла низка проблем і об'єктивних протиріч між визнанням необхідності формування можливостей учасників освітнього процесу реформувати й будувати практику інноваційної освіти та недостатньою розробкою технологій проектування інноваційної освітньої діяльності вищого навчального закладу, заснованих на мережевій парадигмі сучасної освіти. У цих умовах виникає проблема між необхідністю розробки нових форм інноваційної освітньої діяльності та недостатньою вивченістю можливостей застосування механізмів мережевої проектно-діяльнісної кооперації в умовах освіти протягом усього життя й забезпечення реалізації мережевого проектування як технології проектування інноваційної освітньої діяльності у вищій школі.

Відзначимо, що впровадження авангардних інформаційно-комунікаційних технологій у навчально-виховний процес сприяє розвитку нових способів організації навчально-виховної та науково-дослідницької діяльності студентів, основу яких становить, за вищеназваною технологією **проектний метод**. Сьогодні проектний метод розглядається як раціоналізаторська інтелектуальна технологія, спрямована на інноваційне навчання. Значне місце в ньому займає дослідницький компонент: постановка й аналіз проблеми, збір інформації, знаходження прийнятних (можливих) варіантів рішень, оцінка ресурсів і ймовірнісних результатів, рефлексія щодо зробленого тощо. Використання комп'ютерів і комп'ютерних мереж істотно збільшує можливості мультимедійного й мережевого проектування [4, 133].

У навчально-освітньому процесі мультимедійне та мережеве проектування являє собою цілеспрямовану діяльність, результатом якої є мультимедійний проект як форма представлення знань за допомогою різноманітних засобів і носіїв інформації (відео- і аудіотексту, графіки, анімації тощо), а також спосіб інтерактивної взаємодії з нею. Сучасні студенти, як правило, добре володіють комп'ютерними технологіями на рівні користувача. Але в багатьох вузах вони набувають ще й спеціальні знання, що дозволяють таким студентам проектувати інформаційно-технічне середовище: розробляти сайти, бази даних, програмне забезпечення веб-порталів тощо. Тому під час організації навчально-виховної та науково-дослідницької діяльності студентів у курсі філософії слід урахувати цей факт.

Використання медіапроекування в процесі вивчення фундаментальних і прикладних дисциплін не означає формування «мислення в картинках», швидше, ідеться про активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів: забезпечення доступного викладення навчального матеріалу підвищеної складності й засвоєнні категоріального апарату спеціальних дисциплін, систематизації знань і розвитку як логічного, так і образного мислення. Слід взяти до уваги, що дискурсивна мова не є єдиним способом наукової рефлексії, поряд із нею існують недискурсивні, зокрема, образні форми мислення. У ході навчальної та науково-дослідницької роботи студенти набувають навичок складання медіатекстів із базових загальноосвітніх і психолого-педагогічних дисциплін. Вищеназвані види робіт можуть виконуватися як індивідуально (одним студентом), так і колективно (творчою групою студентів, магістрантів, аспірантів). Сучасні методики медіапроекування базуються на реалізації різноманітних творчих завдань: тематичні бази даних, відеофільми, словники, хрестоматії, електронні презентації, Web-сторінки тощо [1, 12].

Представлені в медіапроектах ілюстративні ряди складаються з фотографій, малюнків, відеоряду, таблиць, графіки, карт, схем тощо. Підібраний матеріал повинен відповідати тематиці проекту. Деколи це зробити непросто, оскільки ідеться про «перекладення» абстрактної наукової мови на мову візуальних образів, тому поряд з образотворчою та предметною наочністю слід застосовувати структурно-логічну й умовно-знакову наочність.

Зауважимо, що електронне інформаційно-довідкове видання являє собою сукупність структурованих даних деякої предметної області (тематичні бази даних, словники, довідники, хрестоматії, Web-сторінки та ін.), містить відомості наукового-педагогічного характеру, які розташовані в порядку, зручному для їх швидкого пошуку, і не призначені для «суцільного» читання [7, 14].

Зазначимо, що електронна презентація в навчально-освітньому процесі виступає як подання навчальної лекції (слайд-лекції), студентської доповіді на семінарському занятті, самостійної роботи студента (наприклад, реферату) на екрані монітора. Тематичні електронні презентації виконуються в програмі Microsoft PowerPoint, хоча можливе використання інших аналогічних програм. Перевага цієї програми полягає в тому, що в неї включені шаблони оформлення, зручний інтерфейс створення слайду, вставки слайдів з інших презентацій, введення тексту, реорганізації презентації, додавання нотаток доповідача тощо. На слайдах презентації, що включають текст та інформаційні об'єкти, відображається основний зміст усного виступу або письмової роботи в тезисній формі, тому не варто «перевантажувати» презентацію текстом, а слід знаходити для нього інші форми подання.

Мережеве проектування як спосіб діяльності спрямований на розвиток пізнавально-комунікативної взаємодії в локальних комп'ютерних мережах і глобальній мережі Інтернет (Веб-форум, теле- і відеоконференція, електронна пошта тощо). Інтерактивні мережеві проекти надають додаткові можливості для моделювання навчально-інформаційного середовища, у якому переважає не просто обмін/передача інформації, а складаються певні способи комунікації. Їх основна особливість полягає в тому, що вони здійснюються у віртуально-мережевому середовищі й можуть проводитися в різних форматах: on-line або off-line. Асинхронна природа мережевих комунікацій дозволяє користувачеві вступати в діалог у зручний для нього час, вирішуючи проблему просторових і часових обмежень. Віртуальне спілкування, безсумнівно, повинно враховувати особливі мовні засоби, норми взаємодії, зумовлені технологічними особливостями, які можуть як сприяти діалогу, так і ускладнювати взаєморозуміння [9, 184].

Існують різні форми мережевого проектування, розробку і/або участь у яких можуть взяти студенти. Тематика мережевого проекту може бути запропонована як викладачем, так і студентами, які далі приступають до його реалізації: вивчають літературу з теми, опрацьовують питання, що виносяться на обговорення, готуються до можливої дискусії. За аналогією з традиційними навчальними формами роботи виділимо такі форми проектування мережі: Інтернет-семінар, Інтернет-колоквіум, «круглий стіл», теле- і відеоконференція тощо.

Варто підкреслити наявність вагомій потенції в цьому відношенні, яку має технологія мережевого проектування, котра може бути здійснена в межах певного мережевого співтовариства студентів, магістрантів, аспірантів тощо. У підходах до проектування сьогодні намітилися дві провідні тенденції:

➤ перша тенденція пов'язана з високою вибірковістю учасника освітнього процесу у вищій школі, який навчається за різними освітніми напрямами;

➤ друга тенденція – максимальна відкритість освітнього простору.

Провідні дослідники визначають у своїх наукових працях, що сутність мультимедійної та мережевої проектної діяльності проявляється в духовно-практичній активності, спрямованій на ідеально-перспективне освоєння світу. Сам процес мережевого проектування відзначається високим ступенем евристичності, інноваційності, цілеспрямованості, систематичності, технологічності тощо. Цей процес включає в себе моменти невизначеності, конкретності, компромісу, інтелектуальної гри [6, 29].

На сьогоднішній день у світовій освітній мережі все більшої популярності набувають міжнародні телекомунікаційні освітні проекти, основу яких складає «спільна навчально-пізнавальна, науково-дослідницька, творча або ігрова діяльність учасників-партнерів, яка організована на основі інформаційно-комп'ютерної телекомунікації, має певну загальну проблему, соціально значиму мету, узгоджені методи проведення, способи вирішення проблеми, спрямовані на досягнення спільного результату» [8, 42].

Відомий дослідник О. Мосіюк виділяє такі способи діяльності під час проведення роботи над мережевим проектуванням у галузі вищої освіти:

- співбесіда, постановка проблеми та знаходження шляхів і альтернативних підходів до її вирішення;
- демонстрація зразка стилю аргументації, прийомів роботи над проектом, виділення головних, істотних параметрів у проекті;
- формування й побудова аргументованих доведень, захист своєї особистої позиції; детальна побудова проекту, планування й поетапне його виконання;
- пошук і відбір необхідної інформації, її сприйняття й осмислення, аналіз, синтез, порівняння та узагальнення, обробка й фіксація отриманої інформації різними способами (тексти, замальовки, креслення, схеми, буклет тощо);
- повідомлення наукової інформації з використанням різноманітних засобів, прийомів, засобів наочності, практичних дій; формулювання гіпотез і представлення способів їх перевірки;
- спостереження, моделювання, вивчення ілюстрацій і їх осмислення; моделювання ситуацій знайомства, проведення переговорів про особливості наукової проблеми представленої в мережевому проекті;
- інтерпретація результатів проведеної науково-дослідницької діяльності;
- обмін електронними файлами та презентаціями, які висвітлюють індивідуальне бачення проблемного поля мережевого проекту зі своїми іншомовними партнерами;

- складання колажу з фотографіями й іменами учасників проекту з використанням наочності (малюнків, таблиць, відео, веб-сторінок, інформаційних ресурсів Інтернет);
- обмін електронними листами, спілкування в чатах з учасниками проекту за кордоном, партнерами;
- ведення діалогу в режимі реального часу (on-line);
- участь у різних інтелектуальних, творчих програмах, форумах, акціях, обмінах між різними освітніми установами, різними країнами [5, 242].

Наведені способи діяльності сприяють зануренню учасників мережевих проектів у культуру різних країн, адаптації останніх до явищ іншої культури, розвитку толерантності, формування емпатичних стосунків. Толерантність, терпимість і усвідомлення себе як носія національної культури сумісні, оскільки є властивістю самої людської природи, які протиставляти не можна.

Сьогодні мультимедійне й мережеве проектування являє собою системно-мережеву організацію інноваційного освітнього простору, в якому на основі проектно-діяльнісної кооперації створюється мережевий змістовий і організаційно-управлінський ресурс, який виступає джерелом розвитку індивідуальних ресурсів співорганізованих суб'єктів інноваційної освітньої діяльності [3, 99–100].

Зазначимо, що соціокультурний смисл мережевого проектування полягає в тому, що управлінська технологія є методологічною основою розвитку інноваційної інфраструктури освітнього континуума. Антропологічний контекст мережевого проектування полягає у способах організації суб'єктів інноваційної діяльності в умовах розбудови практики інноваційної освіти.

**Висновки та перспективи подальших наукових розвідок.** Інтегральним показником ефективності мережевого проектування інноваційної освітньої діяльності у вищому навчальному закладі виступає внутрішній потенціал мережі як сукупність можливостей побудови практики інноваційного розвитку вищої освіти та включає два компоненти – готовність учасників освітнього континуума до інноваційної освітньої діяльності та якість інноваційної діяльності вищого навчального закладу в умовах динамічних соціальних змін.

Перспективними напрямками подальших досліджень у цьому руслі вважаємо аналіз сутнісних складових медійних технологій як чинника впровадження інновацій в освітній процес у вищому навчальному закладі.

#### **ЛІТЕРАТУРА**

1. Афанасьєва К. Деперсоналізація автора в умовах розвитку мережних комунікацій / Катерина Афанасьєва // Вісник Книжкової палати.– 2011.– № 8.– С. 11–13.
2. Вітушко А. Інтелектуальні технології в керуванні інформаційно-мережевою інфраструктурою / А. Вітушко // Наукові праці Національної бібліотеки України ім. В. І. Вернадського.– 2009.– Вип. 25.– С. 322–327.

3. Глобальное будущее 2045. Конвергентные технологии (НБИКС) и трансгуманистическая эволюция / под ред. проф. Д. И. Дубровского. – М. : ООО «Издательство МБА», 2013. – 272 с.

4. Годованюк А. Забезпечення новизни наукових комунікацій засобами соціальних мереж / А. Годованюк, Г. Пономаренко // Наукові праці Національної бібліотеки України ім. В. І. Вернадського. – 2010. – Вип. 27. – С. 129–136.

5. Мосіюк О. Концепція соціальної освітньої мережі як інноваційного засобу навчання / О. Мосіюк // Освіта дорослих: теорія, досвід, перспективи. – 2013. – Вип. 6. – С. 240–245.

6. Разумов А. Е. Научное познание и гуманитарность образования / А. Е. Разумов // Философские науки. – 2013. – № 11. – С. 26–33.

7. Сунгуров А. Ю. Инновации в социуме и политике: аналитический обзор / А. Ю. Сунгуров // Философские науки. – 2013. – № 3. – С. 5–20.

8. Табачков А. С. Информационное общество в контексте истории / А. С. Табачков // Вопросы философии. – 2014. – № 10. – С. 37–45.

9. Цикин В. А. Философская интерпретация современного образования / В. А. Цикин. – Сумы : Palmarium Academic Publishing. – 2014. – 246 с.

### РЕЗЮМЕ

**Денежников С. С.** Сетевое проектирование как технология формирования инновационной образовательной деятельности в высшем учебном заведении.

*Статья посвящена проблеме сетевого проектирования как технологии формирования инновационной образовательной деятельности в высшем учебном заведении. Особенный акцент в статье сделан на анализ сетевого проектирования как способа деятельности, направленного на развитие познавательно-коммуникативного взаимодействия в локальных компьютерных сетях и глобальной сети Интернет и интерактивных сетевых проектов, которые предоставляют дополнительные возможности для моделирования учебно-информационной среды, в которой преобладает не просто обмен информацией, а складываются определенные способы коммуникации, которые способствуют инновационной образовательной деятельности в высшем учебном заведении.*

**Ключевые слова:** информационное общество, сетевое проектирование, инновации, инновационная деятельность, высшее учебное заведение, высокие технологии, образовательный континуум.

### SUMMARY

**Dieniezhnikov S.** The network design as a technology of forming innovative educational activity of higher educational establishment.

*The article is devoted to the problem of the network designing as a technology of forming innovative educational activity of higher educational establishment. The special accent in the article is done on the analysis of the network designing as to the method of activity sent to development of cognitive-communicative co-operation in local computer networks and global network the Internet and interactive network projects, which give the additional possibilities for the design of educational-informative environment, the exchange of information, but there are certain methods of communication, which assist innovative educational activity in higher educational establishment.*

*Modern informative society as sociocultural reality shows by itself the dynamic state of forming, becoming, transition from industrial to the postindustrial stage development on a new civilization standard, declaring the symbol of the triumph of knowledge, education, science, high-tech in all spheres of vital functions of man. Informatization of public life, especially with appearance and wide introduction of networks and network technologies, development of*



*innovative economy, with the attribute prevailing of scientific knowledge, prevailing of knowledge above property in foreshortening of social differentiation result in a volume, these innovations have become the strategic factor of the development of world civilization.*

*Informative activity, new knowledge and the newest technologies have come forward as leading resources of the development of the society of any state, including Ukraine. As a necessary condition of modernization of educational continuum development and introduction of new directions of pedagogics and philosophy of education come forward in our state, oriented to forming of innovative activity of tutors and construction of practice of innovative education.*

*The author comes to the conclusion that passing to the new educational project-converting paradigm in a considerable measure actualizes the meaningfulness of full-practice researches, related in the first turn to planning of innovative activity of the participants of educational process as a leading factor of the development of home education within the framework of European and world educational space. The above-mentioned processes generate queries in relation to creation of new and perfection of existent technologies forming an innovative educational activity, among which it follows to distinguish the multimedia and network planning.*

**Key words:** *informative society, network planning, innovations, an innovative activity, higher educational establishment, high-tech, educational continuum.*

УДК 378.011.3-051

**В. В. Желанова**

Луганський національний  
університет імені Тараса Шевченка

## **СТРУКТУРНО-ЛОГІЧНА МОДЕЛЬ ТЕХНОЛОГІЇ КОНТЕКСТНОГО НАВЧАННЯ МАЙБУТЬОГО ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ**

*У представленій статті розглянуто етимологію поняття «модель», зафіксовано певні характеристики зазначеного феномену. Репрезентовано модель технології контекстного навчання майбутнього вчителя початкових класів. В узагальненому схематичному вигляді показано її структуру й логіку. Схарактеризовано мету технології, її концептуальну, змістовну й процесуальну частини, а також результат. Відбито процес практичного впровадження технології контекстного навчання майбутнього вчителя початкових класів у рефлексивно-контекстному освітньому середовищі ВНЗ.*

**Ключові слова:** *модель технології контекстного навчання майбутнього вчителя початкових класів; рефлексивна парадигма освіти; принципи контекстного навчання; педагогічний інструментарій технології контекстного навчання; рефлексивна компетентність, мотиваційна сфера, смисли, професійна суб'єктність; рефлексивно-контекстне освітнє середовище.*

**Постановка проблеми.** У контексті сучасного процесу модернізації вищої освіти в Україні в напрямі її гуманізації та орієнтації на «особистісний вимір» усе більшого значення набувають практико зорієнтовані освітні технології, що дозволяють вибудувати навчальний процес у ВНЗ з урахуванням специфіки майбутньої професії. Найбільш продуктивною у цьому плані є технологія контекстного навчання, оскільки саме вона пов'язана з подоланням цілої низки суперечностей, що існують у традиційній вищій освіті та призводять до таких недоліків, як: відсутність професійної