

МУСАТ О.,

студентка, НУБіП України

ЯКОВЛЕВА В., доцент,

НУБіП України, м. Київ, Україна

## ЗНАЧЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СИСТЕМІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ СОЦІАЛЬНИХ ПЕДАГОГІВ

У статті розглядаються проблеми сучасної освіти, серед них, важлива роль належить інноваціям, що відображені в тенденціях накопичення і видозмінах ініціатив та нововведень в освітньому просторі. Розкриваються найважливіші завдання сучасної професійної освіти - формування у студентів високого рівня інтелекту, вироблення і закріплення комплексних здібностей до вирішення проблем в умовах постійних змін та нових вимог зовнішнього середовища.

Ключові слова: інновації, інноваційні технології, процес навчання, інтерактивні технології, семінар-дискусія, кейс-метод, метод імітаційно-рольового моделювання педагогічних ситуацій, гра, ділова гра, технологічний практикум.

В статье рассматриваются проблемы современного образования, важная роль принадлежит - инновациям. отображаемым в тенденциях накопления и видоизменения инициатив и нововведений в образовательном пространстве. Раскрываются важнейшие задачи современного профессионального образования - формирование у студента высокого уровня интеллекта, выработки и закрепления комплексных способностей к решению проблем в условиях постоянных изменений и новых требований внешней среды.

Ключевые слова: инновации, инновационные технологии, процессе обучения, интерактивные технологии, семинар- дискуссия, кейс-метод, метод имитационно-ролевого моделирования педагогических ситуаций, игра, деловая игра, технологический практикум.

The article deals with the problems of modern education among them, an important role of innovation is reflected in the Trends of accumulation and modifications initiatives and innovations in the educational space. Revealed the most important task of modern vocational education- formation of students' high level of intelligence, the development, and consolidation of comprehensive abilities to solve problems in conditions of constant changes and new requirements of the environment.

Key words: innovation, innovative technology, learning, interactive technology seminar discussion, case method, role modeling, simulation of pedagogical situations, game, business game, technology workshop.

Серед пріоритетних напрямів державної політики щодо розвитку вищої освіти в контексті євроінтеграції України визначено проблему постійного підвищення якості освіти, модернізацію її змісту та форм організації навчально-виховного процесу; впровадження освітніх інновацій та інформаційних технологій.

Змістовищою освіти - обумовлена цілями та потребами суспільства система знань, умінь і навичок, професійних, світоглядних і громадянських якостей, що має бути сформована в процесі навчання з урахуванням перспектив розвитку суспільства, науки, техніки, технологій, культури та мистецтва.

Освіта як процес не припиняється до кінця свідомого життя людини. Вона забезпечує високий рівень розуміння людиною світу, життя, людей, суспільства, духовних цінностей, формує інтелект, здатність і потребу у творчості, безперервному самовдосконаленні. Індивідуальним результатом освіти є освіченість особистості, яка визначається не за формальними показниками, а за її досвідом як сукупності сформованих особистісних якостей, знань та умінь, що дозволяє людині адекватно діяти в динамічних умовах життя.

На думку вчених, освіту слід розглядати як сферу людинотворення, проєктування її майбутнього, як інститут соціалізації, інтелектуалізації та розвитку людини, введення її у сакральну-духовний вимір

людського життя, а також як механізм гармонізації суспільної свідомості та її здатності до сприймання цивілізаційних змін [1].

Виходячи із сучасних поглядів на розвиток освіти, що впевнено утверджуються в суспільній свідомості, при формуванні головних цілей подальшого розвитку освіти, проблема інформатизації має ставитися так: „не просто інформатизація освіти, а інформатизація і парадигма рівного доступу до якісної освіти», де ключовими словами, вихідними положеннями є рівний доступ до якісної освіти. Основною функцією інновації, а також її суттю є зміна. Можна стверджувати, що інновації в системі освіти це цілеспрямовані зміни, призначені для переходу навчальної системи з одного стану в інше.

Інновації в освіті - це процес творення, запровадження та поширення в освітній практиці нових ідей, засобів, педагогічних та управлінських технологій, у результаті яких підвищуються показники (рівні) досягнень структурних компонентів освіти, відбувається перехід системи до якісно іншого стану. Слово “інновація” має багатомірне значення, оскільки складається з двох форм: власне ідеї та процесу її практичної реалізації.

Проблемою інноваційної стратегії сучасної освіти займається цілий ряд вітчизняних та зарубіжних науковців: Т.І. Волоковська, І.М. Дичківська, Т.Ф. Коляда, Л.Г. Овчаренко, В.Ф. Паламарчук, І.П. Підласий, Л.Б. Хіхловський та багато інших.

Різноманітні аспекти професійної підготовки майбутніх соціальних педагогів висвітлювалися такими дослідниками, як А. В. Коржуєв, Д.Л. Опрощенко, В.А. Попков.

Теоретичні й практичні аспекти використання інтерактивних методів навчання відображено у доробках І.В. Банкова, Ю.М. Ємельянова, С.Г. Крамаренко, А.М. Марганець, Н.Г. Оганесян, Я. Пироженко, О. Пометун, Т.С. Яценко.

Мета статті: розкрити важливу роль методів інтерактивного навчання і використання їх у системі професійної підготовки соціальних педагогів.

Сутність сучасних інноваційних технологій навчання полягає в тому, що вони повинні спиратися не тільки на процеси сприйняття, пам'яті, уваги, але ґрунтуватися на творчому, продуктивному мисленні, поведінці та спілкуванні студентів. При цьому процес навчання організовується таким чином, що студенти вчаться спілкуватися, взаємодіяти один з одним (у навчальній групі) та з іншими людьми, критично мислити, вирішувати складні проблеми на основі аналізу виробничих ситуацій, ситуаційних професійних завдань і відповідної інформації. Інновація (італ. *innovazione*) - новина. В науково-методичній літературі визначена певна термінологія нововведення - нові форми організації праці та управління, нові види технологій, які охоплюють не тільки окремі установки та організації, а й різні сфери. Поняття “інновація” означає нововведення, новизну, зміни, інновація як засіб і процес передбачає введення чогось нового. Стосовно педагогічного процесу інновація означає введення нового у цілі, зміст, методи і форми навчання і виховання, організацію спільної діяльності викладача і студентів.

Інновація є суттєвим діяльним елементом розвитку освіти взагалі, реалізації конкретних завдань у навчально-виховному процесі. Інновації відображаються в тенденціях накопичення і відозміни ініціатив і нововведень в освітньому просторі; спричинюють певні зміни у сфері освіти.

Цілями інноваційних технологій є: сприяння самореалізації і самоствердження особистості студентів; орієнтація на гуманістичні, особистісно-орієнтованого навчання. В інтерактивному навчанні засвоюють від 70% до 90% інформації, формується досвід творчої діяльності, уміння самостійно набувати знання.

Одним із методів інтерактивного навчання є проблемна лекція-бесіда. Суть цього методу полягає в тому, що викладач під час лекції не подає суб'єктам навчальної діяльності готові знання, а ставить перед ними проблеми, спонукаючи шукати шляхи їх розв'язання. В цьому випадку діє стратегія “від проблеми до знань”. Викладач повинен контролювати весь процес, періодично надаючи групі нову інформацію й нові питання, пояснюючи найскладніші з них. Ця лекція гарна тим, що проходить у діалогічній формі, причому викладач, спираючись на вже набуті студентами знання, підводить їх до засвоєння нових знань, закріплення й перевірки навчального матеріалу.

Таким чином проходить і семінар-дискусія, яка вимагає спеціальної під-готовки студентів та проводиться з метою обговорення й розв'язання теоретичних і практичних проблем курсу, розвитку в студентів творчого мислення, формування умінь висловлювати свої думки, професійно використовувати знання в навчальних умовах.

Кейс-метод використовують з метою формування в студентів реалістичних уявлень про майбутню галузь професійної діяльності, відпрацювання варіантів розв'язання проблемних, конфліктних ситуацій. Кейс - детальний опис правдивого життєвого випадку.

Групова дискусія - ділова суперечка, яку використовують в колектив-но- му обговоренні теоретичних питань з метою оволодіння навичками застосу-вання знань для аналізу дійсності. Цей метод дає можливість побачити дослі-джуване питання з різних боків, зіставити протилежні й проаналізувати вза-ємні позиції, формує в студентів уміння слухати й взаємодіяти з інши-ми людьми [4].

Групову дискусію можна проводити в поєднанні з "мозковим штур-мом" - одним з методичних прийомів, який сприяє активізації колективної творчої діяльності. Його використовують для накопичення максимальної кількості гіпотез за відносно короткий проміжок часу. Основні правила засто-сування цього методу такі: приймають і схвалюють будь-які гіпотези; під час генерування ідей забороняють будь-яку критику й зауваження; гіпотези оці-нюють не в ході їх висунення, а на етапі обговорення, на якому і проводять ретельний відбір ідей.

Іншим інтерактивним методом є технологічний практикум, основна мета якого полягає в посиленні практичної спрямованості навчання. Основною формою роботи студентів на практикумах є групова діяльність. При цьому всі мікрогрупи виконують різні завдання, а на завершальному етапі відбувається колективне обговорення.

Аналіз конкретних ситуацій - це метод детального вивчення реальної чи штучної обстановки з метою виявлення її характерних якостей. Даний метод розвиває аналітичне мислення, спрямований на формування системного підходу до розв'язання проблеми, на виявлення правильних та помилкових думоктавизначення оптимального рішення, на розвиток комунікативнихумінь.

Метод імітаційно-рольового моделювання педагогічних ситуацій вико-нує одне з найважливіших завдань підготовки майбутніх соціальних педагогів та працівників, а саме - максимальне наближення навчального процесу до реальних життєвих проблем, з якими майбутні спеціалісти будуть мати справу у своїй професійній діяльності. Він передбачає конструювання моделей різно-манітних педагогічних ситуацій. Цей метод проводять з метою набуття сту-дентами певного досвіду й вироблення ними власного підходу до розв'язання проблем.

Гра як педагогічний засіб відома давно й використовується як спосіб засвоєння дитиною знань і умінь. Ділова гра як метод інтерактивного навчан-ня служить передусім засобом розвитку творчого теоретичного й практично-го мислення студентів, здатностей до аналізу соціально-педагогічних про-блем, постановки й розв'язання суб'єктивно нових для студентів завдань [2].

Аналіз теоретичних та прикладних розробок у галузі професійної освіти майбутніх спеціалістів соціально-педагогічної сфери дає змогу розкрити спе-цифічність професійно орієнтованих та інноваційних технологій навчання. Їх найважливішими характеристиками є:

- резул ьтативність (високий результат досягається кожним студентом);
- \* економічність (за одиницю часу ефективно засвоюється більший обсяг навчального матеріалу);
- \* ергономічність, психогігієнічність (навчання відбувається в умовах співпраці, позитивного емоційного мікроклімату, без перевтоми та перенавантажень);
- \* формування високої мотивації до вивчення предмета, що дає змогу виявити та вдосконалити особистісні якості і розкрити потенційні можливості студентів);
- використання найновіших досягнень різних, суміжних із соціальною педагогікою та соціальною роботою, наук;

- ◆ підвищення інформативності змісту освіти;
  - розвиток загальнонавчальних та професійно-спрямованих навичок;
- « навчально-методичне забезпечення, що гарантує активну мисленнєву

діяльність студентів;

\* наступність, що дає змогу поступово ускладнювати та нарощувати структурні елементи, прийоми і методи професійно-орієнтованої та інноваційної технології [3].

В галузі як загальної, так і вищої освіти використовують мультимедійне обладнання, яке слугує помічником для максимально ефективного використання нових інформаційних, комунікаційних та інтерактивних технологій. Візуалізація інформації з використанням сучасних технологій можлива різними засобами. У даний час використовуються такі засоби, як:

- традиційний графопроєктор (проєктор);
- рідкокристалічна панель у поєднанні з проєктором;
- мультимедіа-проєктор;
- демонстраційні монітори з пристроями сполучення з комп'ютерною та відеотехнікою.

Звичайний проєктор призначений для роботи зі слайдами. З використанням сучасних комп'ютерних технологій можна створювати дуже ефектні слайди й ефективно використовувати їх у навчальному процесі для тих дисциплін, що не піддаються частим змінам. Інші три способи використовуються для візуалізації зображень з екрана комп'ютера, відео-камери й зарекомендували себе дуже ефективно для навчальних дисциплін з часто обновлюваним змістом, тому що не потрібні постійні носії, інформацію можна швидше підготувати та змінити.

Інтерактивні дошки можна використовувати як у роботі у великій аудиторії, так і в невеликих студентських мікрогрупах та групах. З їх допомогою можна урізноманітнювати процес навчання: викладач може читати лекцію, використовуючи одночасно текст, аудіоматеріали, відеоматеріали та інтернет-ресурси. Писати та робити позначки можна поверх усіх документів, діаграм та вебсторінок. Будь-яку інформацію, відображену на інтерактивній дошці, можна роздрукувати, зберегти, відправити по електронній пошті й розмістити на сайті, інтерактивні дошки можна підключати до стандартних комп'ютерів, якими обладнані вищі навчальні заклади.

Інтерактивні дошки дуже зручні для проведення дискусій. Студенти можуть використовувати дошку для того, щоб поділитися своїми ідеями, звернутися до попередніх занять, пригадати те, що було пройдено раніше і, таким чином, почати обговорення. Дошка може надати розмаїтості у звичний хід роботи за допомогою ігор та опитувань, а також надати доступ до додаткових матеріалів. Дослідження показали, що робота з інтерактивними дошками покращує сприйняття матеріалу, великий інтерактивний екран та яскраві кольори привертають увагу, сприяють кращому засвоєнню нового матеріалу [3].

Висновок. Отже, розвиток інноваційних процесів у освіті на сучасному етапі є об'єктивною закономірністю, що зумовлюється: інтенсивним розвитком інформаційних технологій у всіх сферах людського життя; оновленням змісту філософії сучасної освіти, центром якої став загальнолюдський ціль.

ний аспект; гуманістично-зорієнтованим характером взаємодії учасників навчально-виховного процесу: необхідністю підвищення рівня активності та відповідальності студента - майбутнього спеціаліста за власну професійну діяльність. Таким чином, винятково важливого значення у вищій освіті набуває використання інноваційних технологій.

Список використаних джерел:

1. Інновації у вищій освіті: проблеми, досвід, перспективи: монографія / за рад. П.Ю. Сауха. - Житомир: Вид-во ЖДУ ім. Івана Франка, 2011. - 444 с.
2. Кабаченко Н.В. Застосування теорії ролей у сучасній практичній соціальній роботі / Н.В.Кабаченко, Т.В.Семигіна // Соціальна робота в Україні: теорія і практика. - 2009. - № 1 (9). - 46-56 с.
3. Капська А, Й. Деякі аспекти професійної підготовки соціальних педагогів і соціальних працівників / А.ЙКапська // Вісник Глухівського національного педагогічного університету ім. О.Довженка. Серія: Педагогічні науки,- 2010, -№ 15.-12-16 с.