

О. М. Кух, А. М. Кух

Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
e-mail: kukh@i.ua**ФОРМУВАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ПРОФЕСІЙНОЇ КУЛЬТУРИ**

У статті розкрито можливості розвитку творчих здібностей студентів у процесі проведення інтерактивних ігор з дисциплін «Історія науки і техніки» та «Методика навчання інформатики». Проаналізовано дидактичні умови реалізації рольової гри як елемента формування інформаційної культури при проведенні вебінару. Розкрито позитивний вплив інтерактивних технологій на розвиток пізнавальної, практичної та творчої сфер діяльності студентів, які сприяють розвитку творчої педагогічної активності студентів, мобілізації творчих здібностей та особистісного потенціалу студентів, поглибленню та розширенню знань студентів, розвитку пізнавальних здібностей, формуванню інтересу до пізнавальної діяльності, розвитку комунікативних, ораторських здібностей, навичок та культури презентації (з використанням інформаційно-комунікаційних технологій), самореалізації та розвитку творчого потенціалу майбутніх фахівців, активізації науково-дослідної та самостійної діяльності, формуванню вмінь та навичок професійної діяльності, набуттю проблемно-професійного й соціального досвіду. Активне залучення студентів до такої проектної діяльності сприятиме поглибленому засвоєнню навчальних дисциплін, виявленню індивідуальності, формуванню власної думки щодо цієї дисципліни, самореалізації та розвитку творчих сил особистості студента, а також буде створювати всі умови для їх наступного саморозвитку.

Ключові слова: інтерактивна технологія, рольова гра, професійне навчання, методика навчання інформатики.

Долучення України до Європейського простору вищої освіти вимагає швидкого реагування на виклики, які стоять перед вищою школою в аспекті реалізації завдань STEM-освіти, до яких, зокрема, можна віднести:

- переорієнтування процесу навчання, спрямованого на накопичення знань на процес розширення свідомості індивідуума, на розвиток його ментальної гнучкості;
- заохочення до вдосконалення вмінь самостійної роботи, створення потягу до самостійного пошуку інформації, самостійних досліджень;
- використання новітніх технологій; розвиток аналітичних і синтетичних вмінь обробки інформації і її використання для вирішення комунікативних і професійних завдань;
- формування власного когнітивного стилю у самостійному пошуку інформації (первинних текстів) та створенні власних (вторинних) текстів;
- розвитку творчої активності студентів [6].

Мета статті полягає у висвітленні педагогічних умов формування інформаційної культури і розвитку творчої педагогічної активності студентів із залученням інтерактивних технологій.

Виклики, що стоять перед вітчизняною освітою, вимагають нових стратегічних підходів до всього процесу навчання і розвитку нової генерації фахівців здатних інтегруватися в сучасний світ, що стає можливим із активним залученням інтерактивних технологій у навчальний процес в умовах університету. Відтак, методи навчання мають бути спрямовані на розуміння і сприйняття істинних цінностей, на розвиток інтегрованого мислення, на перехід від традиційних методів (chalk and talk methods) до інноваційних, які орієнтовані на налаштованість на конструктивні дії в оновлених ситуаціях.

Це знаходить своє відображення в комунікативно спрямованих стратегіях і підходах, які є основою застосування інтерактивних методів, що враховують когнітивні аспекти, в які входять процеси сприймання, мислення, пізнання. Одним з дієвих інтерактивних методів є рольова гра.

Рольова професійно-орієнтована гра (РПОГ), під якою ми розуміємо діяльність по оволодінню професійно-орієнтованим спілкуванням, в якій поєднується ігровий, навчальний і професійний компоненти й програються характерні для типових ситуацій спілкування соціальні й міжособистісні ролі [5].

Рольова гра є засобом активного навчання – в ній відображуються соціальні відношення, що діють в реальному спілкуванні. До переваг рольової гри слід віднести:

- формування соціально значущої рольової поведінки;
- зміна асиметричних рольових взаємин (викладач – студент) на симетричні (партнери по спілкуванню);

- студенти отримують досвід творчої діяльності;
- можливість демонстрації фахових вмінь в професійно значущих ситуаціях;
- до контролю навчальної діяльності залучаються самі студенти (при аналізі рольової гри студенти аргументовано оцінюють результати власної діяльності).

Крім того, суттєвою перевагою РПОГ є моделювання ситуацій по створенню вторинних текстів, адже саме створення вторинних текстів слід розглядати як найважливішу умову розвитку інтелекту і формування власного когнітивного стилю (тобто сукупності стійких формально-динамічних властивостей людини, які визначають індивідуальні особливості розв'язання пізнавальних завдань) студентів, у чому й полягає розвиваюча мета навчання

Важливість моделювання таких ситуацій викликана формуванням інформаційного суспільства, в житті якого інформація стає однією з визначальних цінностей, відбувається створення нового інформаційного режиму, сутність якого полягає у якісно іншому рівні інтелектуалізації інформаційного простору, необхідному для сталого розвитку суспільства, підвищення міри його керованості. Як зазначають сучасні дослідження висунення інформації в ряд ключових світоглядних понять стало ознакою сучасного філософського і загальнонаукового осмислення взаємозв'язку ідеального і матеріального та процесу їх пізнання [1]. Відтак, нагальною є потреба вдосконалення вмінь самостійного пошуку інформації, її обробки і використання для вирішення комунікативних і професійних завдань, інакше кажучи вмінь самостійної, близької до дослідницької, діяльності того, хто навчається.

Поняття когнітивного стилю є дотичним до поняття культура професійного мислення педагога, під яким розуміють інтегроване утворення, що характеризує індивідуальні особливості його мислення та є показником сформованості професійної культури педагога, його здатності пізнавати і перетворювати явища педагогічної дійсності [4]. Формування власного когнітивного стилю, культури професійного мислення педагога неможливе без розвитку творчої активності студента. Для більш чіткого розуміння сутності вищезазначеного завдання слід звернутись до дефініцій таких понять як діяльність активність творчість.

О. Єфімова під педагогічною активністю розуміє певний стан діяльності педагога, що виражає його здатність і певну готовність до продуктивного використання своїх творчих сутнісних потенцій і перетворення навчально-виховного процесу, при цьому творча активність вища форма активності, що виявляється в творчому ставленні до навчального процесу, нестандартності мислення, інноваційності в підходах до вирішення психолого-педагогічних завдань [2].

Готовність до діяльності науковці визначають як відповідність характеристик особистості вимогам певної діяльності і оптимальним моделям функціонування людини в цій

діяльності. Ця готовність забезпечує цілеспрямовану активність особистості у творчій реалізації планів і програм діяльності [7]. Навчальна діяльність (розрізняють навчально-дослідницьку діяльність та науково-дослідну роботу) студентів в курсі «Методика навчання інформатики» організовується згідно завдань Болонського процесу і вимог до ВНЗ науково-дослідницького типу як комбіноване навчання, в якому органічно поєднані аудиторна і позааудиторна самостійна робота студентів.

Специфікою підготовка майбутніх фахівців є орієнтація на результативність самостійної роботи, систематизацію й усвідомлення матеріалу. Набуті вміння і навички самостійної роботи мають використовуватися студентами для вирішення спеціальних професійно спрямованих завдань. Самостійна робота поєднує відтворювальні й творчі процеси в діяльності студента. Залежно від цього, розрізняють три рівні самостійної діяльності студентів: репродуктивний (тренувальний), реконструктивний, творчий (пошуковий).

Як аудиторна так і позааудиторна самостійна робота інкорпоровані в курсі «Методика навчання інформатики» в РПОГ, головною метою якої є розвиток творчої діяльності студентів.

Науковці трактують творчість як діяльність людини у перетворенні дійсності, яка завершується створенням нового оригінального продукту; процес конструктивних перетворень інформації і створення інноваційних результатів, суб'єктивно і об'єктивно значущих [8]. Серед видів творчості розрізняють наукову, технічну, художню, педагогічну.

Важливим є трактування творчості як процесу, який може привести до створення продукту, тобто ключовим поняттям є саме процес який також може бути творчим, включаючи і творче спілкування під час наукового пошуку.

Слід зазначити, що деякі науковці пропонують для розгляду такий критерій якості освіти як ступінь адекватності освіти природним здібностям кожної людини, особистісно орієнтований характер освіти. Якщо екстраполювати це положення на процес організації, планування і контролю за творчою діяльністю студента, то, перш за все треба розглянути рівні креативної діяльності. Розрізняють компілятивний, проєктивний та інсайтно-креативний рівні творчості. Компілятивний рівень пов'язаний із збором, класифікацією, рубрикацією вже відомих, розрізнених знань та фактів. На проєктивному рівні створюються узагальнені нові судження, а інсайтно-креативний рівень пов'язаний з осяянням, озарінням, просвітленням. Звісно, рівень наукової діяльності кожного студента залежить, перш за все, від його природних здібностей, але не останню роль при цьому відіграють методи керування цією діяльністю [3].

У РПОГ передбачено проєктивний рівень креативної діяльності. Розглянемо структуру рольової професійно-орієнтованої гри, що була запропонована студентам в рамках вивчення дисципліни «Методика навчання інформатики» на 5 курсі фізико-математичного факультету, з точки зору моделювання суб'єктів, об'єктів й потреб спілкування. Цілі гри співвідносяться з потребами спілкування, сукупність соціальних ролей – з суб'єктами спілкування, комунікативні та дидактичні умови реалізації гри – з об'єктами спілкування, а саме з його предметним змістом.

Як відомо, існують наступні етапи рольової гри:

- визначення ситуації,
- рольова підготовка,
- проведення рольової гри,
- аналіз рольової гри.

На етапі визначення ситуації було обрано форму РПОГ вебінар, що передував міжнародній науковій конференції «Сучасні проблеми математичного моделювання, прогнозування і оптимізації»; окреслено умови, цілі та завдання її проведення. Учасниками й організаторами виступили самі студенти: вони активно включилися в організацію ігрового процесу, розподілили ролі модераторів, керівників секцій,

редакційної колегії, ведучих конференції, учасників і доповідачів конференції. Навчальною метою було освоєння студентами інноваційних форм спілкування в умовах інтернет-конференцій, вивчення можливостей інформаційної мережі, вивчення можливостей наукових форумів.

Реалізація ідеї РПОГ засновувалась на мобілізації творчих здібностей та особистісного потенціалу студентів. На організаційному етапі варто дотримуватись принципів навчально-виховного процесу, що сприяють формуванню творчих здібностей: принципу розвитку, який припускає врахування вікових та індивідуальних особливостей студентів, принципу самодіяльності, що має на меті діяльний підхід, принципу самоорганізації.

Специфікою наступного етапу – рольової підготовки – виступила орієнтація на результативність самостійної, близької до дослідницької, роботи студентів, систематизацію й усвідомлення матеріалу лекційного курсу в процесі пошуку необхідної інформації (первинних текстів) та підготовки на її основі доповідей для виступу (вторинних текстів). Було встановлено тісний зв'язок між лекційними, практичними заняттями та активною самостійною роботою студентів, що сприяв формуванню навичок та вмінь, необхідних для участі у грі та вирішення спеціальних професійно спрямованих завдань.

Завдяки самостійному конструюванню змісту повідомлень, визначенню тем спілкування та матеріалу для активного засвоєння було досягнуто високої інтелектуально-емоційної змістовності навчально-виховної діяльності. На відміну від традиційних форм організації навчального процесу, РПОГ надала тим, хто навчається, справжню насолоду пізнання, різноманітність та проблемність, виступила цінним способом реального використання знань, вмінь та навичок, набутих в аудиторії.

Змодельована ситуація уможливила формування у студентів навичок автономної роботи; сприяла розвитку інтелектуальних здібностей, до числа яких належать логічне та прогностичне мислення, здатність до аналітичних, синтетичних та оцінних мисленневих операцій; підтримала мотивацію до навчання на оптимальному рівні; забезпечила розвиток умінь особистісної і предметної саморегуляції.

Третій етап – проведення рольової гри передбачав безпосередню роботу і допоміг студентам увійти у різні професійні ролі, спрямовані на формування в них культури поведінки та презентації, тактовності, дисциплінованості; на розвиток і корекцію пізнавальних, комунікативних, ораторських здібностей, особистісних рис та якостей.

Оприлюднення студентами результатів своєї навчально-дослідницької діяльності стало цінним досвідом, що стимулював до ретельної підготовки виступу, сприяв формуванню ораторських здібностей, опануванню техніки та логіки мовлення, надав студентам можливість оцінити свою роботу на тлі інших та зробити відповідні висновки.

Активне залучення мультимедійних засобів (проєкторів) під час презентації доповідей на конференції сприяло створенню творчої атмосфери, розвитку у студентів навичок та культури презентації. Використання проєкторів розширило можливість подання матеріалу, а включення всіх видів аналізаторів до процесу сприймання запропонованої інформації сприяло свідомому її засвоєнню всіма учасниками конференції.

Під час секційних засідань учасники шляхом обговорень та дискусій намагалися знайти вирішення багатьох проблем. Справжнього міжкультурного виміру надала вебінару зацікавленість студентів розвитком прогностичних систем освіти інших країн, представлення інформації про навчальний процес та досвід педагогів в тих країнах, мову яких вони вивчають.

Відстоюючи різні точки зору, студенти вчилися чітко та ґрунтовно висловлювати думки (в якості керівника секції, доповідача, учасника дискусії, тощо), збагачуючи свої знання з методики навчання інформатики, набуваючи розуміння світової та європейської освітньої політики.

О. М. Кух, А. Н. Кух

Каменець-Подольський національний університет
імені Івана Огієнка**ФОРМИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ**

В статье раскрыты возможности развития творческих способностей студентов в процессе проведения интерактивных игр по дисциплинам «История науки и техники» и «Методика обучения информатике». Проанализированы дидактические условия реализации ролевой игры как элемента формирования информационной культуры при проведении вебинара. Раскрыто положительное влияние интерактивных технологий на развитие познавательной, практической и творческой сфер деятельности студентов, способствуют развитию творческой педагогической активности студентов, мобилизации творческих способностей и личностного потенциала студентов, углублению и расширению знаний студентов, развития познавательных способностей, формированию интереса к познавательной деятельности, развития коммуникативных, ораторских способностей, навыков и культуры презентации (с использованием информационно-коммуникационных технологий), самореализации и развития творческого потенциала будущих специалистов, активизации научно-исследовательской и самостоятельной деятельности, формированию умений и навыков профессиональной деятельности, приобретению проблемно-профессионального и социального опыта. Активное привлечение студентов к такой проектной деятельности будет способствовать углубленному усвоению учебных дисциплин, выявлению индивидуальности, формированию собственного мнения по этой дисциплине, самореализации и развития творческих сил личности студента, а также будет создавать все условия для их последующего саморазвития.

Ключевые слова: интерактивная технология, ролевая игра, профессиональное обучение, методика обучения информатике.

О. М. Kukh, A. N. Kukh

Kamianets-Podilskyi National Ivan Ohienko University

FORMING ELEMENTS OF PROFESSIONAL CULTURE

The article describes the possibilities of developing creative abilities of students in the process of conducting interactive games on disciplines "History of science and technology" and "Methodology of teaching computer science". The didactic conditions for the implementation of the role-playing game as an element of information culture formation during the webinar are analysed. The positive influence of interactive technologies on the development of cognitive, practical and creative spheres of activity of students that promote the development of creative pedagogical activity of students, mobilization of creative abilities and personal potential of students, deepening and expansion of students' knowledge, development of cognitive abilities, formation of interest in cognitive activity, development of communicative, oratorical abilities, skills and culture of presentation (using information and communication technologies), self-help realization and development of creative potential of future specialists, activation of research and independent activity, formation of skills and abilities of professional activity, acquisition of problem-professional and social experience. Active engagement of the student with such project activity will contribute to the profound learning of the disciplines, the identification of individuality, the formation of their own thoughts on this discipline, the self-realization and development of the creative forces of the student's personality and will create all the conditions for their subsequent self-development.

Key words: interactive technology, role play, training, methods of teaching science.

Отримано: 25.05.2018

На заключеному етапі – аналіз рольової гри – доповідачі за результатами роботи секцій підсумовували результати засідання круглого столу, робили висновки, зауваження та пропозиції. Таке вирішення нестандартних науково-навчальних завдань сприяло активному творчому процесу, реалізації ідей проблемного навчання. Під час підготовки, проведення та підбиття підсумків вебінару учасники дійсно відчували, що саме студент знаходиться в центрі навчального процесу, згідно основних засад Європейського освітнього простору. При аналізі рольової гри студентам було запропоновано аргументовано оцінити результати власної діяльності.

За результатами роботи вебінару було проаналізовано та визначено найкращі доповіді студентів, що показали високорозвинені ораторські, культурні та комунікативні навички; студентами було створено банк кращих презентацій; заплановано створення веб-сторінки для подальшого обговорення актуальних проблем методики навчання інформатики.

Таким чином, використання РПОГ в курсі «Методика навчання інформатики» має сприяти:

- розвитку творчої педагогічної активності студентів,
- мобілізації творчих здібностей та особистісного потенціалу студентів,
- поглибленню та розширенню знань студентів,
- розвитку пізнавальних здібностей, формуванню інтересу до пізнавальної діяльності,
- розвитку комунікативних, ораторських здібностей, навичок та культури презентації (з використанням інформаційно-комунікаційних технологій),
- самореалізації та розвитку творчого потенціалу майбутніх фахівців,
- активізації науково-дослідної та самостійної діяльності,
- формуванню вмінь та навичок професійної діяльності,
- набуттю проблемно-професійного й соціального досвіду.

Отже, загальною метою РПОГ «Вебінар» у курсі «Історія науки і техніки» та «Методика навчання інформатики» є розвиток у студентів творчої педагогічної активності. Активне залучення всіх учасників навчального процесу сприятиме поглибленому засвоєнню навчальних дисциплін, виявленню індивідуальності, формуванню власної думки щодо цієї дисципліни, самореалізації та розвитку творчих сил особистості студента, а також буде створювати всі умови для наступного саморозвитку.

Список використаних джерел:

1. Еникеев Е.И. Энциклопедия. Общая и социальная психология / Е.И. Еникеев. – М. : Издат. группа НОРМАИНФРА, 2002. – 436 с.
2. Ефимова Е.А. Формирование творческой самореализации будущего педагога: монография / Е.А. Ефимова. – Ишим : изд-во ИГПИ, 2008. – 92 с.
3. Ильин Е.П. Психология творчества, креативности, одаренности / Е.П. Ильин. – СПб. : Питер, 2009. – С. 20-29.
4. Левченко Т.І. Європейська освіта: конвергенція та дивергенція / Т.І. Левченко. – Вінниця : Нова книга, 2007. – 656 с.
5. Михайлов О.В. Готовность к деятельности как акмеологический феномен: содержание и пути развития : автореф. дис. ... канд. психол. наук : спец. 19.00.13. «Психология развития, акмеология» / Михайлов Олег Владимирович. – М., 2007. – 23 с.
6. Сляднева Н.А. Информационно-аналитическая деятельность: проблемы и перспективы. Аналітика, перспективи, прогнозування / Н.А. Сляднева. – К. : Науково-видавничий центр «Наша культура і наука», 2003. – С. 553-571.
7. Творчество: теория, диагностика, технология : словарь-справочник / [под ред. Т.А. Барышевой]. – СПб. : Книжный дом, 2008. – С. 126-127.