

4. Sikorska I. M. Improvement of Public Administration in Higher Education in the Context of European Integration: author's abstract: 25.00.02 / I. M. Sikorsky // Donets. State un-t management. – Donetsk, 2006. – 21 p.

5. About Higher Education: Law of Ukraine dated July 1, 2014 // Official Bulletin of Ukraine. – 2014. – No. 63. – Art. 1728. – P. 14.

6. Academic Freedom, University Autonomy and Education for Sustainable Development. In the language of documents: Scientific publication. – Nikolaev: View of the Black Sea State University named after. Petra Mohyla, 2009 – 288 pp.

7. Moklyak V. Autonomy as a Form of Academic Freedom of a Higher Educational Institution / V. Moklyak // Pedagogical sciences: Collection of scientific works / Poltava National Pedagogical University. V. G. Korolenko. – Poltava, 2014. – Issue 61/62. – P. 97-98.

8. Grinva M. V. On the issue of the autonomy of modern higher educational institutions / M. V. Grinva // Image of a modern teacher. – 2015. – No. 2. – P. 34-35.

9. Analytics: University Autonomy – Prospects and Obstacles [Electronic Resource]. – Mode of access on 02/25/2018: <http://www.eurosvita.net/prog/print.php/prog/print.php?id=525>.

Отримано редакцією 14.02.2018 р.

УДК: 378.2:378.245

Ірина Вікторівна Олійник,  
кандидат педагогічних наук, доцент  
кафедри педагогіки та психології  
ВНЗ «Університет імені Альфреда Нобеля»,  
м. Дніпро,  
e-mail: iv\_oliynik@ukr.net

### ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ ДОСЛІДНИЦЬКОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ МАЙБУТНІХ ДОКТОРІВ ФІЛОСОФІЇ В УМОВАХ АСПІРАНТУРИ

*У статті здійснено аналіз наукової літератури щодо сутності інтерактивних технологій, їх переваг у порівнянні з традиційними методами викладання; визначено арсенал інтерактивних підходів; висвітлено основні аспекти практичного використання інтерактивних технологій у процесі формування дослідницької компетентності майбутніх докторів філософії в умовах аспірантури.*

*Ключові слова: майбутні доктори філософії, аспірантура, дослідницька компетентність, інтерактивні технології навчання, інтерактивні методи навчання.*

**Постановка проблеми.** Тенденції розвитку вищої професійної освіти на сучасному етапі вимагають нового підходу до організації навчального процесу. Для реалізації освітніх вимог, що висуваються до підготовки здобувачів наукового ступеня необхідною умовою є використання у навчальному процесі інтерактивних та активних форм навчання.

Навчання в аспірантурі повинно сприяти набуттю професійних знань і навичок, які необхідно використовувати у сфері наукових досліджень та в практичній діяльності майбутніх докторів філософії.

Вимоги сучасного соціуму в процесі формування дослідницької компетентності майбутніх докторів філософії в умовах аспірантури вимагають від викладача не лише трансляції наукових знань, але і вміння обирати відповідну стратегію викладання, використовувати сучасні освітні технології, спрямовані на створення творчої атмосфери освітнього процесу.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Елементи інтерактивного навчання ми можемо знайти ще в працях педагогів-класиків В. Сухомлинського, Ш. Амонашвілі, В. Шаталова, Є. Ільїна, С. Лисенкової та інших.

Теоретико-практичні аспекти використання інтерактивних технологій у навчальному процесі стали предметом дослідження О. Пометун, Л. Пироженко. До проблеми підготовки педагогічних кадрів у ВНЗ у контексті процесів глобалізації звернулася О. Комар. У рамках контекстного підходу активні методи навчання у вищій школі стали предметом наукових розвідок А. Вербицького.

**Формулювання цілей статті.** Не зважаючи на наявність достатньої кількості науково-практичної та методичної літератури з обраної теми, питання щодо використання інтерактивних технологій у процесі формування дослідницької компетентності майбутніх докторів філософії в умовах

аспірантури ще недостатньо досліджені. Тому метою статті є здійснення аналізу та узагальнення педагогічної, психологічної та методичної літератури щодо використання інтерактивних технологій у навчальному процесі та визначення їх ефективності у процесі формування дослідницької компетенції майбутніх докторів філософії в умовах аспірантури.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Трансформації, що відбуваються в системі вищої освіти, обумовлені динамічним рухом у бік інноваційної особистісно-розвиваючої освітньої парадигми, необхідністю використання інтелектуально-творчого потенціалу особистості для здійснення нею усвідомленої діяльності у всіх сферах життєдіяльності.

Вирішення зазначеної проблеми вимагає перегляду цілей та змісту навчання. Стандарти нового покоління у якості запланованих результатів навчання вимагають оволодіння універсальними навчальними діями, а саме: особистісні, регулятивні, пізнавальні, комунікативні, що, у свою чергу, забезпечить оволодіння ними культурною ідентичністю, соціальною компетентністю, здатності до творчих пошуків та креативного мислення, прагнення до самовдосконалення.

Зрозуміло, що традиційна організація навчального процесу неспроможна задовольнити дані вимоги, оскільки орієнтована процес передачі інформації у формі односторонньої комунікації.

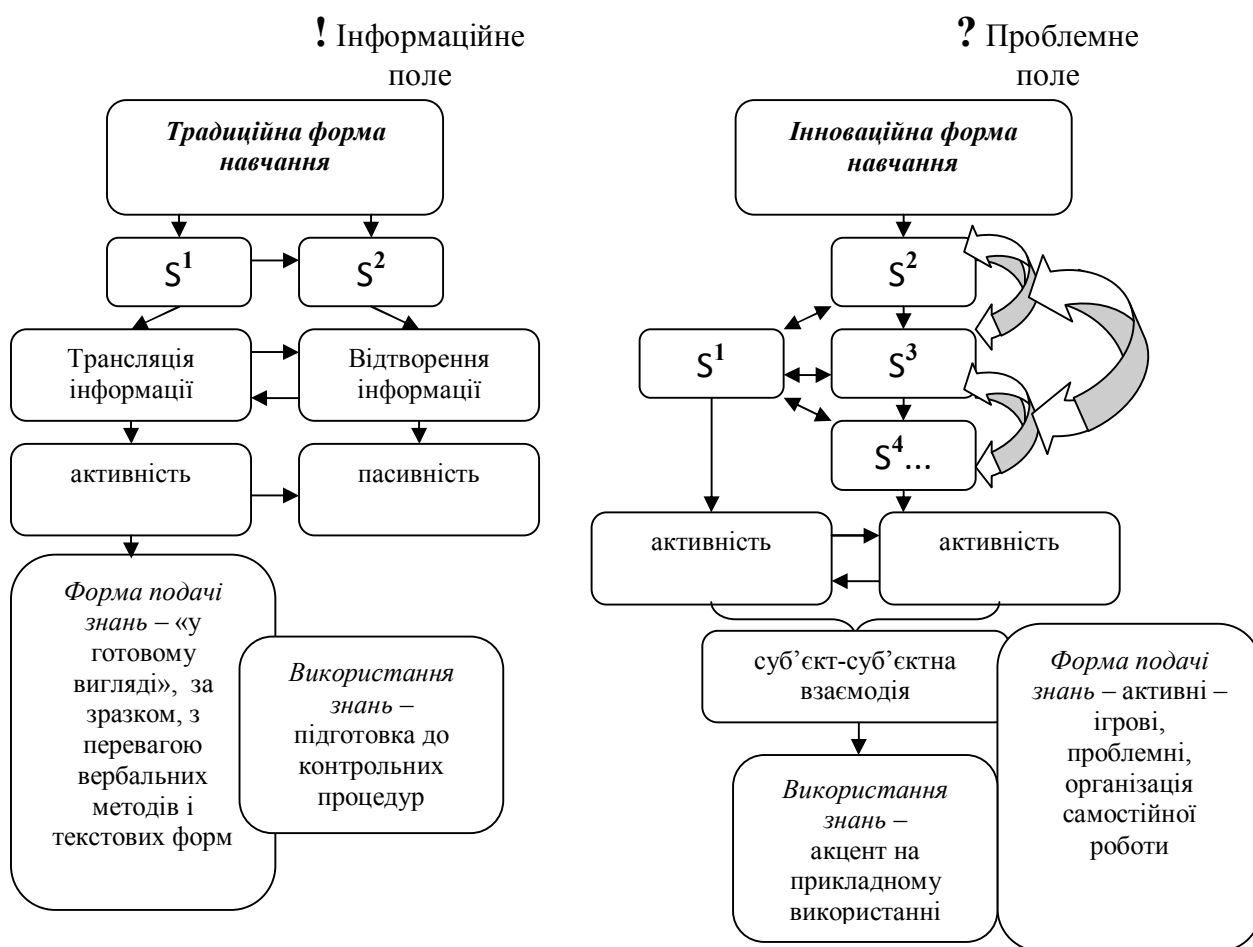


Рис. 1. Традиційна та інноваційна форми навчання

У межах нашого дослідження однією з популярних моделей ефективного навчання розглядаємо циклічну модель Девіда Коулба, засновану на досвіді.

Цикл Коулба [1] – теорія, згідно з якою весь навчальний процес та процес засвоєння інформації складається з 4 сходинок:

- безпосередній конкретний досвід (concrete experience);
- рефлексивне спостереження, в ході якого здобувач розмірковує над отриманою інформацією (observation and reflection);
- теоретичне узагальнення, в процесі якого здобувач вищої освіти інтегрує отримані відомості в систему знань, яку він вже має, і встановлює між ними певні зв'язки – ідеї чи абстрактні концепції (forming abstract concepts);

- експеримент і самостійне застосування нових знань на практиці (testing in new situation).  
Схематично дану модель можна зобразити таким чином (рис. 2)

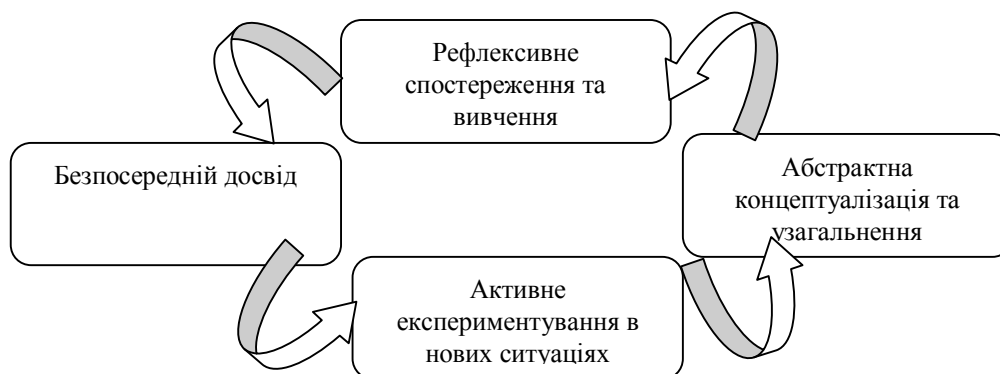


Рис. 2. Циклічна модель Девіда Коулба

Практика доводить, що традиційні форми навчання у вищій школі є малоефективними, оскільки від пасивної участі у навчальному процесі згодом не залишається і сліду.

Саме тому актуалізується необхідність використання інтерактивних методів навчання у процесі післядипломної освіти, особливо, коли мова йде про підготовку майбутніх докторів філософії, оскільки даний рівень вимагає впровадження методичних інновацій, що дозволить навчити особистість критичному сприйняттю інформації, креативному мисленню, творчій самостійності.

У цьому контексті нам імпонує думка науковця А. Іоффе, який під інтерактивними методами навчання вбачав усі види діяльності, що вимагають творчого підходу до матеріалу та забезпечують умови для розкриття кожної особистості [2].

Упровадження інтерактивних методів навчання – один із важливих напрямів удосконалення підготовки студентів ВНЗ і обов'язкова умова ефективної реалізації компетентнісного підходу. Формування заявлених компетенцій передбачає застосування нових технологій та форм реалізації навчального процесу. У першу чергу – це нагальна необхідність переходу від інформативних форм та методів організації навчального процесу до активних, переорієнтація від знаннєвого підходу до діяльнісного, пошук можливостей консолідування теоретичних знань суб'єктів навчального процесу з їхніми практичними потребами. Вибір сучасних освітніх технологій, активних та інтерактивних методів навчання повинен корелювати з компетенціями, що формуються.

Звернемося до семантичного аналізу феномену «інтерактивні технології». Уперше дефініція «інтеракція» (з англ. Interaction – взаємодія) виникла у контексті таких наук, як соціологія та соціальна психологія. Американський філософ, засновник теорії символічного інтеракціонізму, Дж. Мід розглядав процес розвитку та життєдіяльності особистості у рамках, усвідомлення нею свого власного «Я» у ситуації спілкування та взаємодії з іншими суб'єктами.

Семантичне значення слова інтерактивний походить від англійського слова «interact», де «inter» – взаємний, «act» – діяти. Отже інтерактивний – це здатність взаємодіяти в режимі бесіди, діалогу з кимось (комп'ютером), або з кимось (людиною).

Інтерактивне навчання – це навчання, що відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учасників навчального процесу. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де викладач і здобувач є рівноправними суб'єктами навчального процесу, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють здійснювати. Безпосередньо, сама організація інтерактивного навчання передбачає моделювання різноманітних життєвих ситуацій, спільне вирішення проблем на основі аналізу обставин та відповідної ситуації, використання рольових ігор [3].

Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, що передбачає діалогову форму набуття знань, суб'єкт-суб'єктну взаємодію між учасниками освітнього процесу.

Дослідниця Т. Паніна інтерактивне навчання розглядає як спосіб пізнання, що здійснюється у формах спільної діяльності всіх учасників навчального процесу.

Варто зазначити, що інтерактивні методи навчання орієнтовані на більш широку взаємодію суб'єктів навчального процесу не лише з викладачем, але і один з одним, на домінування активності суб'єктів у процесі навчання [4].

Крім того, сутність інтерактивного навчання полягає в організації навчального процесу таким чином, щоб всі учасники були включені у пізнавальний процес, мали можливість розуміти та

рефлексувати. За таких умов кожний учасник суб'єкт-суб'єктної взаємодії може здійснити особистий внесок, обмінятися знаннями, ідеями, способами та формами діяльності, розвивати пізнавальну активність, переходити на більш високий рівень кооперації та співпраці.

Інтерактивне навчання у нашому розумінні – це діалогове навчання, в ході якого відбувається суб'єкт-суб'єктна взаємодія між викладачем та здобувачем вищої освіти.

Серед важливих аспектів даної взаємодії варто відзначити наступні: перебування суб'єктів освітнього простору в одному змістовому вимірі; включення суб'єктів в єдиний творчий простір – спільне занурення в проблемне поле завдання, що має бути вирішеним; узгодженість у виборі засобів та методів реалізації освітніх та науково-дослідних завдань.

Інтерактивні технології навчання мають відмінні особливості, а саме:

- орієнтовані на діяльнісний підхід (пов'язані з творчою, продуктивною діяльністю суб'єкта);
- відтворюють натуралістичну концепцію навчально-виховної парадигми, що на відміну від технократичної концепції, на якій ґрунтується традиційна форма навчання, де суб'єкт є пасивним слухачем та виконавцем вимог викладача, передбачає сприйняття суб'єкта як особистості, яка сама обирає шляхи свого розвитку, а викладач лише виступає в ролі орієнтира;
- спрямовані на самостійний пошук шляхів вирішення певної ситуації;
- мають незвичний алгоритм дій та умови діяльності;
- забезпечують активну участь усіх учасників навчального процесу;
- покликані створити комфортну, невимушену атмосферу взаємодії;
- сприяють відходу від «сліпої» трансляції знань до критичного аналізу інформації та генерування власної позиції.

Усе перераховані аспекти є дуже актуальними у межах нашого дослідження, оскільки сприяють формуванню дослідницької компетенції.

Сучасна педагогічна наука налічує значний арсенал інтерактивних підходів до організації навчально-виховного процесу, серед яких найбільшої популярності набули: робота в малих групах; навчальні ігри (рольові, ділові, освітні ігри, імітації); використання суспільних ресурсів (work-shop, залучення відповідних фахівців до навчального процесу); сократичний діалог; обговорення складних дискусійних питань і проблем; кейс-метод тощо.

Процес формування дослідницької компетенції при інтерактивному підході передбачає послуговування такими принципами навчання як:

- індивідуалізація (побудова здобувачем вищої освіти власної освітньої траєкторії руху в процесі набуття знань на основі формування індивідуальної освітньої програми з урахуванням уподобань та спрямованості інтересів – вибір теми наукового дослідження чи проекту, підбір діагностичного інструментарію та методів дослідження тощо);
- міждисциплінарність (використання знань з різних галузей, їх групування та концентрація в контексті вирішуваної проблеми – розгляд здобувачем вищої освіти певної проблеми у контексті суміжних дисциплін: філософії, психології, соціології тощо);
- проблемність (стимулювання суб'єктів навчального процесу до самостійного набуття знань, необхідних для вирішення конкретної проблеми; в умовах проблемного навчання відбувається активне оволодіння особистістю тими прийомами, способами, що найбільш характерні для будь-якої творчої діяльності – проблемний характер теми, що досліджується, обґрунтування актуальності та виявлених суперечностей).

Погоджуємося з думкою І. Лернера [5] про те, що для того, щоб навчити людину творити, треба йти одним шляхом – вчити її творчим процедурам, тобто тим структурам, що і складають сутність творчої діяльності (самостійне перенесення раніше засвоєних знань і вмінь у нову ситуацію, бачення проблеми знакової ситуації, бачення нової функції об'єкта, визначення об'єкта (проблеми), бачення альтернативи вирішення або його шляхів, комбінування раніше засвоєних способів діяльності у новий, що стосується проблеми; все інше виконує лише допоміжну роль); навчання на основі досвіду (активізація когнітивної та пізнавальної діяльності майбутніх докторів філософії за рахунок асоціації їх власного досвіду з предметом навчання); контекстне навчання, у ході якого тріада знання, уміння і навички формуються як засіб розв'язання професійних задач; випереджальна самостійна робота – знайомство аспірантів з новим матеріалом до його вивчення у ході аудиторних занять.

У процесі формування дослідницької компетентності майбутніх докторів філософії в умовах аспірантури нами активно використовуються такі інтерактивні технології та методи як:

*Аналіз конкретних ситуацій* (case study) – аналіз реальних проблемних ситуацій, що пов'язані з педагогічною діяльністю, та пошук шляхів її вирішення; даний метод дозволяє удосконалити навички

та отримати науковий досвід у процесі виконання таких операцій як: відбір та вирішення проблем, робота з інформацією – осмислення окремих деталей, аналіз та синтез інформації та аргументів, оцінка альтернатив, прийняття рішень тощо. Кейс-метод, що передбачає створення певної проблемної ситуації на основі фактів з реального життя. Даний метод розвиває аналітичне мислення, забезпечує системний підхід до вирішення проблеми, дозволяє виділяти варіанти правильних та помилкових суджень, обирати критерії знаходження правильного рішення. Майбутнім докторам філософії надаються конкретні ситуації стосовно їх дослідження чи проекту, які вони мають проаналізувати та зробити відповідні висновки. Зазначеним методом послуговуємося у межах вивчення дисципліни «Педагогічна майстерність викладача вищого закладу», акцентуючи на науково-дослідній складовій.

*Метод моделювання конкретних ситуацій* активно діє на формування мотивації до конкретної діяльності, в процесі якої відбувається пошук потрібної інформації, що дозволяє розв'язати проблемну ситуацію. У процесі моделювання виділяється проблема, учасники, зв'язки між ними, мета, яку треба реалізувати у процесі вирішення проблеми, моделюється і розв'язується поставлене завдання шляхом використання знань, що є в наявності та трансформованих із нової, щойно знайденої інформації. «Тренінг комунікативності й особистісного розвитку» – навчальна дисципліна, в процесі вивчення якої зазначений метод довів свою ефективність, оскільки майбутні доктори філософії в процесі представлення власної розробленої моделі стосовно певної ситуації демонструють власні практичні доробки.

*Групова дискусія*, спрямована на обговорення будь-якого питання, проблеми за трьома стадіями: *орієнтації* (адаптація учасників дискусії до самої проблеми, один до одного, що дозволяє сформулювати проблему, мету дискусії); *оцінки* (виступ учасників, їх відповіді на питання, що виникають, збір максимального об'єму ідей, пропозицій тощо); *консолідації* (аналіз результатів дискусії, узгодженні думок і позицій, спільному формулюванні рішень та їх прийняття. Як інтерактивний метод навчання навчальна дискусія передбачає цілеспрямоване, колективне обговорення конкретної проблеми, що супроводжується обміном ідей, суджень, думок у групі. Ефективність використання даного методу визначається цілим переліком факторів: актуальність обраної проблеми, співставлення різних позицій учасників, інформованість, компетентність та наукова коректність дискусій, володіння викладачем методикою дискусійної процедури; дотримання правил та регламенту тощо.

*«Круглий стіл»* можна визначати як інтерактивний метод навчання, що дозволяє активізувати пізнавальну діяльність суб'єктів навчального процесу, використовувати знання, отримані раніше, і заповнювати інформаційні прогалини, яких не вистачає для формування знань при розгляді конкретної ситуації, формувати компетенції, спрямовані на виділення, аналіз та вирішення проблеми. Бесіда за «круглим столом» є синергетичним поєднанням тематичної дискусії з груповою консультацією та взаємонавчанням. Разом з активним обміном знань у аспірантів формуються комунікативні здібності, що містять здатність взаємодіяти з іншими учасниками, формулювати свої думки, аргументувати та обґрунтовувати пропонувані рішення.

Ці два методи активно використовуються в процесі проведення засідань «Клубу аспірантів», де майбутні доктори філософії можуть стати активним учасником обговорення теми дослідження один одного, висловити своє бачення стосовно озвученої проблеми, отримати цінні пропозиції та рекомендації, взяти на озброєння певні зауваження тощо. Такий підхід, на наш погляд, є дуже цінним, оскільки в процесі інтеграції різноманітних думок та пропозицій кожен з учасників може переосмислити погляд щодо проблеми, над якою працює, або поглянути на її вирішення під іншим кутом зору.

*Мозковий шторм* (англ. *Brainstorming*) – один із найбільш популярних методів стимулювання творчої активності та креативності, що дозволяє знайти нетрадиційне розв'язання проблеми шляхом застосування спеціальних правил обговорення. Метод і термін «мозковий шторм», «мозкова атака» запропоновані американським ученим А. Осборном як покращений варіант сократичного діалогу з широким використанням вільних асоціацій, одночасним створенням психоевристичного мікроклімату в міні-групах для підвищення ефективності розв'язання творчих завдань.

Даний метод є ефективним для групових досліджень і передбачає доброзичливу критику ідей. У процесі мозкового шторму у майбутніх докторів філософії формуються і розвиваються такі якості як самостійність, пізнавальна та творча активність, уміння висловлювати власний погляд на певну проблему, слухати опонента та здійснювати рефлексію, що є невід'ємними складниками процесу формування дослідницької компетенції

*Метод вирішення дилеми* (*dilemmadecision*) передбачає активні дії здобувачів вищої освіти у

процесі аналізу та вирішенні ситуації. Аспіранти повинні вирішити проблемну ситуацію шляхом перенесення знань з природничих, загальнотехнічних, спеціальних наук і застосовуючи методи активізації творчого мислення, після чого їм пропонується ознайомитись з реально існуючим варіантом вирішення ситуації і порівняти їх. Даний метод сприяє підвищенню мотивації до навчання, оскільки дозволяє зануритися в реальні професійні проблемні ситуації, відчути себе учасником їх вирішення.

Спільна діяльність аспірантів у процесі застосування цього методу доводить, що кожен з них вносить свій індивідуальний внесок, відбувається обмін знаннями, ідеями, уміннями та способами діяльності. Груповий пошук інформації і робота з нею стимулює інтелектуальну та науково-пошукову діяльність, що є необхідною передумовою формування дослідницької компетенції.

*Рольові та ділові ігри* – рольова імітація реальної професійної діяльності з виконанням конкретних функцій фахівців відповідної сфери. Даний метод є творчим, а отже, продуктивним. Застосування методу стимулює пізнавальні інтереси, пошукову активність, формує мотивацію до навчальної, професійної та інноваційної діяльності. Гра як один із видів діяльності знімає психологічну інерцію у суб'єктів навчального процесу, налаштовує на позитивний характер взаємодії. Працюючи над завданнями ігрового характеру, майбутні доктори філософії мають можливість зрозуміти свою роль у діловій грі, оцінивши свої здібності. Крім того, цей метод дозволяє перевірити ступінь вміння перенесення знань в діяльність. Створення ігрового середовища, наближеного до реальних умов професійної діяльності, дозволяє навчитися самостійно виділяти проблеми, аналізувати їх, формулювати задачі, знаходити можливі методи їх розв'язання, правильно керувати результатами інтелектуальної та науково-дослідної діяльності.

*Інтелект-карти* відомий інтенсивний метод, автором якого є Т. Бьюзен, представлення інформації для структурування мисленнєвого процесу. Дана технологія призначена для індивідуального використання, проте її можна використовувати і в груповому форматі (навчити кожного аспіранта послуговуватися даною методикою, а потім в режимі групової взаємодії порівнювати його результати з результатами інших).

У рамках даного методу можна здійснювати і групове картирування – мисленнєва операція, що полягає у створенні єдиної ментальної карти, що допомагає об'єднати інформацію, відобразити взаємозв'язки, візуалізувати думки. За допомогою картирування створюються інтелект-карти, що допомагають при виконанні всіх організаційних та структурованих завдань. Цей метод вимагає точності і ясності мислення, дозволяє вирішити навіть складні завдання. Сутність технології полягає в тому, що в спеціально створену форму записуються всі ідеї, які асоціюються з певним поняттям, причому кожна з цих ідей повинна бути виражена одним словом або фразою на окремому рядку. З цією метою аспірантам пропонується визначити аспекти його теми (проблеми), які поняття є взаємопов'язаними, що для нього є важливим понад усе інше. Рядки розташовуються на аркуші паперу у вигляді великої діаграми таким чином, щоб чітко прослідковувалася відповідність різних її частин: візуалізація полегшує цілісне сприйняття і в той же час дозволяє сфокусувати увагу на деталях, стимулювати креативне покрокове мислення.

*Інформаційний лабіринт (баскетметод)* – учасникам необхідно вивчити певну ситуацію і в різних пунктах обрати одну з багатьох альтернативних дій, іншими словами, пройти своєрідний лабіринт. Аспіранти за допомогою технології інформаційного лабіринту вчаться обирати правильні методи та технології дослідження, навчаючись на своїх помилках.

*Брейнрайтинг* – термін введено вченими Інституту Баттеля у Франкфурті. Дана методика заснована на техніці мозкової атаки, але відмінність полягає в тому, що учасники висловлюють свої думки не в голос, а в письмовій формі, а потім обмінюються своїми ідеями. Думка сусіда стає стимулом для нових пошуків, виникнення нової ідеї, яка має бути зафіксована в отриманий аркуш. Потім знову відбувається обмін аркушами і так триває протягом певного часу (не більше 15 хвилин). Майбутнім докторам філософії варто прагнути до генерування великої кількості ідей, не дозволяється критикувати висунуті пропозиції до кінця заняття, варто заохочувати «вільні асоціації».

Крім зазначених вище методів інтерактивного навчання, якими послуговуємося у процесі формування дослідницької компетентності майбутніх докторів філософії в умовах аспірантури, ефективною вважаємо технології проектування.

*Проектування* – індивідуальна чи колективна діяльність, що передбачає підбір, розподіл, систематизацію матеріалу з визначеної теми, розв'язання конкретного завдання на основі самостійних досліджень проблеми, що має відповідний результат та представлений у вигляді презентації та доповіді. Метод проектів сприяє розвитку пізнавальних творчих здібностей та критичного мислення аспірантів (ад'юнктів), умінню самостійно конструювати свої знання, орієнтуватися в інформаційному просторі.

У рамках навчальної дисципліни «Виконання проекту» даний метод є цінним інструментом у контексті формування дослідницької компетенції у майбутніх докторів філософії, оскільки передбачає досягнення практичної мети через детальну розробку проблеми, що повинна у кінцевому результаті мати реальний, практичний результат, оформлений відповідним чином. До заліку кожен зі здобувачів вищої освіти має представити власний проект, що відповідає темі дослідження та захистити його.

*Ігрове проектування (ІП)* – один із найбільш розповсюджених способів інтенсивного навчання. Основною його метою є процес створення або удосконалення проектів. Для здійснення даної технології учасників розбивають на групи, кожна з яких займається розробкою свого проекту. Функціонально-рольова позиція обумовлена сукупністю цілей та інтересів учасників колективного проектування організаційно-педагогічної системи.

Процес ігрового проектування повинен містити механізм узгодження різних інтересів учасників. У цьому полягає сутність процесу ІП і його відмінність від будь-якого іншого процесу генерації рішень (наприклад, дискусії), основу яких складає мобілізація колективного досвіду.

Ігрове проектування може включати проекти різного типу:

- *дослідницький проект* (перед здобувачами можуть бути поставлені завдання типу: розробити анкети чи систему запитань і провести анкетування чи інтерв'ю для дослідження думки членів колективу стосовно певної проблеми, що допоможе зробити ситуацію більш чіткою, завершеною, такою, що викликає відчуття «спрямованої напруги» та мотивує до творчого пошуку шляхів та засобів її трансформації);

- *пошуковий проект* (майбутнім докторам філософії дається опис певної ситуації та декілька альтернативних варіантів її розв'язання; необхідно виконати наступні завдання: уважно вивчити, виділити і занотувати переваги кожного з варіантів вирішення (на основі прогнозування, визначити, до яких позитивних змін та результатів він призведе); виявити і записати недоліки (використовуючи прогностичні здібності, виявити можливі наслідки та визначити, з якими втратами доведеться зіткнутися); зваживши «плюси» і «мінуси» усіх варіантів, обрати найбільш оптимальний та ефективний; підготувати проект впровадження і обґрунтувати можливості обраного варіанта);

- *творчий (креативний) проект* (може здійснюватися у двох варіантах: 1) аспірантам необхідно описати 2-3 ситуаційні задачі (СЗ) або конкретні ситуації (КС) для виконання таких завдань: проаналізувати ситуації, виокремити проблеми, систематизувати їх за ступенем важливості; визначити причини виникнення даних проблем; знайти варіанти рішення і зробити прогнози їх позитивних та негативних наслідків; знайти найбільш ефективне вирішення і розробити проект впровадження; опис ситуації може даватися у вигляді вихідної інформації, що представлена текстом, додатковими схемами, рисунками, графіками тощо, які ілюструють розвиток ситуації і відповідні умови діяльності; 2) учасникам пропонується проаналізувати професійну діяльність двох або більше практиків і описати їх психологічні портрети, для чого їм необхідно підібрати відповідні тести і розробити систему питань для бесіди чи інтерв'ю;

- *прогностичний проект* (аспірантам дається завдання розробити проект ідеальної моделі майбутнього (наприклад, «Викладач майбутнього»); процес конструювання перспективи містить елементи творчого ставлення до справжньої реальності, дозволяє краще і глибше зрозуміти явища сьогодення, побачити шляхи розвитку і удосконалення в майбутньому);

- *аналітичний проект* (учасникам ІП дається завдання виконати роботу щодо аналізу певної ситуації чи суб'єкта діяльності, на основі отриманого матеріалу і його аналізу запропонувати рекомендації щодо покращення ситуації чи діяльності суб'єкта).

Серед переваг використання даного методу можна назвати наступні:

- ІП розвивають навички спільної діяльності, співробітництва та партнерства, тобто розвивають метакомпетентність;

- групова діяльність не лише зміцнює колектив, а і розвиває почуття індивідуальної та колективної відповідальності;

- робота над проектом дозволяє здобувачам розвинути аналітичний, прогностичний та креативний потенціал, який є невід'ємною складовою дослідницької компетентності;

- під час захисту проектів розвиваються презентаційні вміння та навички, комунікативна та інтерактивна компетентність.

Послугування технологією проектування дозволяє майбутнім докторам філософії краще ознайомитися зі змістом проблеми дослідження, сформулювати мету і завдання; виділити досліджувані фактори, висунути гіпотези тощо.

Крім того, такий підхід надає можливість краще зрозуміти хід наукового дослідження, різноманітного трактування отриманих даних і знаходження правильної точки зору, що найбільше відповідає реальності.

**Висновки і перспективи подальших досліджень.** Отже, впровадження інтерактивних форм навчання – один із найбільш важливих напрямів удосконалення підготовки здобувачів наукового ступеня доктора філософії в сучасному освітньому просторі. Цінність інтерактивного навчання полягає у тому, що навчальний процес організований таким чином, що практично всі здобувачі занурені у процес наукового пізнання, мають можливість розуміти і рефлексувати з приводу того, що вони знають і думають. Спільна діяльність аспірантів і викладача в процесі науково-дослідної діяльності виявляється у тому, що кожний вносить свій особливий індивідуальний внесок, відбувається обмін знаннями, науковими ідеями, способами діяльності.

Безумовно, вибір методів розвитку дослідницьких умінь як важливої складової дослідницької компетенції цим не обмежується. Зазначені методи визначаються конкретною ситуацією та цілями дослідницької діяльності.

#### Список використаних джерел та літератури

1. Модестов С.Ю. Цикл Дэвида Колба и теория поэтапного формирования умственных действий [Электронный ресурс] / С.Ю. Модестов. – Режим доступа : [www.treko.ru/show\\_article\\_927](http://www.treko.ru/show_article_927).
2. Иоффе А.Н. Активная методика – залог успеха [Текст]. – СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2000. – 382 с.
3. Интерактивне навчання. – Режим доступу: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Інтерактивне\\_навчання](https://uk.wikipedia.org/wiki/Інтерактивне_навчання).
4. Двучичанская Н.Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций [Электронный ресурс]. Н.Н.Двучичанская. – Режим доступа : <http://technomag.edu.ru>.
5. Лернер И.Я. Развитие мышления учащихся в процессе обучения истории. – Пособие для учителей. – М.: Просвещение, 1982. – 191 с.

**Ірина Викторовна Олейник,**  
кандидат педагогических наук, доцент  
кафедры педагогики и психологии,  
ВУЗ «Университет имени Альфреда Нобеля»,  
г. Днепр,  
e-mail: [iv\\_oliynik@ukr.net](mailto:iv_oliynik@ukr.net)

#### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ФОРМИРОВАНИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ КОМПЕТЕНЦИИ БУДУЩИХ ДОКТОРОВ ФИЛОСОФИИ В УСЛОВИЯХ АСПИРАНТУРЫ

*В статье проведен анализ научной литературы о сущности интерактивных технологий, их преимуществ по сравнению с традиционными методами преподавания; определен арсенал интерактивных подходов; освещены основные аспекты практического использования интерактивных технологий в процессе формирования исследовательской компетенции будущих докторов философии в условиях аспирантуры.*

*Ключевые слова:* будущие доктора философии, аспирантура, исследовательская компетенция, интерактивные технологии обучения, интерактивные методы обучения.

**Iryna Oliynik,**  
Candidate of Pedagogic Sciences, associate professor  
of Pedagogy and Psychology department,  
Alfred Nobel University, Dnipro,  
e-mail: [iv\\_oliynik@ukr.net](mailto:iv_oliynik@ukr.net)

#### THE USE OF INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN THE COURSE OF FUTURE DOCTORS OF PHILOSOPHY RESEARCH COMPETENCE FORMING DURING POSTGRADUATE STUDIES

***Introduction.** Transformations in the system of the higher education are caused by the dynamic movement towards the innovative personal developing educational paradigm, need of use of intellectual and creative potential of the personality for implementation of conscious activity in all spheres.*

***The purpose** of the article is to analyze pedagogical, psychological and methodological sources as for the question of interactive technologies usage in education and to determine their in the process of future doctors of philosophy competence forming during postgraduate studies.*



**Methods.** The analysis and synthesis of pedagogical, psychological and methodical sources, comparative analysis of research results on the problem of interactive technologies usage efficiency have been used.

**Results.** The semantic analysis of the phenomenon «interactive technologies» is carried out; the variety of interactive approaches is defined; the main aspects of practical use of interactive technologies in the course of future doctors of philosophy competence forming during magistracy education are reflected in the article.

**Originality.** The interactive technologies and methods which are used in the course of future doctors of philosophy competence forming during magistracy education are reviewed, namely: the analysis of certain situations; methods of situations modeling: group discussion; brainstorming; dilemma decision; role-playing and business games; round table; intelligent cards; information labyrinth; game design, various types of design technologies: research search, creative, predictive, analytical projects; brain rating.

**Conclusions.** The introduction of interactive forms of teaching is one of the most important areas for improving the training of Ph.D. students in modern education. The value of interactive teaching is in learning process organizing in the way that practically all applicants are immersed in the process of scientific knowledge, have the opportunity to understand and reflect on what they know and think.

**Keywords:** future doctors of philosophy, magistracy, research competence, interactive technologies, interactive methods.

### References

1. Modestov, S.Yu. Tsikl Devida Kolba i teoriia poetapnoho formirovaniia umstvennykh deistvii [The David Kolb cycle and the theory of the step-by-step formation of mental actions]. Access mode: [www.treko.ru/show\\_article\\_927](http://www.treko.ru/show_article_927) (In Russian).
2. Ioffe, A.N. (2000). Aktivnaia metodika – zalog uspekha [Active methodology – the key to success]. Sankt-Peterburh, RHPU im. A.I. Hertsena Publ., 382 p. (In Russian).
3. Interaktyvne navchannia [Interactive learning]. Access mode: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Інтерактивне\\_навчання](https://uk.wikipedia.org/wiki/Інтерактивне_навчання) (In Ukrainian).
4. Dvulichanskaia, N.N. Interaktivnye metody obucheniiia kak sredstvo formirovaniia kliuchevykh kompetentsii [Interactive methods of teaching as a means of forming key competences]. Access mode: <http://technomag.edu.ru> (In Ukrainian).
5. Lerner, I.Ya. (1982). Razvitie myshleniia uchashchikhsia v protsesse obucheniiia istorii [Development of students' thinking in the process of teaching history]. Moskva, Prosveshchenie Publ., 191 p. (In Russian).

Отримано редакцією 23.02.2018 р.

УДК 378.004

Євдокія Дмитрівна Харькова,

кандидат педагогічних наук, доцент,  
доцент кафедри дошкільної і початкової освіти  
Сумського державного педагогічного  
університету імені А. С. Макаренка,  
e-mail: [tdlrbz65@ukr.net](mailto:tdlrbz65@ukr.net)

### ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНЬОГО ВИХОВАТЕЛЯ В СИСТЕМІ ЙОГО ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ

На підставі аналізу наукової літератури конкретизована суть поняття «інформаційна культура», розроблений зміст формування інформаційної культури майбутнього вихователя дошкільного навчального закладу. Визначені організаційно-педагогічні умови і шляхи формування інформаційної культури майбутніх вихователів у навчальному процесі вишу. Охарактеризовано методику реалізації організаційно-педагогічних умов, описано зміст курсу «Інформаційна культура студента».

Ключові слова: інформаційна культура, інформаційно-освітнє середовище, інформаційна діяльність, віртуальне освітнє середовище.

**Постановка проблеми.** Сучасна вища освіта України перебуває в стадії реформування. Для вихователів дошкільних навчальних закладів актуальною стає проблема інформаційного забезпечення навчального процесу з урахуванням вікових особливостей дошкільників. Це, у свою чергу, зумовило пошук нових форм та технологій підготовки студентів до майбутньої професії, які б забезпечували