

Вітвицька Світлана Сергіївна,
доктор педагогічних наук, професор,
професор кафедри професійно-педагогічної, спеціальної освіти
андрагогіки та управління,
Житомирський державний університеті
імені Івана Франка

**ПІДГОТОВКА ЗДОБУВАЧІВ ДРУГОГО (МАГІСТЕРСЬКОГО) РІВНЯ
ВИЩОЇ ОСВІТИ ДО ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ЗАСОБІВ
НАВЧАННЯ У ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

Одним із викликів сьогодні є адаптованість кожного громадянина України до життя в умовах цифровізації суспільства. Активну участь у житті суспільства може забезпечити оволодіння цифровою компетентністю. За останні роки

прийнято низка державних та нормативних документів щодо інформатизації та цифровізації освіти (Закони України «Про освіту», «Про Національну програму інформатизації», Концепція «Нова українська школа», Наказ МОН «Про затвердження типової програми підвищення кваліфікації педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності»). Поняття цифрової компетентності досліджували: В. Биков, О. Гончарук, М. Лещенко, Н. Морзе, О. Овчарук, К. Осадча, Д. Пріма, Р. Пріма, О. Спирін, О. Трифонова та ін. Проте не завжди педагогічні працівники, а також випускники закладів вищої освіти є цілком компетентними у питаннях організації ефективної цифровізації освітнього процесу, продуктивного застосування інтерактивних засобів навчання. Про це свідчать результати аналітичного звіту щодо стану розвитку цифрової компетентності наукових та науково-педагогічних кадрів НАПН України [3], що підтверджує актуальність означеної проблеми.

Метою цих тез є аналіз ключових понять дослідження, окреслення основних напрямів та змісту формування готовності здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти – майбутніх викладачів закладів вищої освіти, фахової передвищої освіти, вчителів загальноосвітніх закладів до застосування інтерактивних засобів навчання.

Інтерактивні засоби навчання можна визначити як засоби, які надають можливість викладачу і здобувачеві організовувати ефективну взаємодію з усіма суб'єктами освітнього процесу, управління навчальною інформацією, перетворення процесу навчання на творче і пізнавальне співробітництво.

До інтерактивних засобів навчання науковці відносять: сукупність технічних (комп'ютер, його периферичні устрої, інтерактивне обладнання і спеціалізовані програми забезпечення) та дидактичних (електронні освітні ресурси і ресурси межі Інтернет), які дозволяють активізувати навчально-пізнавальну діяльність здобувачів вищої освіти у взаємодії учасників освітнього процесу у ході інтерактивної діяльності, що реалізується в електронному освітньому просторі за рахунок: використання різних видів зворотнього зв'язку; можливості самостійного вибору здобувачем траєкторії вивчення фрагментів

навчальної інформації; часу і темпу роботи, об'єму та рівня складності навчальної інформації; самостійного створення творчого навчального продукту у процесі активного здобуття інформації.

Поняття «діяльність» тлумачимо як специфічну для людини форму ставлення до оточуючого світу, зміст якого складають доцільні зміни та перетворення. Під «навчально-пізнавальною діяльністю» розуміємо спеціально організовану пізнавальну діяльність самим здобувачем або викладачем (іншим зовнішнім фактором), мета якої оволодіння науковими системними, систематичними знаннями, уміннями, навичками, досвідом творчої діяльності; формами поведінки (відповідальність, емоційно-вольове ставлення до світу, потреба у постійному пізнанні).

У розумінні поняття «інтерактивність», на сьогодні, немає єдиного підходу до його тлумачення, відсутня єдина педагогічна теорія інтерактивного навчання та методика. Слово «інтерактив» походить від англійської «interact», де «inter» в перекладі означає взаємний або між, а «act» – діяти, активність, посилена активність. Під «інтерактивністю» розуміємо безпосередню або опосередковану засобами навчання взаємодію учасників освітнього процесу, в якому реалізуються принципи зворотнього зв'язку, що забезпечує діалог.

На нашу думку, «інтерактивне навчання» – це спільний процес пізнання, спільної діяльності та діалогу. Особливістю інтерактивного навчання, що відрізняє його від традиційного, є інша логіка засвоєння знань. В інтерактивному навчанні логіка йде від отриманого досвіду у процесі діяльності до його теоретичного осмислення, усвідомлення під час застосування. В традиційному, переважно, навпаки – від засвоєння теоретичних знань до практичного застосування.

Процес навчання у закладах вищої освіти має сприяти формуванню готовності майбутнього фахівця до застосування інтерактивних засобів навчання у професійній діяльності. З нашого погляду, структура готовності до застосування інтерактивних засобів навчання включає такі компоненти: ціле-мотиваційний (мотиви, потреби, інтереси, спрямованість на застосування

інтерактивних засобів навчання у процесі професійної діяльності); когнітивно-операційний (знання щодо місця і ролі інтерактивності у навчальному процесі, варіантів навчання з використанням інтерактивних засобів навчання та ін.), інструментально-діяльнісний (уміння та навички роботи з інтерактивними засобами навчання, досвід створення інтерактивних засобів навчання, здатність співвідносити педагогічну задачу з можливостями інтерактивних засобів навчання, володіння методами реалізації навчання за допомогою інтерактивних засобів навчання); рефлексивно-творчий (рефлексія особистісних і професійних можливостей в галузі освіти з використання інтерактивних засобів навчання, спрямованих на реалізацію творчого потенціалу учасників освітнього процесу).

Процес формування готовності до використання інтерактивних засобів навчання можна представити в три етапи: 1) формування мотивації, уявлень з проблем використання інтерактивних засобів навчання; 2) технологічний (оволодіння уміннями створювати і використовувати інтерактивні засоби навчання); 3) організаційно-методичний (практичне оволодіння досвідом педагогічно-доцільного використання інтерактивних засобів навчання).

З метою формування означеної готовності нами застосовуються такі форми і методи роботи: розробка інтегрованого портфолію, створення колекцій інтерактивної діяльності, розробка презентацій, написання рефератів, тестів тощо. Прикладом таких засобів можуть бути інші інтерактивні освітні ресурси: електронні підручники, навчальні програми, тренажери, інтерактивні плакати, віртуальні лабораторії та ін.

Можливості інтерактивних засобів навчання дозволяють створювати умови для організації діяльності таким чином, щоб здобувачі самостійно відкривали, набували і конструювали нові знання та уміння.

Освітні стандарти вищої освіти вимагають забезпечення нових освітніх результатів (метапредметних, особистісних і предметних). Найбільш важливими є метапредметні (цілепокладання, планування, пошук інформації, порівняння, аналіз, синтез, контроль та оцінювання). Саме цьому сприяє використання інтерактивних засобів навчання у освітньому процесі закладів вищої освіти.

Застосування в освітній практиці інтерактивних засобів навчання змінило роль вчителя, викладача, які мають бути фасилітаторами. Вперше цей термін ввів Карл Роджерс – відомий американський психотерапевт і педагог. Відповідно до теорії Карла Роджерса, педагог-фасилітатор спрямовує, організує, співробітничас, є партнером і людиною, яка робить спілкування легким, допомагає здійснити особистісне зростання, створювати власну програму, отримувати ґрунтовні знання, досягати цілей за допомогою самодисципліни.

Отже, одним із важливих факторів якості підготовки майбутніх магістрів освіти у сучасних умовах є формування готовності до використання інтерактивних засобів навчання. Перспективою дослідження може стати конкретизація форм, методів, технологій її формування.

Список використаних джерел

1. Закон України «Про вищу освіту» (2014 р.). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-18#Text>
2. Вітвицька С. Цифровізація освіти та її вплив на процес і результати навчання здобувачів вищої освіти. Збірник тез доповідей наукової конференції викладачів та молодих науковців ЖДУ імені Івана Франка з нагоди Днів науки. Житомир, 2024. С. 176–184.
3. Цифрова компетентність наукових та науково-педагогічних працівників НАПН України: аналітичний звіт / О. М. Спирін та ін. Київ : 2024. 66 с.