

Використання тренінгів у професійній підготовці компетентних фахівців з інформатики / Я. Б. Сікора // Психолого-педагогічні проблеми сільської школи: збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини / [ред. кол. : Побірченко Н.С. (гол. ред) та інші]. – Умань : ПП Жовтий, 2011. – Випуск 36. – 301 с. – С. 115–121.

**ВИКОРИСТАННЯ ТРЕНІНГІВ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ
КОМПЕТЕНТНИХ ФАХІВЦІВ З ІНФОРМАТИКИ**

**The use of training in professional preparation of competent specialists from an
informatics**

Сікора Ярослава Богданівна

Sikora Ya.B.

У статті висвітлено досвід використання тренінгових технологій у професійній підготовці фахівців з інформатики. Акцентовано увагу на сутності наукової категорії «тренінг».

In the article the experience of the use of treningovih technologies is reflected in professional preparation of specialists from an informatics. Attention on essence of scientific category is accented «training».

Перехід до інформаційного суспільства вносить свої зміни в усі сфери життєдіяльності людини. Нині майбутній професіонал повинен уміти своєчасно, швидко та якісно обробляти великі об'єми інформації, оптимально вибираючи інформаційно-комунікаційні технології, володіти здатністю до професійної мобільності, соціальної активності, мати здібність до постійного самовдосконалення, самореалізації, саморозвитку.

Вирішення цієї проблеми багато в чому залежить від змісту і методики навчання майбутніх фахівців, це зумовило необхідність модернізації освіти, переосмислення теоретичних підходів і накопиченої практики роботи вищих навчальних закладів.

Одним із найбільш перспективних напрямків організації навчального процесу у вищих навчальних закладах є використання викладачами інтерактивних педагогічних технологій, які ґрунтуються на інтенсивному підході, мають практичну спрямованість, виховують у майбутніх фахівців спрямованість на самопізнання. Серед інноваційних технологій викладання в вищій школі можна назвати впровадження тренінгових форм навчання в реальний процес вищого навчального закладу.

Проблему професійної підготовки фахівця з інформатики в різний час у різних аспектах досліджували В. Биков, Л. Брескіна, А. Гуржій, М. Жалдак, М. Лапчик, Н. Морзе, С. Овчаров, С. Раков, Ю. Рамський, О. Співаковський, О. Спирін та ін.

Останнім часом у працях науковців значна увага приділяється впровадженню активних методів навчання в педагогічний процес професійної підготовки майбутніх фахівців (В. Беспалько, С. Сисоєва), серед яких пріоритетним є тренінг. Поза увагою дослідників залишилися проблеми використання навчального тренінгу у професійній підготовці майбутніх фахівців з інформатики, зокрема: розробка моделі навчального тренінгу, визначення методики його проведення, вимог до особистості викладача-тренера та його методичної підготовленості.

Мета нашої статті – узагальнити досвід використання навчального тренінгу у процесі підготовки фахівців з інформатики до майбутньої професійної діяльності.

Це потребує, в свою чергу, аналізу ключових понять, таких, як «тренінг», «навчальний тренінг», «педагогічний тренінг».

Сам науковий термін «тренінг» (train) слово англійського походження, що має ряд значень, а саме: тренування, навчання, виховання, підготовка.

У педагогічному словнику [1] наукова дефініція «тренінг» розглядається як форма інтерактивного навчання, метою якого є розвиток міжособистісної та професійної поведінки.

Аналіз наукової літератури дає нам можливість стверджувати, що нині

немає в науці єдиного підходу до визначення поняття «тренінг».

I. Вачков [2] виділяє декілька парадигм тлумачення означеного поняття:

- тренінг як своєрідна форма дресури;
- тренінг як тренування, у результаті якого відбувається формування і умінь і навичок ефективної поведінки;
- тренінг як форма активного навчання, метою якого є перш за все передача психологічних знань, а також розвиток деяких умінь і навичок;
- тренінг як метод створення умов для саморозкриття учасників і самостійного пошуку ними способів вирішення власних психологічних проблем.

У педагогіці зустрічаються поняття «навчальний тренінг», «педагогічний тренінг».

М. Дзейтова [3] визначає «педагогічний тренінг» як форму освітньої діяльності, спрямовану на засвоєння знань, розвиток умінь і навичок та формування установок з метою підвищення компетентності у визначеній сфері життєдіяльності учня.

Навчальний тренінг як активна навчальна діяльність студентів під час здійснення якої майбутні фахівці виконують тренінгові вправи адаптовані до майбутньої професійної діяльності під керівництвом викладача-тренера на основі спеціально підготовлених інструктивно-методичних матеріалів відповідних сучасним вимогам до професійної діяльності [4].

Навчальний тренінг за Г. Ковальчук розуміється як запланований процес модифікації знань, поведінкових навичок того, хто навчається, через набуття навчального досвіду, з тим, щоб досягти ефективного виконання в певному виді діяльності [5, с. 11].

Науковці навчальний тренінг у професійній підготовці майбутніх фахівців розглядають як: тренінговий метод навчання (Н. Ничкало); спосіб спільної діяльності вчителя і учнів, що передбачає оволодіння учнями соціальним досвідом людства та керівництво навчально-пізнавальною діяльністю учнів з боку вчителя (А. Алексюк); засіб й шлях (впорядкована дія) з метою одержання

певного результату в процесі навчально-виховної роботи (О.С. Падалка); спосіб навчання (О. Куклін, О. Щербак); системний метод створення, застосування й визначення всього процесу навчання і засвоєння знань, з урахуванням технічних і людських ресурсів та їх взаємодії, який ставить своїм завданням оптимізацію освіти (С. Сисоєва, Т. Поясок).

Поділяючи точку зору В. Безпалька, навчальний тренінг ми розглядаємо як педагогічну технологію навчання, оскільки він має чіткий алгоритм використання та гарантує досягнення запланованого результату.

За критерієм спрямованості впливу і змін виділяють навичковий, психотерапевтичний і соціально-психологічний тренінг.

Л. Бондарєва [4] визначає наступні різновиди навчального тренінгу: соціально-психологічний, тренінг особистісного зростання, корпоративний тренінг, відеотренінг.

У процесі тренінгу застосовується система методів активного навчання, а саме: ігрові методи, кейси, групові дискусії, мозковий штурм, відеоаналіз та ін.

Проаналізуємо досвід використання тренінгових технологій у підготовці фахівців з інформатики до майбутньої професійної діяльності. Нами розроблено наступні тренінгові вправи – ділові, рольові, організаційно-діяльнісні ігри, соціально-педагогічні тренінги, кейси, адаптовані до майбутньої професійної діяльності.

К. Змієвська зазначає, що навчальна ділова гра сама по собі не є моделлю, а виступає засобом роботи з моделлю, закладеною в структурі ділової гри [5, с. 89].

Створюючи ігровий простір, ми використовуємо моделі – процесу гри, реальної поведінки учасників, організації творчого процесу. Наявність заздалегідь продуманих моделей поведінки групи допомагає керувати емоційним забарвленням гри, сприяє встановленню доброзичливих відносин, необхідних для творчості.

Ділові ігри спрямовані на формування змістовного і діяльнісного компонентів професійної компетентності, розвиток навичок цілепокладання, рефлексії, стимулювання процесу самоосвіти.

Ми використовували два типи ділових ігор: «Діагностика – план – дія» і «Контроль – корекція», розроблених О. Павлюк [6], модернізованих і адаптованих до завдань нашого дослідження.

В обох типах ігор відтворюється структура діяльності вчителя, але в іграх першого типу увага приділяється цільовому етапу й етапу виконання, а в іграх другого типу – виконанню і контрольній-оцінювальній етапу. Значна увага приділяється і рефлексивній діяльності вчителя, але у першому випадку аналізується педагогічне проектування і взаємодія з учнями (вчителями), а в другому – різні варіанти вдосконалення педагогічної діяльності.

На навчальних заняттях ми використовували три групи навчальних ігор:

1. «Діалог» – індивідуальна і групова (2-3 чол.) бесіда з учнями, вчителями.
2. «Збори» – групова робота з учнями, вчителями.
3. «Педагогічна рада» – групова робота з учителями, яка передбачає розгорнуту дискусію.

Розглянемо типову модель організації і проведення гри «Діагностика – план – дія» з теми «Комп'ютеризація навчально-виховного процесу в школі». Студентам пропонується одна з педагогічних ситуацій. Учасники гри поділяються на групи, завданнями яких є моделювання діяльності учня (група «постановка проблеми»), учителя (група «виконання»), діагностика сформованості окремих компонентів професійної компетентності і педагогічних прийомів, які використовуються вчителем (група «аналіз»), характеристика ступеня відповідності педагогічних дій учителя завданням і умовам діяльності і оцінювання рівня реалізації якостей особистості вчителя – цілепокладання, мислення, рефлексія (експертна група).

Діяльність студентів здійснюється згідно моделі:

1. Постановка педагогічних задач.
2. Діагностика – визначення особливостей об'єкта педагогічного впливу.
3. Планування дій.
4. Здійснення дій.
5. Рефлексія.

У процесі гри група «виконання» готує одного студента на роль учителя, визначивши стратегію дії, шляхи розв'язання педагогічної задачі. Аналітики і експерти оцінюють дії учителя за заздалегідь підготовленим схемами. Зокрема, аналітики складають схему для визначення педагогічних прийомів, які використовує учитель, а експерти визначають показники сформованості якостей особистості вчителя і критерії відповідності педагогічних дій завданням та умовам діяльності.

Гра «Контроль – корекція» відрізняється від попередньої тим, що підсилюється контроль-оцінювальна діяльність, і у студентів розвивається педагогічна рефлексія.

Рольові ігри сприяють формуванню нестандартного підходу до аналізу педагогічних ситуацій, учасники гри за допомогою програвання певних ролей у вільній від ризику ситуації проявляють свої професійно значущі риси, а також за допомогою керівника гри або один одного критично їх оцінюють, аналізують і знаходять шляхи розв'язання проблеми.

У нашому дослідженні ми використовували дидактичні бліц-ігри, у ході яких вивчались елементи теорії і практики діяльності вчителя інформатики.

Для формування організаційних умінь нами використовувалась гра «Інтригуючі п'ятихвилинки», запропонована П. Щербанем [7, с. 79]. Автор цієї гри зазначає, що вона «...дає можливість запобігти багатьох помилок, яких практиканти припускаються на перших самотійних уроках: один від хвилювання забуває, що сьогодні він учитель, а не студент (стукає у двері, щоб увійти до класу, вітається з учнями від порога, не дійшовши, навіть, до столу); другий не знає, куди подіти руки й спирається ними об стіл або закладає за спину; третій не може знайти зручну позу перед учнями; четвертий, навіть, у ці короткі хвилини не може зосередитися і за звичкою заглядає до конспекту, щоб прочитати, що говорити чи як діяти далі, а тому йому важко зацікавити учнів темою, яка має вивчатися на уроці тощо...» [7, с. 80].

Суть гри у тому, щоб кожен студент зумів швидко організувати клас до роботи, продемонструвати вміння володіти собою й класом, використовуючи

максимум своєї фантазії та ерудиції. Для аналізу дій студента-«вчителя» призначались групи рецензентів і оцінювачів. Після завершення обговорення (тривалість 10-15 хв.) щодо оцінки дій учасників гри підбивались підсумки гри і висловлювались рекомендації та поради.

Організаційно-діяльнісні ігри покликані формувати мислення педагогів, стимулювати відмову від відомих стереотипів і шаблонів, зміну системи педагогічних установок на освітній процес.

Рефлексивний аналіз роботи над створенням моделей, здійснений студентами за результатами гри, дозволив зробити висновки, що гра сприяла розвитку творчого мислення, професійних навичок, систематизації і поглибленому розумінню теоретичних знань, інтеграції знань із різноманітних навчальних дисциплін («Педагогіки», «Психології», «Філософії», «Інформатики», «Програмування» тощо).

На наступному етапі роботи проводилися рефлексивні тренінги (рефлексивний урок «Віндзорський вузол» [8, с. 200-206]), мета яких полягала у створенні сприятливих умов для засвоєння активного стилю спілкування, методів передачі інформації і прийомів зворотного зв'язку; дати можливість поглянути на себе зі сторони; усвідомити свої раніше неусвідомлені звички, особливості мовлення, поведінки.

Використання кейс-технологій дозволило здійснити інтерактивне взаємодію викладача і студентів. Кейс – проблемна ситуація, що потребує відповіді та знаходження рішення. Уміння використати теорію, звернення до фактичного матеріалу, ситуаційний аналіз є важливими характеристиками кейс-методу. Основне завдання кейсу – навчитися аналізувати інформацію, виявляти основні проблеми і шляхи їх вирішення, формувати програму дій.

Наведемо приклад кейсу «Комп'ютерний черв'як» [10].

Ситуація. Ви готуєте оперативну довідку (достовірну і фактичну інформацію) про захист від комп'ютерного вірусу. Ви передплатник поштових сервісів Hotmail і MSN протягом деякого часу не маєте нагоди одержувати електронну кореспонденцію від клієнтів компанії і користувачів послуг інших

Інтернет-провайдерів. Труднощі з доставкою пошти викликані значним збільшенням об'єму кореспонденції, в якому частково винен комп'ютерний вірус Sober. Вам відомо, що кожний 22-й лист, відправлений сьогодні по електронній пошті, містить останню версію «черв'яка» Sober! Зокрема, для розповсюдження він використовує два види листів: перше – повідомлення на англійській мові з темою «Ваш новий пароль». Лист замаскований під повідомлення про зміну пароля, що містить у вкладеному файлі дані для ознайомлення – rword_change.zip. В другому випадку цей лист на німецькому, нібито з фотографіями старих шкільних друзів у файлі KlassenFoto.zip. Обидва стислі файли включають виконуваний файл PW_Klass.Pic.packed-bitmap.exe, який і є копією самого черв'яка. Ви повинні врахувати цю інформацію при підготовці довідки.

Після прочитання сценарію студент переходить до наступного екрану, що складається з двох частин: «Короткий сценарій» і «Робоче поле».

Короткий сценарій. На стрічці новин ви бачите 4 інформаційні повідомлення, що описують ситуацію з комп'ютерним вірусом Sober. Виберіть декілька повідомлень, які ви включите в свою довідку. Студент повинен виробити критерії оцінки інформації відповідно до заданої мети. Його мета – скласти оперативну довідку про захист від комп'ютерного вірусу. Критеріями вибору інформації є: незалежність, достовірність і фактична цінність інформації. Потім аналізуються джерела і визначається, яке з них слід обрати.

Отже, впровадження інноваційних технологій у практику роботи сучасної вищої школи змінює репродуктивний характер засвоєння знань, умінь та навичок на проблемне, програмоване та інноваційне навчання.

Аналіз результатів експериментальної роботи дозволяє зробити наступні висновки:

- одним найбільш дієвим із інтерактивних методів підготовки майбутніх фахівців у вищому навчальному закладі є навчальний тренінг;
- в практиці проведення навчального тренінгу найбільше поширення має комбінована форма застосування методів навчання відповідно до цілей,

завдань, особистості викладача та учасників, наявності необхідних ресурсів;

- відбулись істотні зміни у мотиваційній сфері студентів у бік розвитку мотивів професійної діяльності;
- використання тренінгів на всіх етапах підготовки фахівців з інформатики дозволило студентам ефективно оволодіти професійними вміннями й навичками, сприяло розвитку міжособистісного спілкування.

Подальшого дослідження потребують такі її аспекти: дидактичні засади створення науково-методичного забезпечення навчання фахівців з інформатики; дидактичні засади підготовки викладачів вищих навчальних закладів до тренінгової діяльності в навчальному процесі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Коджаспирова Г. М. Словарь по педагогике / Г. М. Коджаспирова, А. Ю. Коджаспиров. – М.: ИКЦ «МарТ», 2005. – 659 с.
2. Вачков И. В. Основы технологии группового тренинга. Психотехники: [учебное пособие] / И. В. Вачков. – М., 1999. – 237с.
3. Дзейтова М. Х. Мировотворческое образование в условиях современного образовательного учреждения: Автореф. дисс. на соискание уч. степени канд. пед. наук.: спец. 13.00.01 «Общая педагогика, история педагогики и образования» / М. Х. Дзейтова. – Майкоп, 2007. – 23 с.
4. Бондарева Л. І. Навчальний тренінг як засіб професійної підготовки майбутніх менеджерів організацій в економічних університетах: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / Л. І. Бондарева. – К., 2006. – 23 с.
5. Тренінгові технології навчання з економічних дисциплін: [навч. посіб.] / Г. О. Ковальчук, Н. Ю. Бутенко, М. В. Артюшина та ін. – К.: КНЕУ, 2006. – 320 с.
6. Змиевская Е. В. Учебная деловая игра в организации самостоятельной работы студентов педагогических вузов: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Е.В. Змиевская. – Москва, 2003. – 169 с.
7. Павлюк О. И. Использование учебных деловых игр в процессе совершенствования психологической подготовки студентов / О. И. Павлюк. – Таганрог: ТГПИ, 1993. – 15 с.
8. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: [навч. посіб. для студентів вищих навч. закладів] / П. М. Щербань. – К.: Вища шк., 2004. – 207 с.
9. Бизяева А. А. Психология думающего учителя: педагогическая рефлексия / Анна Александровна Бизяева – Псков: ПГПИ им. С. М. Кирова, 2004. – 216 с.

10. Чеберяк И. Н. Применение кейс-технологий на уроках информатики [Электронный ресурс] / И. Н. Чеберяк. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/505465/>.