

УДК 378.02:372

ОСТАПЕНКО Анна Костянтинівна,

старший викладач кафедри педагогіки вищої школи і освітнього менеджменту,
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького
e-mail: 17annyway@gmail.com

МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ З ОСВІТЬОГО МЕНЕДЖМЕНТУ

Розкрито роль інтерактивних технологій у структурі професійної підготовки майбутніх менеджерів освіти, розглянуто класифікацію інтерактивних освітніх технологій, обґрунтована значимість їх застосування під час формування у студентів професійних умінь, необхідних для успішного опанування обраної ними професії, наведені приклади занять з використанням інтерактивних технологій.

Ключові слова: заклади вищої освіти; менеджер освіти; професійна підготовка; інтерактивні технології; імітаційні ігри.

Постановка проблеми. Невідповідність системи підготовки майбутніх фахівців менеджменту освіти у вищій школі соціальному замовленню й європейським вимогам свідчить про розрив між змінними умовами нинішнього життя й професійним спрямуванням навчання студентів, метою, його змістом, методами й технологіями. До найважливіших причин такого стану, на наш погляд, належать: підвищення попиту на якість підготовки фахівців; нові вимоги до організації процесу навчання у вищих закладах освіти та встановлення суб'єкт-суб'єктних стосунків між викладачем і студентом; консерватизм в освітній сфері й недостатня її мінливість до все нових потреб, що висловлює суспільство; необхідність стимулювання студентів до саморозвитку, формування у них активності, професійного мислення, самостійності та самоконтролю.

Сучасній Українській державі потрібні висококваліфіковані фахівці, спроможні управляти навчальним закладом відповідно до змін у системі освіти, виробляти нові підходи до розв'язання проблем, швидко приймати управлінські рішення, здійснювати контроль за діяльністю закладу на різних його етапах, використовувати інноваційні управлінські технології.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Розвиток інноваційних педагогічних технологій в Україні та використання їх у практиці вітчизняних та закордонних вищих навчальних закладів викликає зацікавленість у проведенні дослідження наукового доробку вчених, які зробили великий внесок у теорію і практику запровадження інноваційних технологій.

Питаннями впровадження інтерактивних технологій у освітній процес навчальних закладів займалися М. Євтух, А. Нісімчук, О. Падалка, О. Пехота, О. Пометун, Г. П'ятакова, В. Сластьонін, Г. Селевко, А. Столяренко, С. Стрілець, Е. Федорчук та інші.

Мета статті полягає у розкритті методичних засад використання інтерактивних технологій у професійній підготовці майбутніх фахівців з освітнього менеджменту.

Виклад основного матеріалу. У зв'язку з модернізацією вищої школи в системі підготовки майбутніх фахівців відбуваються кардинальні зміни в доборі організаційних форм й ефективних методів, спрямованих на соціальне партнерство між викладачем і студентом, а також між усіма, хто зацікавлений у сфері освіти, – випускниками закладів вищої освіти, роботодавцями, органами місцевого самоуправління, громадськими організаціями. Упровадження в освітній процес інноваційних технологій уможливить розв'язати ті важливі завдання, що ставить перед майбутніми фахівцями суспільство, наблизить навчання до реальних умов професійної діяльності.

На основі узагальнення досліджень ефективності різних освітніх технологій визначено так звану «піраміду засвоєння знань», яка має такі показники: лекція – 5% засвоєння; читання – 10% засвоєння; відео-, аудіо-матеріали – 20% засвоєння; демонстрація – 30% засвоєння; дискусійні групи – 50% засвоєння; практика через дію – 75% засвоєння; навчання інших чи негайне застосування знань – 90% засвоєння.

Це доводить, що найвища результативність професійної підготовки досягається за умови використання інтерактивних технологій навчання. Отже, формуванню початкового професійного досвіду, необхідного для ефективної діяльності майбутнього фахівця, сприяють саме інтерактивні технології навчання [1, с. 426].

Інтерактивні технології є важливою складовою інноваційних педагогічних технологій і водночас окремою, самостійною системою навчання. О. Пометун під технологією інтерактивного навчання розуміє як організацію за допомогою певної системи способів, прийомів, методів освітнього процесу, заснованого на: 1) суб'єкт-суб'єктних стосунках педагога й учня (паритетності); 2) багатосторонній комунікації; 3) конструюванні знань тими, хто навчається; 4) використанні самооцінки та зворотного зв'язку; 5) постійній активності учнів [2, с. 7].

На думку С. Кашлева, В. Мельник, сутність технології інтерактивного навчання полягає в тлумаченні самого поняття «інтерактив» (від англ. *interact*, де *inter* – взаємний і *act* – діяти), що означає здатність до взаємодії. У зв'язку з цим науковці пропонують розуміти організацію навчального процесу в контексті діалогу як постійну активну взаємодію та спілкування його учасників [3, с. 15].

А. Романюк підкреслює, що інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких учасник освітнього процесу відчуває свою успішність, інтелектуальну спрямованість... Це співнавчання, в якому і викладач, і студент є суб'єктами. Викладач виступає лише в ролі організатора навчання [4, с. 36].

Як підкреслюють Л. Максимчук та Л. Ромашина, використання педагогічних технологій, що ґрунтуються на інтерактивній взаємодії між учасниками навчального процесу, вимагає від викладацького складу вищого навчального закладу дотримання певних вимог: 1) визначати і використовувати критерії ефективності інтерактивного навчання; 2) у процесі конструювання занять з використанням інтеракцій слід вибирати такі інновації, що будують оптимальними; 3) вибір інтерактивних методів має базуватися на прогнозуванні й результативності; 4) застосування будь-яких інтерактивних методів повинне відповідати поставленим цілям і завданням розвитку особистості студента як майбутнього фахівця; 5) у використанні інтерактивної технології слід дотримуватися принципів систематичності та доступності; 6) інновації в навчальному процесі повинні мати розвивальний характер [5].

Аналіз психолого-педагогічних праць засвідчив, що існують різні підходи до класифікації інтерактивних методів навчання, що складають основу інтерактивних технологій. Так, наприклад, В. Мельник пропонує виокремлювати лише три групи інтерактивних методів: 1) *превентивні* (створення груп, розподіл ролей, консультація, репетиція); 2) *імітаційні* (інсценування, психодрама, ділові й операційні ігри, диспут, «мозковий штурм», колективне або групове проектування, дебати, метапредметні, міжпредметні, внутрішньопредметні, тематичні обговорення); 3) *неімітаційні* (проблемна лекція, семінар, практикум, круглий стіл, конференція, вправлення) [3, с. 16].

Методи інтерактивного навчання О. Пометун згрупувала таким чином: 1) *інтерактивні технології кооперативного навчання* (робота в парах, ротатійні трійки, два-чотири-всі разом, карусель, робота в малих групах, акваріум); 2) *технології колективно-групового на-*

вчання (обговорення проблеми в загальному колі, мікрофон, незакінчені речення, мозковий штурм, навчаючи-учусь, ажурна пилка, аналіз ситуації, дерево рішень); 3) *технології ситуативного моделювання* (імітаційні ігри, спрощене судове слухання, громадські слухання, розігрування ситуації за ролями); 4) *технології опрацювання дискусійних питань* (метод ПРЕС, займи позицію, неперервна шкала думок, дискусія, дискусія в стилі телевізійного ток-шоу, оцінювальна дискусія, дебати) [6].

У навчально-методичному посібнику Г. П'ятакової, Н. Заячківської [7] представлено інтерактивні технології навчання у вищій школі, зокрема *синектику*, що заснована на емоційно-образному, метафоричному мисленні; дискусії, рольові ігри, кейс-метод, метод портфо-

ліо, метод проектів; тренінг-спілкування (тренінг партнерського спілкування, тренінг сенситивності, тренінг-креативність). Названі вище технології автори розглядають як самостійні методики і як методи навчання. У посібнику докладно описана методика проведення дискусійної технології та її різновидів: «круглий стіл», «засідання експертної групи», «форум», «дебати», «засідання суду», «акваріум».

Якщо проаналізувати розвиток педагогічних технологій у системі підготовки майбутніх фахівців у ВНЗ, то можна помітити, що з метою активізації навчання в кожній з них перебувають активні методи (методи активізації навчального процесу). М. Буланова-Топоркова, В. Кукушин, Г. Сучков та ін. їх класифікують на неімітаційні та імітаційні. Схематично методи представлено на рис. 1 [8, с. 218].



Рис. 1. Структура методів активізації навчального процесу

Імітаційні ігрові методи вчені (О. Пометун, П. Шевчук) називають інтеграційними, оскільки саме вони вимагають імітацію у процесі проведення заняття та суб'єкт-суб'єкту взаємодію. Зокрема, це такі ігрові методи, як:

1) *ігри-вправи* (тренувального характеру), що спрямовані на використання фахової ситуації за повним визначенням раніше порядком дій. Наприклад, «як я готував(ла) презентацію проекту про «підвищення якості навчання студентів ... »»;

2) *ігри-імітації* (ігри-інсценівки), що ґрунтуються на аналізі фрагментів конкретної професійної діяльності й дають змогу детально відпрацювати комунікативні (рідномовні та іншомовні уміння й навички);

3) *комплексні дієві ігри* (кейс-стаді), сутність яких полягає в розв'язанні ситуацій у формі згурпованої командної діяльності. Гра носить діловий характер і складається з трьох етапів: підготовчого, ігрового й завершального;

4) *ігри-змагання*, що проводяться між двома командами (малими групами) з одним і тим же завданням, після виконання якого порівнюються результати й вибирається найбільш оптимальний варіант розв'язання проблеми;

5) *ігрове проектування* (управління проектами), за допомогою якого імітується або відтворюється процес створення, удосконалення об'єкта. Як наприклад, це може бути складання міні-проектів стажування викладачів;

б) *соціально-психологічний тренінг*, основою якого є флукуація (перебудова) внутрішньої установки особистості студента, здатного реально оцінювати поведінку інших і свою.

Виходячи з цього, зазначимо, що інтерактивне навчання значно стимулює пізнавальну діяльність студентів та сприяє формуванню загальнопрофесійних і спеціалізовано-професійних компетентностей: оволодінню етапами навчальної діяльності; розвитку критичного мислення; зростанню впевненості у власних силах; розвитку самостійності; утвердженню позитивної «Я – концепції»; розвитку креативності; розвитку організаторських і комунікативних здібностей; формуванню відповідних життєвих і професійних компетенцій; створенню атмосфери співробітництва та ефективної взаємодії; зростанню успішності [9, с. 86]. Позитивним результатом у розв'язанні проблем професійної підготовки менеджерів освіти вважаємо впровадження в освітній процес інноваційних методів навчання, серед яких учені називають імітаційні ігри. Саме вони розвивають творче мислення й перетворюють набуті студентами знання й уміння у знаряддя творчої навчальної діяльності, максимально наближеної до майбутньої професійної праці. Застосування імітаційних ігор в навчальному процесі дає змогу врахувати реалії сучасного етапу суспільно-економічного розвитку, учити студентів приймати рішення в умовах конфліктних ситуацій та відстоювати свої позиції.

З цією метою опишемо розроблені нами самостійно або частково адаптовані ігри «Перехресний запис ідей» та «Уяви майбутнє».

Гра «Перехресний запис ідей». Мета гри: максимально генерувати ідеї в групі (щодо питання, що цікавить), обміну ними і побудова на їхній основі нових рішень.

Правила та хід гри: Викладач (ведучий), описує тему, яку необхідно розвинути, або задає питання, на яке необхідно дати відповідь, наприклад, тема: «Роль керівника в управлінні навчальним закладом». Потім гравці отримують чисті картки, де їм необхідно в декількох фразах записати власні думки щодо цього питання чи тематики. Наступний етап – кожний гравець передає свою картку гравцю, який сидить з правого боку. Ця картка виступає каталізатором і стимулятором генерування власних ідей, на основі вже записаних. У картку необхідно записати власні ідеї, що виникли на основі прочитаного, і знову передати

картку направо. Етап запису ідей триває до того часу, поки на картці не буде вільного місця від записаних ідей. Далі всі картки прикріплюються на дошці. Група гравців ще раз ознайомлюється з записами на картках і відзначає ті ідеї, які, на їхню думку, найактуальніші та найперспективніші. Результати обговорюються. Час на проведення гри – 30-45 хв.

Стратегія проведення гри: Зазвичай у ході роботи в групах найбільш вагомими ідеї вдається висловити найактивнішим учасникам групи (екстравертам). Звісно, їхня робота дуже важлива, але при цьому досить важко почути тихеньких, дещо сором'язливих учасників, які, швидше за все, також мають цінні ідеї. У цій грі всіх завчасно попереджають про необхідність збереження тиші під час запису ідей на картки. Таким чином, кожний гравець зуміє генерувати ідеї, без оголошення їх перед усією групою, і, як наслідок, усім учасникам вдається виразити свою думку. Також цінним є групове обговорення та пошук найкращих ідей. (Гра базується на ідеї взятої з книги Майкла Міхалко «ThinkerToys», методика проведення цієї гри описано в [10, с. 104]).

Не менш ефективною є вправа *гра «Уяви майбутнє»*. Мета гри: уявити та описати ідеальне майбутнє у вигляді послідовності картинок (замальовок) з написами. Ця методика дає змогу уявити не лише майбутнє, а й будь-яку іншу тему та шляхом обговорення окреслити шляхи досягнення такої перспективи, також дає можливість з'ясувати, чи всі члени групи мають однакове уявлення про ідеальне майбутнє. Особливо дієва вона в якості вправ на візуалізацію, оскільки дозволяє уявляти і створювати можливості. Тематикою гри обирається професійна підготовка майбутніх фахівців з освітнього менеджменту. Таким чином, студенти генерують ідеї щодо ідеальних методів навчання і визначають основні шляхи їх досягнення.

Правила та хід гри: Гравці об'єднуються в 3-4 групи залежно від кількості осіб. Викладач (ведучий) оголошує тему для обговорення «Ідеальне майбутнє», вона починається зі слів: «Ідеальне майбутнє для...», далі необхідне слово для теми обговорення, наприклад: успішності студентів, освітнього середовища, виховних заходів, колективу групи студентів, екзаменаційної сесії, міжнародних відносин закладу вищої освіти, студентського самоврядування, стажування педагогів, самовдосконалення студентів, управлінських рішень, інноваційних освітніх технологій тощо. Далі протягом

20–25 хв. групи уявляють й генерують ідеї щодо ідеального стану ситуації, також визначають необхідні кроки для її реалізації. Усі свої ідеї гравцям необхідно зобразити на окремих картках у вигляді схематичних малюнків з написами та синхронізувати їх у певній послідовності. Ведучому потрібно наголосити на тому, що всі малюнки мають бути схематичними, для наочності головне напис. Наступний етап (5 хв.) для підготовки розповіді «Ідеальне майбутнє» та її презентації (5–10 хв.). Після представлення презентацій усіма групами відбувається обговорення та визначення тих пунктів презентації, які найбільше вразили та надихнули учасників (Методику проведення цієї гри описано в [10, с. 95]).

Головна роль у підготовчому процесі імітаційної ділової гри відводиться викладачеві, який має правильно організувати й самостійну діяльність студентів, і аудиторну роботу, спрямовану на успішну побудову моделі управлінської діяльності в освітній галузі. У процесі підготовки до імітаційної ділової гри студенти повинні опрацювати теоретичний матеріал. Проте подібна попередня підготовка майбутніх фахівців не означає, що вся робота в аудиторії зводиться до простої трансляції підготовлених монологів, діалогів й полілогів. Імітаційна ділова гра передбачає вести вільну дискусію про різні аспекти управлінської діяльності, що здійснюється через прийняття управлінських рішень. Керувати ходом ділової гри може сам викладач або призначений ведучий з числа студентів, який добре обізнаний зі сценарієм гри. Імітаційна ділова гра як метод навчання у вищій школі має широкий потенціал використання міждисциплінарних зв'язків, наприклад, знань, умінь, навичок і досвіду, набутого на заняттях з української мови (за професійним спрямуванням), психології, педагогіки тощо. На занятті у процесі використання імітаційної ділової гри викладач може застосовувати стратегії діалогу-обміну думками та діалогу-переконання. Результатом впровадження таких стратегій у межах ділової гри стає складання та схвалення плану заходів, розпоряджень, наказів, рекомендацій керівника навчального закладу.

Висновки. Отже, в основі інтерактивної технології лежить ідея кооперативного навчання, згідно з якою студенти у процесі виконання спільних завдань навчають один одного. Таким чином, на сучасному етапі розвитку вищої школи впровадження інноваційних педагогіч-

них технологій набуває особливого поширення, оскільки педагоги, психологи, методисти фахових дисциплін, поперше, відчують нагальну потребу в застосуванні таких методик, за допомогою яких можна було б реалізовувати компетентісно зорієнтований підхід до навчання студентів; по-друге, уже неможливо у закладах вищої освіти викладати дисципліни традиційно, коли в центрі навчально-виховного процесу знаходиться викладач як суб'єкт навчання, а студенти перебувають на позиції «пасивного слухача» – об'єкта навчання. Упровадження інноваційних педагогічних технологій у викладання професійно орієнтованих предметів уможливило докорінно змінити позицію студентів, перетворивши їх на суб'єктів навчання, співавторів навчального процесу; по-третє, педагогічна наука нагромадила достатню кількість класифікацій інтерактивних технологій, які здатні вдосконалити сам процес професійної підготовки майбутніх фахівців.

Список бібліографічних посилань

1. Долженков О.О. Формування початкового професійного досвіду майбутніх менеджерів освіти засобами ігрових технологій навчання. Педагогічні науки : теорія, історія, інноваційні технології. Київ, 2015. № 2 (46). С. 423–432.
2. Пометун О.І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ: А.С.К., 2007. 144 с.
3. Мельник В.В. Інтеракція в освітньому процесі: технологія організації. *Управління школою*. 2006. № 13. С. 15–34.
4. Романюк А. А. Використання інтерактивних технологій при викладанні економічних дисциплін. URL: http://hist.km.ua/uploads/file/visnik/2010_2/10raaved.pdf.
5. Максимчук Л.В., Ромашина Л.М. Застосування інтерактивних технологій у підготовці майбутніх економістів-міжнародників до професійної діяльності. URL: http://archive.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Pfto/2010_11.
6. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посіб. / ред. О.І. Пометун. Київ, 2003. 192 с.
7. П'ятакова Г.П., Заячківська Н.М. Сучасні педагогічні технології та методика їх застосування у вищій школі: навч.-метод. посіб. для студ. та магістр. вищої школи. Львів: Вид. центр ЛНУ імені Івана Франка, 2003. 55 с.
8. Буланова-Топоркова М.В., Духавнева А.В., Кукушин В.С., Сучков Г.В. Педагогические технологии: учеб. пособие. Ростов-на-Дону: Феникс, 2014. 544 с.
9. Гурова Н. Інтерактивні технології формування професійних компетенцій. *Керівник і керівництво: Інноваційні підходи* / упоряд. Л. Галіцина. Київ: Шкільний світ, 2011. С. 85–93.
10. Грей Д., Браун С., Макануфо Дж. Геймшторминг. Игры, в которые играет бизнес. СПб.: Питер, 2012. 288 с.

References

1. Dolzhenkov, O. (2015). Game methods in future education managers' initial professional experience formation. *Pedagogical sciences: theory,*

- history, innovative technologies*. Kyiv. 2 (46), 423–432. (in Ukr.).
2. Pometun, O. (2007). Encyclopedia of interactive learning. Kyiv: A.S. K., 144. (in Ukr.).
 3. Melnik, V. (2006). Interaction in the educational process: the technology of organization. *School management*, 13, 15–34. (in Ukr.).
 4. Romanyuk, A. (2010). The use of interactive technologies in the teaching of economic disciplines. Retrieved from http://hist.km.ua/uploads/file/visnik/2010_2/10raaved.pdf. (in Ukr.).
 5. Maksymchuk, L.V., Romashina, L.M. (2010). Interactive technologies in teaching future economists for professional activity. Retrieved from http://archive.nbu.gov.ua/portal/Soc_Gum/Pfto/2010_11. (in Ukr.).
 6. Pometun, O., Pyrozhenko, L. (2003). Modern lesson. Interactive technology training. In O. Pometun (Ed.). Kyiv: A. S. K. 192.
 7. Pyatakova, G.P., Zayachkivska, N.M. (2003). Modern educational technologies and methods and their using in the Graduate School. Lviv: Center of the Ivan Franko. 55. (in Ukr.).
 8. Bulanova-Toporkova, M.V., Duhavneva, A.V., Kukushyn, V.S., Suchkov, G.V. (2004). Pedagogical technologies. Rostov-on-Don: Phoenix, 544. (in Rus.).
 9. Gurova, N. (2011). Interactive technologies in forming of professional competences. *Director and guide: innovative approaches*. Kyiv : Sks. the world, 85–93. (in Ukr.).
 10. Gray, D., Brown, S., Macanujo, J. (2012). *Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rule-breakers, and Changemakers*. St. Petersburg: Peter, 288. (in Rus.).

OSTAPENKO Anna,

Ph.D in Pedagogy, Senior Lecturer of Higher School Pedagogy and Educational Management Department, Bohdan Khmelnytsky National University at Cherkasy
e-mail: 17annyway@gmail.com

METHODICAL PRINCIPLES OF INTERACTIVE TECHNOLOGIES USAGE IN PROFESSIONAL TRAINING OF FUTURE SPECIALISTS IN EDUCATIONAL MANAGEMENT

Abstract. *Introduction. The article is devoted to the role of interactive technologies in the professional training of future education manager. Special attention is paid to the methodological aspects of game approach application in the process of training education managers due to the versatility of this teaching method. Also practical and interactive components of teaching methods facilitate the increase of the efficiency of future education managers training. The author also states, that today the variety of interactive teaching methods is rather wide.*

Purpose. The most effective methods are business role-playing games, which are used in the system of training Master Degree students majoring in the specialty «Education Institution Management».

Results. Considered the classification of interactive educational technologies, justified the importance of applying them in the formation of students' professional skills required for a successful capture chosen profession are examples of using interactive technologies. We have developed the following role-playing games like «Crossover record ideas» (most generate ideas in a group about the issue that are interested in sharing and building on their basis new solutions), «Imagining the future» (imagine and describe the ideal development set the situation in the educational process in the form of a sequence of pictures (images) with inscriptions) and «Manager» (on cards with tasks presented a different situation in the educational sector, which need to be addressed to the Manager of the educational institution).

Conclusion. In the process of educational managers professional training interactive technologies are used to help students understand new concepts, they develop their professional interest and make the training process more creative and interesting. They should be used in their professional competence formation. It gives an opportunity to structure the acquired knowledge, so that it forms students' professional skills, which are necessary for the successful their future profession.

Key words: *institutions of higher education; education manager; professional training; interactive technology; teaching technologies.*

*Одержано редакцією 03.04.2018
Прийнято до публікації 12.04.2018*