

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Західноукраїнський національний університет
Навчально-науковий інститут новітніх освітніх технологій
Кафедра освітології і педагогіки

ПИЧКАР Маріанна Петрівна

**Управління якістю освіти здобувачів вищої освіти
на основі інформаційно-комунікаційних
технологій/Management of the quality of education of
students of higher education based on information and
communication technologies**

спеціальність: 011 – Освітні, педагогічні науки
освітньо-професійна програма – Управління закладами освіти
Кваліфікаційна робота

Виконала студентка групи
ОСУЗОзм-21
М. П. Пичкар

Науковий керівник
к. ек. н., доц. А. В. Дем'янюк

Кваліфікаційну роботу допущено

до захисту:

« ____ » _____ 20__ р.

Завідувач кафедри

_____ **Л. З. Ребуха**

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. СТАНОВЛЕННЯ СУБ'ЄКТНОСТІ СТУДЕНТА У ЗАКЛАДІ ВИЩОЇ ОСВІТИ.....	7
1.1 Формування суб'єктивності студентів у процесі навчання в університеті.....	7
1.2 Інтерактивні освітні технології як чинник розвитку суб'єктності студентів ЗВО	14
Висновки до першого розділу.....	19
РОЗДІЛ 2. ЕФЕКТИВНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ.....	21
2.1 Сутність інтерактивного навчання та його впровадження в освітній процес.....	21
2.2 Інтерактивні методи навчання в сучасній вищій освіті.....	26
Висновки до другого розділу.....	36
РОЗДІЛ 3. СТАНОВЛЕННЯ СУБ'ЄКТНОСТІ СТУДЕНТА З ВИКОРИСТАННЯМ ІНТЕРАКТИВНИХ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ У ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ.....	37
3.1 Використання інтерактивних технологій у цифровому середовищі як дієвого інструменту розвитку компетенцій студентів.....	37
3.2 Впровадження педагогіки активного цифрового навчання	40
3.3 Інтерактивні засоби навчання як ефективний інструмент становлення суб'єктності студента	43
Висновки до третього розділу.....	51
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	55

ВСТУП

Актуальність проведеного дослідження. Одним із напрямів удосконалення системи підготовки фахівців вищої освіти – формування суб'єктності студента в освітньому процесі ЗВО. Слід підкреслити, що це завдання є міждисциплінарним і потребує об'єднання зусиль багатьох спеціалістів: педагогів, психологів, соціологів тощо.

Актуальність дослідження даної проблеми зумовлена тим, що українське суспільство на сучасному етапі розвитку має особливо гостру потребу в самостійних, творчих та активних особистостях (Державна програма розвитку освіти України на 2011-2020 роки). Така людина вміє реально оцінювати життєву ситуацію, власні інтелектуальні та фізичні особливості, ставить перед собою високі, але реальні цілі, знаходить ефективні засоби для їх досягнення. І саме такі риси особистості має формувати сучасна початкова, середня та вища школа.

Одним із шляхів реалізації сучасних завдань підготовки майбутніх учителів є створення у ЗВО спеціального інтерактивного освітнього середовища. Незважаючи на наявні наукові дослідження в напрямку інтерактивного навчання, розробка та застосування сценаріїв уроків на основі інтерактивної взаємодії учасників освітнього процесу залишається актуальним завданням сучасної педагогіки. Використання інтерактивних технологій сприяє кращій адаптації студентів до майбутньої професійної діяльності, сприяє мотивації їх до навчання, соціалізації та професійного становлення кожного, дає змогу перевірити на практиці, виробити та інтегрувати сформовані переконання, уміння, навички, навички.

У педагогічній практиці реалізується сучасний освітній суб'єкт – суб'єктна парадигма (коли і вчитель, і учень є рівноправними партнерами освітнього процесу). Метою інтерактивного процесу є зміна та вдосконалення моделей поведінки його учасників. Інтерактивність у навчанні – уміння взаємодіяти в режимі бесіди, діалогу, дії. Аналіз останніх досліджень і публікацій дозволяє відзначити, що проблемі використання інноваційних форм організації навчання у вищій школі, її окремих аспектів, як у нашій країні, так і за кордоном, присвятили свої наукові дослідження вітчизняні вчені та викладачі. Роботи

науковців присвячені розкриттю проблем впровадження інтерактивних технологій і методик у педагогічну практику. Проте питання ефективного використання інтерактивних технологій і методів у ЗВО, зокрема використання інтерактивних методів у практиці вищої освіти для формування суб'єктності студентів, залишається недостатньо вивченим, що актуалізується нами.

Одним із напрямів удосконалення системи підготовки фахівців вищої освіти – формування суб'єктності студента в освітньому процесі ЗВО. Слід підкреслити, що це завдання є міждисциплінарним і потребує об'єднання зусиль багатьох спеціалістів: педагогів, психологів, соціологів тощо.

Актуальність дослідження даної проблеми зумовлена тим, що українське суспільство на сучасному етапі розвитку має особливо гостру потребу в самостійних, творчих та активних особистостях (Державна програма розвитку освіти України на 2011-2020 роки). Така людина вміє реально оцінювати життєву ситуацію, власні інтелектуальні та фізичні особливості, ставить перед собою високі, але реальні цілі, знаходить ефективні засоби для їх досягнення. І саме такі риси особистості має формувати сучасна початкова, середня та вища школа.

Одним із шляхів реалізації сучасних завдань підготовки майбутніх учителів є створення у ЗВО спеціального інтерактивного освітнього середовища. Незважаючи на наявні наукові дослідження в напрямку інтерактивного навчання, розробка та застосування сценаріїв уроків на основі інтерактивної взаємодії учасників освітнього процесу залишається актуальним завданням сучасної педагогіки. Використання інтерактивних технологій сприяє кращій адаптації студентів до майбутньої професійної діяльності, сприяє мотивації їх до навчання, соціалізації та професійного становлення кожного, дає змогу перевірити на практиці, виробити та інтегрувати сформовані переконання, уміння, навички, навички.

У педагогічній практиці реалізується сучасний освітній суб'єкт – суб'єктна парадигма (коли і вчитель, і учень є рівноправними партнерами освітнього процесу). Метою інтерактивного процесу є зміна та вдосконалення моделей поведінки його учасників. Інтерактивність у навчанні – уміння взаємодіяти в режимі бесіди, діалогу, дії. Аналіз останніх досліджень і публікацій дозволяє

відзначити, що проблемі використання інноваційних форм організації навчання у вищій школі, її окремих аспектів, як у нашій країні, так і за кордоном, присвятили свої наукові дослідження вітчизняні вчені та викладачі. Роботи науковців присвячені розкриттю проблем впровадження інтерактивних технологій і методик у педагогічну практику. Проте питання ефективного використання інтерактивних технологій і методів у ЗВО, зокрема використання інтерактивних методів у практиці вищої освіти для формування суб'єктності студентів, залишається недостатньо вивченим, що актуалізується нами.

Мета дослідження – розкрити особливості використання інтерактивних технологій і методів у формуванні суб'єктності студентів.

Відповідно до поставленої мети означено ключові взаємопов'язані **завдання дослідження:**

1. Описати становлення суб'єктності студента у закладі вищої освіти.
2. Дати оцінку інтерактивним освітнім технологіям як чиннику розвитку суб'єктності студентів ЗВО.
3. Дослідити особливості використання інтерактивних методів навчання.
4. Охарактеризувати становлення суб'єктності студента з використанням інтерактивних освітніх технологій у цифровому середовищі.

Об'єкт дослідження – студенти закладів загальної середньої освіти.

Предметом дослідження є процес впливу інтерактивних освітніх технологій у закладі вищої освіти на становлення суб'єктності студента.

Для розв'язання поставлених завдань використовувалися наступні взаємодоповнювальні **методи дослідження:** теоретичні методи, які забезпечували здійснення порівняльного аналізу, критичний, логічний аналіз наукової та методичної літератури; синтез, узагальнення, порівняння, класифікація – для уточнення та змістовної конкретизації суті проблеми.

Теоретичною основою дослідження послужила наукова література з використання інтерактивних технологій і методів у формуванні суб'єктності студентів.

Практичне значущість результатів дослідження полягає у тому, що результати проведеної роботи створюють можливість для подальшого наукового

осмислення та удосконалення становлення суб'єктності студента з використанням інтерактивних освітніх технологій у закладі вищої освіти.

Матеріали дослідження можуть бути використані в практичній професійній діяльності викладачів ЗВО для проведення ефективної викладацької діяльності зі студентами магістратури спеціальності «Управління закладами освіти».

Методами дослідження цієї роботи є вивчення літературних джерел та її критичний, логічний аналіз; синтез, спостереження, узагальнення, порівняння, класифікація.

Структура дослідження: робота має традиційну структуру та включає зміст, основну частину, що складається з 3 розділів, висновків до кожного розділу, загального висновку та списку використаних джерел.

Робота містить 62 сторінки, з них – 56 сторінок основного тексту, 63 літературних джерела (з яких 10 іноземною мовою).

За результатами дослідження опубліковано двоє тез.

РОЗДІЛ 1

СТАНОВЛЕННЯ СУБ'ЄКТНОСТІ СТУДЕНТА У ЗАКЛАДІ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Формування суб'єктивності студентів у процесі навчання в університеті

Одним із напрямів удосконалення системи підготовки фахівців вищої освіти – формування суб'єктності студента в освітньому процесі ЗВО. Слід підкреслити, що це завдання є міждисциплінарним і потребує об'єднання зусиль багатьох спеціалістів: педагогів, психологів, соціологів тощо.

Актуальність дослідження даної проблеми зумовлена тим, що українське суспільство на сучасному етапі розвитку має особливо гостру потребу в самостійних, творчих та активних особистостях (Державна програма розвитку освіти України на 2011-2020 роки). Така людина вміє реально оцінювати життєву ситуацію, власні інтелектуальні та фізичні особливості, ставить перед собою високі, але реальні цілі, знаходить ефективні засоби для їх досягнення. І саме такі риси особистості має формувати сучасна початкова, середня та вища школа.

Одним із шляхів реалізації сучасних завдань підготовки майбутніх учителів є створення у ЗВО спеціального інтерактивного освітнього середовища. Незважаючи на наявні наукові дослідження в напрямку інтерактивного навчання, розробка та застосування сценаріїв уроків на основі інтерактивної взаємодії учасників освітнього процесу залишається актуальним завданням сучасної педагогіки. Використання інтерактивних технологій сприяє кращій адаптації студентів до майбутньої професійної діяльності, сприяє мотивації їх до навчання, соціалізації та професійного становлення кожного, дає змогу перевірити на практиці, виробити та інтегрувати сформовані переконання, уміння, навички, навички.

У педагогічній практиці реалізується сучасний освітній суб'єкт – суб'єктна парадигма (коли і вчитель, і учень є рівноправними партнерами освітнього процесу). Метою інтерактивного процесу є зміна та вдосконалення моделей поведінки його учасників. Інтерактивність у навчанні – уміння взаємодіяти в

режимі бесіди, діалогу, дії. Аналіз останніх досліджень і публікацій дозволяє відзначити, що проблемі використання інноваційних форм організації навчання у вищій школі, її окремих аспектів, як у нашій країні, так і за кордоном, присвятили свої наукові дослідження вітчизняні вчені та викладачі. Роботи науковців присвячені розкриттю проблем впровадження інтерактивних технологій і методик у педагогічну практику. Проте питання ефективного використання інтерактивних технологій і методів у ЗВО, зокрема використання інтерактивних методів у практиці вищої освіти для формування суб'єктності студентів, залишається недостатньо вивченим.

Мета дослідження – розкрити особливості використання інтерактивних технологій і методів у формуванні суб'єктності студентів .

У контексті гуманістичної освітньої парадигми принципово іншою бачиться і позиція вчителя, який стає організатором, помічником і консультантом, одним із джерел інформації – суб'єктом навчання на шляху пізнання. Крім цих ролей, учитель також виступає в якості фасилітатора, який забезпечує, за К. Роджерсом (1994), підтримку, допомогу і водночас стимулює процес розвитку і саморозвитку особистості учня. Учень повинен проявляти активність, самостійність і відповідальність, здатність вільно рухатися по шляху свого особистісного зростання. Однією з умов ефективної професійної підготовки та постійного самовдосконалення особистості є формування суб'єктності студента як системної якості, що забезпечує безперервний поступальний саморозвиток та його продуктивну самореалізацію в освітньому просторі.

На думку дослідників, суб'єкт як невід'ємна якість особистості розкриває спрямованість розвитку особистості на вдосконалення, на її вершину – «акме». Суб'єктивність розвивається на практиці. Основою формування суб'єктності, суб'єктної позиції особистості є її активність, вміння організовувати життєвий час. На думку А. Деркач (2015), «суб'єктність – це інтегративна особистісна якість, яка відображає активність людини у постановці та досягненні життєвих цілей, усвідомлення своїх мотивів і можливостей, внутрішню свободу і творчість, забезпечує процеси самовизначення у виборі життєвої траєкторії,

самоперетворення в особистісно-професійному зростанні та самореалізація в діяльності».

Науковці також розглядають суб'єктність студента як стан особистісно-професійного становлення, що виявляється в його здатності до успішної адаптації в соціокультурному середовищі, можливості продуктивної педагогічної взаємодії з учасниками навчального процесу, а також у розумінні ними відповідальності за створення умов для його розвитку.

Суб'єктність студента – це інтегративна особистісна якість, яка характеризується йогоактивністю, насамперед, внутрішньою спрямованістю на себе, тобто визначенням мети, завдань, формуванням мотивів діяльності та ін., а також орієнтація на зовнішній світ, яка визначається готовністю приймати правильні рішення в нестандартних життєвих ситуаціях (Карієв, Турганбаєва, Сламбекова та ін., 2014). Практика показує, що традиційне навчання у ЗВО з його стандартними формами, методами, засобами, змістом, цілями, завданнями навчання недостатньо сприяє формуванню суб'єктності студентів. Тому в процесі вивчення психолого-педагогічних дисциплін зі студентами було апробовано інтерактивні методи навчання, які виявилися найбільш ефективними та відповідають вимогам навчальних програм університету

На думку авторів науково-методичного посібника «Розробка та впровадження інтерактивних технологій у вищій освіті» за редакцією А.Н. Нюдюрмагомедов, інтерактивність у навчанні пов'язана з різними формами взаємодії учасників і засобів педагогічного процесу. При цьому можливі три варіанти такої взаємодії: студенти з навчальним змістом, представленим у різноманітних способах подачі матеріалу та індивідуально диференційованій формі роботи; з викладачем або структурно організованими засобами навчання в масовому сприйнятті навчального матеріалу та відкритій взаємодії студентів один з одним у ході групової роботи.

Наведемо приклади інтерактивних методів навчання, які найбільш повно відповідають заданим вимогам та ефективному формуванню суб'єктності студентів:

1. Метод «Майстерня майбутнього» сприяє активізації навчального процесу, розвиває мотивацію до навчання, формує оцінку рівня підготовленості студентів та ступеня засвоєння матеріалу, сприяє розвитку критичного мислення та вміння вирішувати поставлені завдання.
2. Метод кейс-стаді вчить аналізувати ситуацію, сприяє розвитку вміння визначати ключові проблеми, обирати правильні рішення та формулювати послідовність дій.
3. Методика «Дерево рішень» розвиває творче мислення, формує вміння учня прогнозувати очікуваний результат і, за необхідності, самостійно вносити корективи, сприяє розвитку вміння шукати нові методи та прийоми в реалізації задуманого. мета.
4. Навчальна дискусія розвиває особистісні та професійні якості, вміння аргументовано відстоювати свою думку, сприяє розвитку вміння вести ділове спілкування та публічні виступи.

Розглянемо приклади впровадження наведених вище інтерактивних методів навчання при вивченні психолого-педагогічних дисциплін зі студентами. У процесі вивчення дисципліни «Сучасні освітні технології» ми використовували один із інтерактивних методів навчання – метод «Майстерня майбутнього» (Беркенова, 2011) за темою «Використання сучасних технологій як показник педагогічної компетентності вчителя».

Цей метод був реалізований у два етапи. Учні були поділені на 2 групи.

На першому етапі учні повинні були відповісти на запитання: скласти список причин проблемних запитань: «Коли учневі не цікаво вчитися?», «Коли вчителю не цікаво вчити?» Після невеликої підготовки відбулося обговорення цих питань.

На другому етапі студенти мали заповнити таблицю «Порівняльні особливості традиційного та інноваційного навчання». Порівняння традиційного та інноваційного навчання проводилось за такими параметрами:

- навчальні цілі,
- мотивація пізнавальної діяльності студентів на уроці,

- методи навчання,
- девіз і керівні принципи вчителя,
- позиція та стиль поведінки вчителя,
- позиція та поведінка учня,
- стиль, спілкування, результати навчання, оцінка, рефлексія.

Група мала 20 хвилин для обговорення вирішення проблеми. Представник кожної групи представив результати порівняльного аналізу з аргументацією, після чого вся група обговорила результати роботи груп.

Цей метод сприяв активізації уваги студентів на уроці, а також розвитку критичного мислення студентів. Наступний метод, який був використаний на уроці – метод кейс-стаді. Дана методика була застосована на практичному занятті з дисципліни «Інклюзивна освіта» на тему «Міжнародний досвід організації інклюзивної освіти».

Структура кейсу включає:

- вступ (актуальність і постановка проблеми),
- проблему,
- матеріали для вирішення (структуровані за темами).

Справа також може включати проблемні статті, що представляють думки різних авторів (Імрамзієва, 2009). Цей метод дозволяє виробити алгоритм прийняття рішення, оволодіти навичками вивчення ситуації, розробити план дій, застосувати отримані теоретичні знання на практиці, враховуючи точки зору інших спеціалістів, розвиває якості студента, такі як ініціатива, готовність діяти в різних умовах і здатність гнучко на них реагувати.

У ході роботи над кейсом студенти можуть запропонувати кілька самостійних варіантів вирішення однієї проблеми. Метод кейс-стаді складався з двох етапів:

- організаційного;
- підготовчого.

Відповідно до методики застосування цього методу на організаційному етапі учні обговорювали запропоновану вчителем ситуацію. У навчальну групу студентів було обрано доповідача, опонента та експерта. Доповідач брав участь

в організації дискусії в групі та формуванні спільної думки. Завдання опонента полягало в тому, щоб уважно вислухати і уточнити або сформулювати питання з поставленої проблеми. Експерту було запропоновано сформулювати оціночне судження щодо запропонованої позиції кожного студента в групі. На підготовчому етапі вирішувалися поставлені завдання. Кожен студент групи отримав завдання проаналізувати конкретну ситуацію, запропонувати свою точку зору, озвучити алгоритм вирішення та сформулювати висновок. Студентам були запропоновані наступні завдання:

1. Проаналізувати сучасний стан інклюзивної освіти в Україні та Фінляндії.
2. Які позитивні результати інклюзивної освіти в цих країнах ви можете відзначити?
3. Що можна винести з досвіду організації інклюзивної освіти у Фінляндії? Цей метод сприяє насиченню знаннями, вмінню розбиратися в ситуаціях, удосконалює особистісні та професійні якості студентів у процесі індивідуальної та колективної діяльності.

Розглянемо наступний інтерактивний метод навчання – метод «Дерево рішень» (Рисбаева, 2007). Дана методика була використана на практичному занятті при вивченні теми «Організація позакласної роботи в школі» з дисципліни «Теорія і методика виховної роботи». Метод «Дерево рішень» допомагає знайти рішення проблеми, допомагає учням проаналізувати та краще зрозуміти механізм прийняття рішень. Для реалізації цього методу учні об'єднуються в групи (5-6 осіб), кожна з яких обговорює питання і робить запис на своєму «дереві» (аркуші паперу).

Групи обмінюються деревами, додаючи нові ідеї. Цей метод був модифікований і змінено назву («Дерево речень» і «Хто більше?»). Так, для практичного заняття учням було запропоновано таке завдання:

- придумати якомога більше назв гуртків для студентів різного віку;
- розмістити на дошці листочки з деревами.

Завдання сприяло розвитку проєктивних умінь студентів. Одним із продуктивних інтерактивних методів є навчальна дискусія (Турсунова, 2008). Цей метод був використаний нами на уроці з дисципліни «Імідж у кар'єрі

педагога» при вивченні теми «Стратегія комунікативної поведінки». Учням було запропоновано виконати творче завдання. Вони самостійно розділилися на підгрупи. Рішення було представлено кількома авторами у формі презентації та дискусії на цю тему. Доповідачі продемонстрували 20 слайдів, на яких було представлено вирішення проблеми. Ця форма показала рівень підготовленості студентів.

Дискусія дозволила не тільки всебічно та глибоко вирішити проблему, а й спонукала учасників задуматися над нею, визначити свою позицію, навчитися відстоювати свою точку зору, усвідомлюючи право інших на власний погляд на проблему.

Отже використання інтерактивних методів навчання дозволяє особистості максимально виявити внутрішні задатки, важливі для майбутньої професійної діяльності, та забезпечити ефективне формування компонентів суб'єктності студента. Інтерактивні методи сприяють посиленню виховних впливів, оскільки в ході їх застосування студенти стають більш демократичними, вільними у своїх висловлюваннях, спілкуванні з іншими людьми, вчать критично мислити, виявляють готовність вирішувати складні професійні проблеми, ситуації, виявляють активність, ініціативність, вимогливість, відповідальність за свої дії та вчинки, гуманні риси особистості.

1.2 Інтерактивні освітні технології як чинник розвитку суб'єктності студентів ЗВО

У сучасному розумінні освіти виникла потреба охопити більше студентів більш ефективним способом навчання. Крім того, при цьому зросла тенденція отримати вигоду від освітніх можливостей незалежно від часу та місця. Підвищення ефективності освіти відбувається паралельно з розвитком технологій (Georgina & Hosford, 2009). Це також стало важливим чинником для викладачів і студентів, які є важливими елементами освіти, отримувати необхідні знання та навички власними зусиллями.

У розумінні освіти відповідно до вимог епохи, технологічні можливості, необхідні для більш ефективного та швидшого навчання, стали незамінними для

студентів, викладачів та освітнього середовища. У цьому процесі оновлення все більшого значення набуває перспектива інтерактивних освітніх технологій.

Взаємодія, яка визначається як процес взаємовпливу, розглядається як необхідність у багатьох теоріях навчання та викладання, а також як критичний елемент хорошого навчання. Науковці Мюрхед і Джува (2004) визначили взаємодію як одночасний і дискретний діалог, дискурс або події, які відбуваються між людьми як відповідь на запитання, відповіді або технологію. Можна сказати, що існує три основні взаємодії в технологічно підтримуваних освітніх середовищах. Це взаємодія учень - зміст, учень - викладач і учень - учень.

Студент – змістова взаємодія – це взаємодія між студентом і суб'єктом навчання; іншими словами, між учнем і змістом. Взаємодія студент–викладач – це взаємодія між студентом та експертами, які викладають курс дистанційної освіти. Нарешті, взаємодія студент-студент – це взаємодія студентів один з одним індивідуально або як група, з викладачем або без нього (Keegan, 2005).

Швидкі зміни в технологічно підтримуваний освіті в останні роки змінили напрямок навчальної діяльності. Освітня політика розвинутих країн і країн, що розвиваються, вказує на підтримку технологій для підвищення якості освіти. Свідоме залучення освітніх технологій має велике значення як для виховання людей, які мають потреби інформаційної епохи, так і для вдосконалення процесів навчання та вчителя (Hew & Brush, 2007). Можна сказати, що багато розвинутих країн працюють з освітніми технологіями з міждисциплінарним підходом і мають тенденцію використовувати освітні технології щодня все більше і більше під час викладання польових курсів (Korte & Hüsing, 2006).

Дослідження ефектів використання освітніх технологій в освітніх практиках з різними вимірами виявляє позитивний вплив використання освітніх технологій в освіті на успішність студентів. У цьому напрямку видно, що ефективне використання навчальних матеріалів у середовищі навчання з використанням комп'ютерних технологій також позитивно впливає на успішність студентів (Kiboss, 2002).

З обов'язковим використанням цифрових технологій в освіті, особливо в період пандемії COVID-19, студенти, вчителі, сім'ї та навчальні заклади та суспільства найефективніше відчули вплив освітніх технологій на результати навчання (Mukhtarov & Vedyushkina, 2021). Віртуальні класи, один із додатків дистанційної освіти, в якому найбільш ефективно використовуються інтерактивні освітні технології, стали застосовуватися на всіх рівнях освіти, особливо в період пандемії. Освіта, що надається на рівні вищої освіти, також змінила напрямок із застосуванням віртуальних класів.

Програми для віртуальних класів демонструють спроби створити ідеальне середовище для практики навчання та викладання шляхом поєднання мобільних пристроїв, технологічних інструментів і швидкості розвитку технологій (McSweeney, 2010). З цією новою трансформацією в освіті очні уроки в традиційних класах були замінені платформою інтерактивних освітніх технологій із новими методами та додатками. На цих платформах навчання проводилося в різних середовищах для одночасних (синхронних) уроків і в різних середовищах у різний час для асинхронних (асинхронних) уроків через додатки для віртуальних класів.

З цієї точки зору можна сказати, що інтерактивні освітні технології є незамінним засобом підвищення ефективності, безперервності та якості освітнього процесу. Пов'язані дослідження щодо використання інтерактивних освітніх технологій у навчанні показали, що є дослідження програм віртуальної класної кімнати. Видно, що ці дослідження особливо зосереджені на впливі інтерактивних освітніх технологій на успішність курсу в національному та міжнародному аспектах. Крім того, видно, що дослідження, зосереджені на впливі інтерактивних освітніх технологій на ставлення до навчання, вплив на процес участі в курсі, важливість розробки матеріалу віртуального класу та важливість взаємодії у віртуальному класі (Мартін, Паркер), & Deale, 2021).

У своєму дослідженні Де Вестелінк, Вальке, Де Крейн і Кіршнер (2005) виявили, що інтерактивні освітні технології роблять знання постійними. Ровай і Барнум (2003) намагалися розкрити якість інтерактивної освіти в Інтернеті. У результаті було виявлено, що мотивація студентів, їхній минулий досвід, якість

наданої освіти та схильність студентів до технологічної освіти є факторами, які впливають на якість інтерактивної освіти.

З іншого боку, Янг і Норгард (2006) наголошували на важливості взаємодії між учнем-вчителем і учнем-учнем у своїх дослідженнях з точки зору підвищення якості освіти. Багато питань, наприклад, як використовувати освітні технології студентам і, якою мірою технології будуть незалежними та пов'язаними зі змістом під час інтеграції технологій в освіту та чи можна використовувати технології як окремий інструмент, стали важливими напрямками для дослідників після технології та освіта зустрічаються в одному середовищі. Інформація, отримана в результаті досліджень, виявила вплив успішної інтеграції технологій на успішність студентів (Barron, Kemker, Harnes, & Kalaydjian, 2003; Dionys, 2012; Sanchez, 2011).

Науковці Devedzic і Devedzic (2019) наголосили на важливості не лише технологічно сприятної освіти, але й технологічно сприятного оцінювання у своїх дослідженнях. Keser and Semerci (2019), з іншого боку, оцінили вплив технологічних тенденцій на процеси навчання та викладання, беручи до уваги зміну освітніх парадигм і освітніх підходів. Ляо (2007) у своєму дослідженні, виявив, що вплив інтерактивних освітніх технологій на успішність студентів є більш ефективним, ніж традиційні методи. У своєму дослідженні Masalimova et al. (2021) обговорили трансформації освітнього підходу університетів під час пандемії COVID-19 з точки зору інтерактивних освітніх технологій. У результаті виявлено позитивний вплив інтерактивних освітніх технологій на навчальну діяльність. Markoska (2021), з іншого боку, мав на меті виявити рівень прийняття студентами університетів інтерактивних освітніх технологій. У підсумку було підкреслено, що використання інтерактивних освітніх технологій студентами університету підвищує успішність студентів і необхідність їх використання в більш широких сферах.

Студенти, які беруть участь у дослідженні, оцінювали свою схильність до використання інтерактивних освітніх технологій у двох категоріях: схильність до використання з точки зору впливу на навчання та схильність до використання з точки зору розвитку якостей студентів. 78% студентів а це 18 магістрів другого

року навчання спеціальності «Управління закладами освіти» ЗУНУ, які беруть участь у дослідженні, заявляють, що вони схильні використовувати інтерактивні освітні технології. 18% студентів зазначили, що схильні частково використовувати інтерактивні освітні технології. 4% студентів зазначили, що схильні не використовувати інтерактивні освітні технології. 88% студентів заявили, що вважають інтерактивні освітні технології корисними з точки зору набуття навичок навчання, 72% – технологічних навичок і 57% – когнітивних навичок. 68% студентів зазначили, що інтерактивні освітні технології позитивно вплинули на формування у них самовмінь та 35% – соціальних навичок. До негативного впливу інтерактивних освітніх технологій на розвиток характеристик студентів належить небажання вчитися, технологічна залежність і когнітивні труднощі. 60% студентів висловили своє небажання вчитися та негативний вплив інтерактивних освітніх технологій на навчання студентів. 25% студентів заявили про залежність від технологій, а 15% заявили, що когнітивні труднощі та інтерактивні освітні технології негативно впливають на розвиток характеристик студентів.

Нами була оцінена схильність студентів ЗВО, які брали участь у дослідженні, використовувати інтерактивні освітні технології, і більшість студентів заявили, що вони схильні використовувати інтерактивні освітні технології. Отож, ставлення студентів університету до використання технологій в освіті помірно позитивне.

Крім того, в літературі зазначено, що дослідження проводились для визначення рівня використання освітніх технологій студентами університетів і кандидатами на викладачі. Спільною рисою цих досліджень є позитивна схильність студентів використовувати освітні технології. Студентів університету, які брали участь у дослідженні, запитували про позитивний вплив інтерактивних освітніх технологій на розвиток якостей студентів. Студенти оцінювали позитивний ефект у п'яти категоріях: навчальні навички, технологічні навички, когнітивні навички, самонавички та соціальні навички. Більшість студентів, які брали участь у дослідженні, зазначили, що інтерактивні освітні

технології позитивно впливають на навчальні навички за характеристиками студентів.

Науковець Гедера (2014) у своєму дослідженні виявив, що інтерактивні освітні технології забезпечують студентам гнучкість, взаємодію та співпрацю. Асаді та ін. (2019) виявили, що студенти, які здобувають освіту в інтерактивному навчальному середовищі, краще працюють і спілкуються краще, ніж ті, хто здобуває освіту в традиційному класному середовищі. Лю (2015) виявив, що віртуальні класи, інтерактивне освітнє технологічне середовище, можуть візуалізувати логічне міркування та абстрактну теорію, тому студенти у групах віртуальних класів можуть легше навчитися логічним міркуванням і отримати абстрактні теоретичні знання.

Студентів ЗВО, які брали участь у дослідженні, запитували про негативний вплив інтерактивних освітніх технологій на розвиток якостей студентів. Негативні наслідки студентів оцінювали за трьома категоріями: небажання вчитися, технологічна залежність і когнітивні труднощі. Більшість студентів, які брали участь у дослідженні, виявили, що інтерактивні освітні технології негативно впливають на небажання вчитися з характеристик студентів. Нами виявлено, що інтерактивні освітні технології є негативними при впливі на взаємодію між студентами. Крім того, нами виявлено, що інтерактивні освітні технології викликають у студентів інтернет-залежність

Отож можна стверджувати, що інтеграція освітніх технологій в останні роки набрала обертів у всьому світі. Навчальні середовища, оснащені інтерактивними освітніми технологіями розглядаються як важлива платформа, спрямована на задоволення потреб у навчанні нашого віку. У цьому напрямку в даному дослідженні поставлено за мету оцінити використання інтерактивних освітніх технологій як чинника розвитку студентських характеристик зі студентськими поглядами. У результаті виявлено, що студенти ЗВО схильні використовувати інтерактивні освітні технології. Студенти заявили про позитивний вплив інтерактивних освітніх технологій на покращення характеристик студентів і з точки зору навчальних навичок, технологічних навичок, когнітивних навичок, самовмінь і соціальних навичок. Крім того, як

негативний вплив інтерактивних освітніх технологій на характеристики студентів студенти відзначали небажання вчитися, технологічну залежність і когнітивні труднощі.

У даному дослідженні було оцінено вплив використання інтерактивних освітніх технологій на характеристики студентів ЗВО. У цьому напрямку нами рекомендовано: проведення навчальних семінарів у ЗВО для підвищення рівня використання інтерактивних освітніх технологій студентами; університети повинні надавати технічну підтримку, орієнтовану на негайне вирішення проблем, для підвищення рівня використання студентами інтерактивних освітніх технологій.

Висновки до першого розділу

Швидкі зміни в технологічно підтримуваній освіті в останні роки змінили напрямок навчальної діяльності. Освітня політика розвинутих країн і країн, що розвиваються, вказує на підтримку технологій для підвищення якості освіти.

Студенти, які беруть участь у дослідженні, оцінювали свою схильність до використання інтерактивних освітніх технологій у двох категоріях: схильність до використання з точки зору впливу на навчання та схильність до використання з точки зору розвитку якостей студентів. 78% студентів а це 18 магістрів другого року навчання спеціальності «Управління закладами освіти» ЗУНУ, які беруть участь у дослідженні.

Навчальні середовища, оснащені інтерактивними освітніми технологіями розглядаються як важлива платформа, спрямована на задоволення потреб у навчанні нашого віку. У цьому напрямку в даному дослідженні поставлено за мету оцінити використання інтерактивних освітніх технологій як чинника розвитку студентських характеристик зі студентськими поглядами.

РОЗДІЛ 2

ЕФЕКТИВНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ

2.1 Сутність інтерактивного навчання та його впровадження в освітній процес

Сучасні світові стандарти освіти передбачають підготовку висококваліфікованих фахівців, здатних інтегрувати теоретичні знання та практичні навички в цілісну систему, самостійно опановуючи нові технології. Численні події свідчать про те, що особистість є визначальним фактором розвитку демократичного суспільства і правової держави. Тому навчальний процес у ЗВО має бути спрямований на розвиток прикладних компетентностей майбутніх фахівців: особистісно-життєтворчого, комунікативного спілкування, та інтелектуально-пізнавального. Таке тлумачення цілей навчання у вищій освіті посилює значення техніко-технологічних засобів, які використовуються в навчальному процесі у ЗВО, серед яких використання інтерактивних технологій навчання відіграє домінуючу роль (Du et al., 2022).

Для успішної реалізації свого особистісного потенціалу здобувачі освіти повинні мати умови для розвитку таких якостей особистості, як мобільність, здатність інтегруватися в динамічне суспільство, критичне мислення, здатність генерувати нові ідеї, здатність приймати нестандартні рішення та нести за них відповідальність, комунікативні навички, навички роботи в команді, уміння адаптуватися до навчальних ситуацій та моделювати їх тощо. Використання інтерактивних технологій навчання у ЗВО допоможуть вирішити багато завдань.

Різниця між інтерактивним навчанням і будь-яким іншим більш традиційним навчанням полягає в тому, що педагогічна взаємодія має відбуватися не тільки між учителем і студентами. Здобувачі освіти самі активно взаємодіють між собою в пошуці і створенні нових знань або в процесі формування і розвитку нових умінь. У цьому випадку основна роль у навчальному процесі відводиться взаємодії між здобувачами освіти, а не самим

стосункам учень-викладач, як і в традиційному процесі навчання (Julia et al., 2020).

За результатами дослідження зроблено висновки, що як студенти, так і викладачі ЗВО вважали основними компонентами інтерактивності діалогічність, розгляд та аналіз кожної проблеми з іншої точки зору, зміна традиційної діяльності вчителя через переважаючу діяльність здобувачів освіти, обмін знаннями, діями, формування вмінь роботи з науково-педагогічною літературою. Як зазначають респонденти, основними рисами, які відрізняють інтерактивні засоби, що використовуються у ЗВО, є відображення відповідальності і вольова саморегуляція, співтворчість, повага до думки кожного учасника навчання, свобода вибору власних рішень щодо організації та змісту навчання.

Підвищено особисту відповідальність за власну роботу під час навчання та розвиток навичок командної роботи як студентами вищої освіти, так і викладачами як основними передумовами успішного навчання в інтерактивному середовищі.

Серед переваг інтерактивного навчання у ЗВО респонденти назвали можливість для студентів бути більш самостійними і впевненими у собі, участь у навчальному процесі кожного учня, постійне й активне використання раніше набутого досвіду.

Тому тема використання інтерактивних технологій в освіті останнім часом є надзвичайно актуальною, оскільки використання інтерактивних технологій у вищій освіті широко досліджується вченими з усього світу (Reinhold, Hoch, Werner, & Richter-Gebert, 2020).

Ефективність інтерактивних технологій залежить від того, наскільки особистісні якості та можливості людини враховує кожен суб'єкт освітнього процесу, перспективи його розвитку. Отже, переважає пріоритетність предметного навчання над інформаційним, спрямованість на формування суб'єктивного світогляду здобувачі освіти в на протигагу програмованого сприйняття, діагностики особистісного розвитку, ситуативного проектування,

змістовного діалогу, інклюзії навчальних завдань у контексті життєвих потреб (Smaniotto Costa, Batista, Almeida, & Menezes, 2020; Zhanga & Aslan, 2021) та ін.

Обґрунтування використання різноманітних інтерактивних технологій у ЗВО впливає з можливості перетворення процесу навчання за допомогою цих технологій у співпрацю, взаємне навчання (колективне, мікрогрупа, група, кооперативне навчання), у якому учень і вчитель є рівноправними сторонами у взаємовигідному процесі (Erdener & Kandemir, 2019; Cung та ін., 2019).

Можливості інтерактивних технологій, а саме колаборативної педагогічної взаємодії, різноманітні педагогічні прийоми, навчання в парах і малих групах, максимізують активність і внесок кожного учасника в кінцевий результат навчання, заохочувати до формування та з'ясування власних думок, оціночних суджень, уміння розпізнавати почуття та ставлення та заохочувати вільний обмін думками. Вони допомагають розвивати навички активного слухання, емпатія, співпраця, самовпевненість і толерантність; стимулювати розвиток і самовдосконалення, емоційна стабільність і чутливість, гнучкість спілкування, емпатія, рефлексивність тощо (Трейсі, Ван, Трімбл, Mainsbridge, & Douglas, 2022; Роке-Ернандес, Діас-Ролдан, Лопес-Мендоса та Салазар-Ернандес, 2021).

Сутність інтерактивного навчання полягає в організації постійної взаємодії всіх учасників навчального процесу, жоден з яких не залишається пасивним, тому що вони поставлені в ситуацію активного навчання в режимі співпраці. З цим типом навчання, аналізуючи власні дії та дії своїх партнерів, кожен може змінити свою модель поведінки, здобути необхідні знання та навички більш свідомо та відчують себе максимально близькими до своєї майбутньої професійної діяльності (Mairéad та ін., 2022; Barrot & Acomular, 2022).

Спільна діяльність здобувачі освіти в у процесі навчання та засвоєння навчального матеріалу означає, що кожен вносить індивідуальний внесок у процес, і відбувається обмін знаннями, ідеями та способами дій (Одінокая, Андреева, Михайлова, Петров і Пятницький, 2020; Ернандес-Торрано та Ібраєва, 2020).

Це відбувається в атмосфері доброзичливості та взаємопідтримки, що дає змогу не лише здобувати нове знання, а й розвиток пізнавальної діяльності, яка згодом знадобиться фахівцям під час здобуття вищої освіти

Провідним засобом реалізації інтерактивної взаємодії в освітньому процесі є забезпечення оптимального поєднання різних видів діяльності, особливо комунікативної, для всіх суб'єктів навчання, створюючи тим самим комфортне середовище, в якому кожен відчуває свою індивідуальність, незалежність та успішність. Впровадження інтерактивного навчання вимагає залучення відповідного особистого досвіду (почуттів, переживань, емоцій, відповідній дії) об'єктів навчання, різні форми співпраці, рефлексію набутих знань і вмінь, сформованих ціннісних орієнтацій, установок тощо (Muir, Milthorpe, Stone, Dument, Freeman, & Hopwood, 2019).

Інтерактивні технології навчання забезпечують кооперативний урок створення організації, де індивідуальні завдання стають груповими завданнями, кожен член групи робить унікальний внесок у колективні досягнення та зусилля кожного члена групи і є необхідними і незамінними для успіху всієї групи. Уміле використання різноманітних інтерактивних технологій в організації навчального процесу у ЗВО знімає нервову напругу, дозволяє змінити «звичну» діяльність та дозволяє зосередитися на поточних проблемах, які потребують щоденної уваги (Вагг, Балта, Bolger, & Lone, 2020; Tseng, Kuo, Yeh & Tang, 2022).

Таким чином, аналіз наукової літератури показав, що інтерактивна модель навчання передбачає технологічний підхід до організації навчального процесу. Розглядається як застосування набору інтерактивних технологій в освіті, спільною рисою яких є певні принципи взаємодії, насамперед, багатостороннє спілкування, взаємне навчання студентів, кооперація навчальної діяльності (Chen, Lei, & Cheng, 2019; Di Paulo, Wakefield, Mills, & Baker, 2017).

Суттєвою характеристикою інтерактивного навчання є взаємонавчання (колективне, групове, спільне), де викладач і студент є рівноправними суб'єктами навчання (Amenduni & Ligorio, 2022). Під час інтерактивного навчання вчитель виступає як фасилітатор навчального процесу, як порадник.

Тим часом ефективна взаємодія та співпраця між студентами є важливими факторами процесу навчання (Ritella & Loperfido, 2021).

Інтерактивність передбачає дії, під час яких студенти вчаться вирішувати складні проблеми. Це також вчить студентів моделювати різні ситуації, збагачуючи їхній соціальний досвід шляхом залучення та переживання різних життєвих ситуацій; будувати конструктивні стосунки в групі, визначати своє місце в ній, уникати конфліктів, вирішувати їх, шукати компромісів, прагнути до діалогу, знаходити спільне вирішення проблем; розвивати навички в проектної роботи, самостійної і творчої роботи (Sansone, Cesareni, Bortolotti, & McLay, 2021).

При впровадженні інтерактивних технологій навчання учасники навчального процесу часто стикаються з певними ускладненнями. У зв'язку з цим доцільно дотримуватися рекомендацій, які можуть звернути слабкі сторони учасника процесу навчання на сильні сторони:

- якщо здобувачі освіти чи викладачі не знайомі з інтерактивним навчанням, інтерактивні елементи слід вводити поступово для забезпечення високої якості цього типу інструменту (Marcelo, Chiari, & Formiga, 2018);

- здобувачів освіти необхідно навчити ретельно готуватися до інтерактивних занять і спочатку використовувати прості інтерактивні методи – робота в парах, малих групах, мозковий штурм тощо. У міру того, як здобувачі освіти та вчитель набувають досвіду такої роботи, такі заняття буде набагато легше підготувати і приготування не займе багато часу;

- якщо використання певних інтерактивних методів дає суперечливі результати в певній групі, стратегія повинна бути переглянута та з обережністю використовувана надалі;

- для ефективного використання інтерактивних технологій, особливо для охоплення та ретельного вивчення необхідного матеріалу, потрібно ретельно спланувати роботу. Це дозволить поставити перед студентами підготовчі завдання, підібрати інтерактивні вправи, які б дали їм «ключ» до засвоєння матеріалу, умови, в яких перебували б здобувачі освіти змушені сприймати це серйозно, а не виконувати механічно чи «грайливо» (Zhou, Li, & Wijaya, 2022);

– з метою посилення контролю процесу навчання з використанням інтерактивних моделей навчання вчителю слід підготуватися та уважно вивчити і продумати матеріал. Потрібно також сумлінно планувати та розвивати урок, розробляти критерії оцінювання ефективності уроку, мотивувати здобувачів освіти в до навчання шляхом відбору цікавих ситуацій, проблем та оголошувати очікувані результати уроку та критерії оцінювання роботи здобувачі освіти.

В інтерактивному навчанні існує навчання у співпраці та взаємне навчання, де і вчитель, і здобувачі освіти рівні здобувачі освіти в розумінні того, що вони роблять, розмірковування про те, що вони знають, як і чому вони навчаються, яких результатів вони досягнуть

Таким чином, досвід застосування цього типу засобів у вищій освіті переконливо доводить, що інтерактивні методи інтенсифікують та оптимізують процес навчання. Вони дозволяють учням зробити навчання більш доступним. Ці методи також допомагають навчитися формулювати власну думку, правильно її висловлювати, обґрунтовувати свою точку зору, аргументувати та обговорювати, вчитися слухати іншу людину, моделювати різні соціальні ситуації.

Дослідження вчених цього питання дозволяє виділити важливість сучасних інтерактивних методів вищої освіти, зокрема з використанням онлайн-платформ та ігрових технологій.

Як студенти, так і викладачі ЗВО вважають основними компонентами інтерактивності діалогічність, розгляд та аналіз кожної проблеми з іншої точки зору, зміна традиційної діяльності вчителя через переважаючу діяльність здобувачі освіти в, обмін знаннями, діями, формування вмінь роботи з науково-педагогічною літературою. Основними рисами, які відрізняють інтерактивні засоби, що використовуються у ЗВО, є відображення відповідальності і вольова саморегуляція, співтворчість, повага до думки кожного учасника навчального процесу, свобода вибору власних рішень щодо організації та змісту навчання, підвищення особистої відповідальності за власну роботу під час навчання та розвиток навичок командної роботи.

Важливими є принципи свідомості та відповідальності, діалогу та свободи особистості як принципи ефективного використання інтерактивних технологій у вищій освіті. Саме такі інтерактивні методи, як ігрове навчання, ситуаційні завдання, майстер-класи, кейс-методи, мультимедійні лекції та практичні курси переважно використовуються у вищій освіті. Серед переваг інтерактивного навчання у ЗВО респонденти назвали можливість для студентів бути більш самостійними і впевненими у собі, участь у навчальному процесі кожного учня, постійне й активне використання раніше набутого досвіду.

2.2 Інтерактивні методи навчання в сучасній вищій освіті

Інтерактивні методи навчання: опис і роль такого навчання

Компетентнісний підхід у системі вищої освіти покликаний підвищити увагу до ефективного та технологічного формування професійних компетентностей. Професійну компетентність ми розуміємо як особистісну освіту, що визначає продуктивність виконання професійних завдань і включає в себе знання, вміння і професійно значущі особистісні якості, досвід і ціннісні орієнтації. При цьому компетентність відрізняється від таких традиційних понять, як «знання», «вміння», «навички» і «досвід», своїм інтегративним характером, що визначається особистісними рисами, такими як орієнтація на практику, здатність працювати в найрізноманітніших контекстах, саморегуляція і самооцінка.

Таке визначення професійної компетентності потребує суттєвих змін у педагогічному забезпеченні навчальної програми університету, наповненні її методиками навчання, які могли б забезпечити підготовку майбутніх фахівців з необхідним комплексним результатом. Традиційні методи університетського освітнього процесу (лекція, пояснення, вправа тощо), безумовно, важливі для професійного розвитку. Однак ще гостріше їх обмеженість відчувається в даний час, коли формується таке складне явище, як компетентність. Тому ми вважаємо, що сучасна освіта має бути орієнтована на самостійну діяльність студента, організацію середовища самонавчання та експериментально-практичну підготовку, де студенти мають вибір дій і можуть проявляти

ініціативу, а також гнучкі навчальні програми, де студенти можуть працювати в комфортному ритмі.

Сьогодні варто поговорити про використання інтерактивних методів навчання, які стимулюють інтерес до професії; сприяти ефективному засвоєнню навчальних матеріалів; формувати закономірності поведінки; забезпечують високу мотивацію, силу, знання, командний дух та свободу самовираження; А головне, сприяти розвитку комплексних компетенцій майбутніх фахівців.

Отже, ми розглянемо ті сучасні методи навчання, які найбільш поширені в науково-методичній літературі [1], [2], [3], [4], [5] і мають потенціал для формування компетентностей майбутніх фахівців.

Навчання – це метод навчання, який спрямований на розвиток навичок і знань в будь-якій галузі шляхом виконання послідовних завдань, занять або ігор. Цей метод дозволяє викладачеві дати учасникам відсутню інформацію і дозволяє сформувати в студентів навички професійної та відповідної поведінки при виконанні професійних завдань. Перевага навчання полягає в тому, що воно забезпечує активне залучення всіх студентів до процесу навчання.

Навчання може забезпечити підготовку до професійного спілкування та співпраці, виконання організаційних чи наглядових функцій тощо.

І. Тренінг, як правило, проводиться в кілька етапів.

1. Вступ. Цей етап задає тон майбутній роботі, створюючи невимушену, демократичну атмосферу. Проводиться в будь-якій формі і будь-якими способами. Викладач інформує студентів про свої очікування та сподівання щодо майбутнього заходу.

2. Виявлення. Цей етап є необхідною процедурою для першого заняття будь-якого навчання. Це активізує групу для залучення до взаємодії та розвитку комунікативних навичок. Це потрібно робити, навіть якщо студенти вже знайомі один з одним. За допомогою таких ігор, як «інтерв'ю», «Знай мене» та «Обмін візитками», учасники можуть побачити нову сторону та відчути турботу один про одного.

3 Очікування учасників. Очікування учасників з'ясовуються, наприклад, «по колу», за допомогою навчальних завдань, з якими вони стикаються в даний

момент. Задоволення потреб студента не тільки спрямовує його інтерес, але й є важливим орієнтиром для діяльності викладача .

4. Визначення порядку проведення тренінгу. Коли всі учасники говорять або пишуть про свої очікування, викладач завжди розповідає їм процедуру навчання, незалежно від того, як довго вона триває.

5. Прийняття правил групи (далі – «угода»). Для того, щоб учасники з самого початку відчували відповідальність за своє навчання, рекомендується прийняти правила тренінгу або укласти «угоду». Статті угоди, як правило, записуються: наприклад, ми не запізнюємося, говоримо поза чергою, слухаємо розмову не по темі тощо. Кожне твердження обговорюється, затверджується більшістю голосів і виставляється в доступному місці. Це допоможе створити відповідну робочу атмосферу, взаємоповагу та довіру. Це також потребує покращення засвоєння матеріалу. Кожен студент несе відповідальність за виконання «угоди».

6. Оцінка рівня інформативності групи є одним із завдань для викладача . Зазвичай для цього використовується анкета або чек-лист з питаннями по темі тренінгу. Результати опитування показують рівень готовності студентів і допомагають викладачу скорегувати зміст і баланс тем, адаптувати навчання і зробити вправи легкими для сприйняття. Дуже ефективним є опитувальник, повторений після закінчення тренінгу. Порівнюючи результати, викладач зможе оцінити, як студенти підвищили свою готовність, що є важливим показником ефективності навчання.

7. Актуалізація проблеми. Щоб розвинути мотивацію до модифікації професійної поведінки та діяльності, слід заохочувати учасників до обговорення теми тренінгу, щоб викликати інтерес і зробити цю проблему актуальною для всіх. Викладач може врешті-решт провести рольову гру.

8. Освіта. Безпосередня взаємодія викладача з студентами полягає в реалізації ключової мети тренінгу на даному етапі. Цей етап навчання включає в себе два етапи. По-перше, це інформація: вона може починатися з відповідей на пункти анкети, які викликали найбільше збентеження. Крім того, основний матеріал курсу подається на цьому етапі за допомогою таких методів, як лекції,

бесіди, рольові ігри, дискусії та робота в малих групах. Другий етап є практико-орієнтованим: він покликаний допомогти учасникам набути практичного досвіду. Для цього можуть бути використані рольові ігри, драматизація, дискусія, «мозковий штурм» та інші інтерактивні форми роботи. Вибір залежить від умов.

9. Підбиваємо підсумки. Як правило, ця процедура призначена для того, щоб учасники ділилися своїми враженнями і почуттями, висловлювали свої побажання. Підбиття підсумків може включати заповнення "аркуша одкровення", листів, анкет або опитувань. Важливою складовою навчання є документування прогресу студента, наприклад, за допомогою фотографії. Підбиваючи підсумки, ці фотографії можна переглянути, щоб нагадати, як проходила робота.

Таким чином, навчання ефективно формує професійну компетентність студентів через створення впевненого та комфортного середовища та можливість практичного відпрацювання кроків, необхідних для майбутньої професійної діяльності в цілому.

II. Метод кейс-стаді – це навчання шляхом вирішення конкретних кейсів. Суть цього методу полягає в колективному аналізі ситуації, знаходженні рішення і публічному захисті зазначеного рішення. У процесі розгляду кейсів студенти набувають навичок роботи в команді, самостійного моделювання рішення, самостійного міркування та відстоювання своєї думки. Вперше метод був застосований в Університеті Гарвардської школи права в 1870 році.

Цей метод передбачає неоднозначність у вирішенні представленої задачі, що створює проблему для обговорення міркувань запропонованих рішень і вибору найбільш підходящого. Тому результатом є не тільки знання, а й професійні навички, сформована особистість і набір цінностей.

Кейс, який розглядають студенти, як правило, береться з реальної професійної сфери і підкріплюється наочними матеріалами, статистичними даними, діаграмами та графіками, описами того, як його бачать різні люди, звітами, даними зі ЗМІ, інтернет-ресурсів тощо — тобто інформацією, яка дозволяє зрозуміти, про що йдеться у кейсі. Під час навчання майбутніх

викладачів може бути, наприклад, конфлікт між викладачем і батьком на основі успішності студента, зафіксованої в класному журналі; рішення педагогічних рад і рад, зафіксовані в протоколі; характер студента, описаний одногрупниками, викладача ми та шкільним психологом; та інші документи, в тому числі статuti школи.

Структура кейса складається з трьох частин: дві для студента і одна для викладача. Предметна частина описує ситуацію і дозволяє студентам охарактеризувати всі її обставини; інформаційний розділ відображає деталі підтримки, на підставі якої приймається остаточне рішення; А методичний розділ, призначений для викладачів, визначає місце кейсу в структурі курсу, завдання для студентів і педагогічне забезпечення вирішення ситуації.

Розв'язання запропонованих студентам ситуацій передбачає різноманітні аналітичні методи: проблемний, причинно-наслідковий, праксеологічний, аксіологічний, ситуаційний, прогностичний та інші види прогностичного аналізу.

Дії студентів в рамках методу продуктивні в такій послідовності:

- 1) ознайомлення з ситуацією, її змістом і особливостями,
- 2) виділення основних проблем, факторів і особистостей, які дійсно можуть діяти,
- 3) пропозиція концепцій рішення,
- 4) аналіз наслідків прийнятого рішення,
- 5) вибір оптимального варіанту, прогнозування наслідків, вказівка на потенційні проблеми, механізми, профілактику та шляхи їх вирішення.

Діяльність педагога, що використовує цей метод, включає в себе дві фази. Перший включає в себе створення кейсу, формулювання питань для аналізу та розробку методичного забезпечення допоміжних матеріалів для студентів та їх самостійної роботи. Другий етап включає в себе аудиторну діяльність викладача при обговоренні кейсу, де він виступає зі вступним і заключним словом, організовує дискусію або презентацію, підтримує ділову атмосферу в аудиторії і визнає внесок студентів в аналіз ситуації.

Таким чином, вивчаючи та аналізуючи досвід роботи на основі реальних ситуацій, студенти всебічно збагачують знання та вміння, що лежать в основі професійного світу, демонструючи продуктивний вплив на формування своїх професійних компетенцій.

III. Поведінкове моделювання – це метод навчання навичкам міжособистісного спілкування та професійної поведінки. Метод здійснюється в такій послідовності:

- 1) виклад моделі професійної поведінки, яку необхідно засвоїти;
- 2) найбільш точне відтворення запропонованої поведінкової моделі;
- 3) зворотний зв'язок, що вказує на ступінь успішності оволодіння відповідною поведінкою.

Поведінка, яка пропонується студентам за допомогою цього методу, повинна в достатній мірі відповідати реальним професійним ситуаціям, щоб майбутні фахівці мали можливість максимального занурення в професійну діяльність і швидко адаптуватися до конкретних умов. Наприклад, він/вона може відпрацьовувати навички проходження співбесіди, реагування на конфлікти чи надзвичайні ситуації, обговорення кар'єрних перспектив, переведення або прийняття посади тощо.

Поведінкове моделювання є ефективним за таких умов: по-перше, запропонований кейс є привабливим для студентів і викликає у них впевненість і готовність слідувати запропонованій моделі; по-друге, кейс демонструє потрібну послідовність або правильну процедуру в стандартній ситуації; І по-третє, студенти бачать, що дотримання бажаної послідовності дій винагороджується (економія часу, страхування від помилок, вирішення проблем тощо).

Таким чином, представлений метод поведінкового моделювання може підвищити якість навчання, сприяючи відповідній поведінці способами, типовими для майбутніх трудових ситуацій.

VI. Метод зворотного зв'язку з колегами. Метод зворотного зв'язку з однолітками полягає в тому, що один студент надає іншому студенту постійний зворотний зв'язок про свої дії, вчинки та рішення. Погляд на свої вчинки і реакції

з боку дозволяє майбутньому фахівцеві краще зрозуміти свої сильні і слабкі сторони і виробити адекватну самооцінку. Метод взаємного зворотного зв'язку ґрунтується на інформації (об'єктивному та чесному зворотному зв'язку) при виконанні завдань, пов'язаних з розвитком нових навичок та виконанням поточних професійних обов'язків. Учасники (той, хто діє, і ті, хто аналізує і дає зворотний зв'язок) абсолютно рівні.

Зворотній зв'язок може бути наданий після обговорень, виступів, навчальних завдань тощо. Практична підготовка, під час якої студенти безпосередньо вирішують професійні завдання, має надзвичайну цінність і можливості для реалізації цього методу. Наприклад, такий зворотний зв'язок майбутнім викладачам може бути наданий після лекції або додаткових навчально-виховних заходів тощо.

Студенти, звичайно, повинні бути навчені давати об'єктивний зворотний зв'язок, щоб робити обґрунтовані судження та стати компетентними для надання інформації, перш ніж використовувати цей метод.

Таким чином, метод взаємного зворотного зв'язку забезпечує більш ефективний розвиток компетенцій майбутніх фахівців за рахунок постійного моніторингу діяльності та можливостей надання своєчасної допомоги та виправлення недоліків.

VII. Метод проектів. Ігрові проекти – це метод навчання, в якому навчання здійснюється через розв'язання проблем.

На першому етапі викладач фіксує навчальну (дослідницьку) проблему, тобто робить проблемну ситуацію психологічною.

На другому етапі студенти діляться на дві конкуруючі групи і знаходять рішення задачі.

Третій етап – заключна зустріч, на якій студенти беруть на себе ролі та публічно захищають розроблені рішення (рецензування перед захистом).

Ігрові проекти найбільш успішні на практичних заняттях, оскільки не передбачають пояснення нового матеріалу або обміну інформацією між викладачем та студентами. У цьому форматі можуть виконуватися інформаційні, дослідницькі, творчі та прикладні проекти.

Таким чином, метод ігрових проєктів забезпечує високу активність для викладання курсів і є більш продуктивним, оскільки розвиваються навички проєктування, а фахівці в майбутньому будуть більш гнучкими та ефективними у вирішенні складних професійних завдань.

VIII. Гра «Метафора». Метафорична гра – це метод навчання, спрямований на розвиток нових видів діяльності та зміну поведінкових установок. Основна мета гри в метафору полягає в тому, щоб знайти новий спосіб вирішення проблеми в рамках даної метафори.

Група вибирає метафору і заглиблюється в контекст, щоб знайти спосіб вирішення проблеми і реалізації їх рішення (визначити стратегію дії). Коли гра закінчена, проблема обговорюється, щоб знайти ефективне рішення і застосувати його до робочої ситуації.

Така форма навчання допомагає активізувати творчі здібності студентів та по-новому поглянути на професійну ситуацію, ламаючи стереотипи. Гра-метафора розвиває творчі здібності студентів, зменшує тривожність у розв'язанні проблем, заохочує самостійність студентів тощо. Метафорами можуть служити прислів'я, казки, байки та легенди, які навіюють проблеми майбутніх професій. Наприклад, гра може бути заснована на ідеї казки «Неусміхнена принцеса», коли вона вибирає собі чоловіка. При цьому конкуренти повинні не змушувати її посміхатися, а демонструвати якісь професійні навички (наприклад, знання, володіння якимись професійними інструментами). Гра «Бажання» може розвинути ще одну метафору. За мотивами казки «Золота рибка» бажання можуть бути професійно сфокусовані тощо.

Тому метод метафоричної гри розвиває поведінкові приклади в ситуаціях, характерних для майбутньої професійної діяльності; Заданий метафоричний контекст орієнтує студентів на творче розв'язання професійних завдань, що є продуктивним для розвитку всіх складових професійної компетентності.

IX. Розповідь. Сторітелінг навчає майбутніх фахівців правилам роботи за допомогою міфів та історій з професійного життя. Говорячи про зміст професійної роботи, її специфіку і ситуації, що виникають, педагог готує студента до розуміння традицій, філософії, культури і професійної діяльності.

Необхідно надати максимум об'єктивної інформації, щоб уникнути розчарування майбутнього фахівця у виборі професії. Метод допомагає студентам швидко засвоїти специфіку роботи, керівні документи, перспективи кар'єрного росту тощо.

Цей метод допомагає студентам швидше адаптуватися до професії та сформуванню оціночних суджень про професійну діяльність в цілому та свою роль у суспільстві, що є основоположним для професійної компетентності майбутнього фахівця.

Х. Кошик-метод. Кошик-метод – це метод навчання, заснований на імітації найбільш поширеної ситуації фахівців, коли студенту доводиться якісно виконувати незаплановані дії. Зміст цього методу полягає в наступному: студенту представляється ситуація або роль, яку він повинен зіграти, і матеріали, які він повинен використовувати у вправі; студент виконує запропоновані дії; Проводиться підсумкова співбесіда, на якій студент обґрунтовує свої дії, описує потенційний вплив дії та оцінює особисту задоволеність результатом. Викладач аналізує отриману від студентів інформацію, пропонує альтернативне рішення, виділяє втрачені можливості, прогнозує результати рішень і дає рекомендації на майбутнє.

Цей метод, на відміну від інших, вимагає розробки сценаріїв і рольових ігор. Наприклад, студент, який виконує роль шкільного викладача, «проводить урок». Кожен «студент» діє відповідно до своєї ролі без відома «викладача»: може раптово поставити запитання про «урок», вигукнути зі свого місця, попросити у сусіда лінійку тощо. Крім того, «завуч» (призначається з числа студентів) може заходити в клас під час уроку, щоб дорікнути вчителю, зробити оголошення класу і т.д. Також у сценарій можна включити «батька», «викладача-колегу», «шкільного електрика» тощо.

Таким чином, студент, який «проводить урок», повинен оперативно і адекватно реагувати на те, що відбувається, але в підсумку проводити особисту інвентаризацію своїх дій. Викладач і всі інші студенти в кінці гри дають свої оцінки побаченого на «уроці». Студенти, які вивчають інші спеціальності, можуть зіткнутися з такими сценаріями, як незаплановані телефонні дзвінки,

термінові завдання, нова інформація про свою роботу, відвідувачів, відповіді на запитання наукового керівника тощо. Таким чином, цей метод дозволяє не тільки створити практичний режим професійної компетентності. Це також може розвинути стресостійкість майбутнього фахівця під час розігрування можливих втручань у процес вирішення існуючої проблеми.

XI Методика навчання дії. Метод діяльнісного навчання останнім часом став одним із перспективних напрямків сучасної освіти, оскільки передбачає організацію середовища самонавчання. Такий метод навчання дозволяє студентам ефективно розв'язувати задачі практико-орієнтованого навчання.

Цей метод реалізується в груповій роботі серед студентів. Під час спільної роботи над проблемою (яка має практичну спрямованість) студенти розробляють власний шлях до комплексного рішення, обґрунтовують це рішення та проводять презентацію своїх пропозицій. Група вчителів обговорює результати громадського захисту та називає переможця, що робить оцінювання більш об'єктивним. Якщо цей метод використовується студентами в період виробничої практики, то розв'язувані задачі можуть бути взяті з конкретної практики, що підсилює навчальний потенціал методу і результати, отримані в ході його впровадження.

Таким чином, навчання на практиці позитивно впливає на складові професійної компетентності через практичні навички, які розвивають організацію спільної діяльності та відповідальність за свою роботу.

Отож, варто зазначити, що активні методи навчання модифікують роль викладача від перекладача інформації до організатора та координатора освітнього процесу та дають можливість формувати комплексні компетентності за майбутніми професійними спеціальностями через студентську діяльність, яка максимально точно відображає зміст професійної роботи.

Висновки до другого розділу

Серед переваг інтерактивного навчання у ЗВО респонденти назвали можливість для студентів бути більш самостійними і впевненими у собі, участь у навчальному процесі кожного учня, постійне й активне використання раніше набутого досвіду.

Можливості інтерактивних технологій, а саме колаборативної педагогічної взаємодії, різноманітні педагогічні прийоми, навчання в парах і малих групах, максимізують активність і внесок кожного учасника в кінцевий результат навчання, заохочувати до формування та з'ясування власних думок, оціночних суджень, вміння розпізнавати почуття та ставлення та заохочувати вільний обмін думками.

Варто зазначити, що активні методи навчання модифікують роль викладача від перекладача інформації до організатора та координатора освітнього процесу та дають можливість формувати комплексні компетентності за майбутніми професійними спеціальностями через студентську діяльність, яка максимально точно відображає зміст професійної роботи.

РОЗДІЛ 3

СТАНОВЛЕННЯ СУБ'ЄКТНОСТІ СТУДЕНТА З ВИКОРИСТАННЯМ ІНТЕРАКТИВНИХ ОСВІТНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ЦИФРОВОМУ СЕРЕДОВИЩІ

3.1. Використання інтерактивних технологій у цифровому середовищі як дієвого інструменту розвитку компетенцій студентів

У разі модернізації вищої освіти компетентнісний підхід є одним із важливих концептуальних правил оновлення змісту професійної освіти, метою якого є підвищення якості освітнього процесу. Багато років основні програми професійної освіти були зосереджені на подальшому впровадженні компетентного підходу до навчання. Відомо, що сучасний освітній стандарт вищої освіти спрямований на формування загальнокультурних, професійних та професійних компетенцій педагога. Від випускника ЗВО, який вміє вирішувати складні професійні завдання та використовувати сучасні технології, що мають базові наукові знання та навички, орієнтованого на постійний саморозвиток та самовдосконалення, в інноваційних процесах очікується роль експерта, готового брати участь і реагувати на зміну.

Інтерактивне навчання – це навчання, яке передбачає постійну взаємодію між викладачем та студентами, студентами один з одним або студентами з навчальним середовищем. В інтерактивному навчанні відбувається взаємний обмін інформацією та дії різних учасників навчального процесу впливають один на одного.

Інтерактивний метод – за рахунок підвищення активності між студентами та викладачем у навчальному процесі служить активізації навчання студентів та розвитку їх особистісних якостей. Використання інтерактивних методів допомагає підвищити ефективність заняття. Основні критерії інтерактивної освіти:

- проведення неформальних дискусій,
- можливість вільно описувати та викладати навчальний матеріал,

- кількість лекцій невелика, але кількість семінарів велика,
- створення можливостей для прояву навчальної ініціативи,
- невелика група, велика група, групове завдання, письмова робота та ін. методи, що мають особливе значення,
- значення підвищення ефективності виховної роботи.

Інтерактивний метод навчання реалізується кожним викладачем лише на рівні наявних інструментів та можливостей. При цьому кожен студент навчається на різних рівнях, залежно від його мотивів та інтелектуального рівня. Інтерактивна освітня технологія гарантує, що кожен викладач провадить діяльність, яку всі студенти засвоюють за призначенням. І тут кожен студент, маючи свою мотивацію та інтелектуальний рівень, засвоює заняття на заданому рівні. На основі вивчення деякого досвіду практичного застосування інтерактивного навчання ми можемо показати деякі фактори, що впливають на якість та ефективність цих тренінгів. Їх умовно можна назвати:

- організаційно-педагогічними,
- науково-методичними,
- факторами, пов'язаними з викладачем, студентами та освітніми засобами.

Слід припустити, що вони матимуть позитивний чи негативний ефект залежно від своїх природи. Взаємодія із середовищем навчання – наприклад, із цифровою навчальною платформою.

Інтерактивність – це споживання контенту, а й обмін інформацією та ідеями. Наприклад, коли студент дивиться відеолекцію, це пасивна діяльність, а коли він навчається у навчальному симуляторі, він уже інтерактивний.

Фізична взаємодія відбувається, коли студентам доводиться координувати свої дії на вирішення навчальної завдання. Наприклад, пара студентів разом збирає набір «Лего» чи керує персонажем у симуляторі комп'ютерної гри.

У інтерактивному взаємодії студент виконує самі розумові операції, як у конструктивної діяльності – він самостійно створює нову інформацію з урахуванням відомої інформації.

Під час інтерактивного навчання всі елементи заняття, включаючи довкілля, повинні допомагати учню досягти мети навчання. Студенти – суб'єкти,

активні учасники освітнього процесу. Педагог – не передавач знань, а чудовий тренер та помічник. Робота групи перебудовується з монологічного стилю в діалогічний. Тобто викладач не лише ділиться інформацією, а й отримує зворотний зв'язок та спілкується з групою.

Викладач поступово передає відповідальність та самостійність групі. Спочатку студенти можуть виконувати завдання під його керівництвом, але згодом вони стають самостійними та автономними. Інтерактивне навчання включає:

1. Ділова чи рольова гра – це імітація певної ситуації (у діловій грі, з професійного контексту), в якій студенти беруть на себе певні ролі з різними цілями, повноваженнями, інтересами та вирішують завдання, близькі до реального життя.
2. Дискусія – при обговоренні будь-якого відкритого питання чи проблеми учасники наводять аргументи для захисту своєї позиції та шукають помилки у мисленні один одного, навчаються конструктивно критикувати та приймати критику, досягати компромісу.
3. Мозковий штурм – група розробляє ідеї вирішення проблеми чи завдання, аналізує їх та вибирає найбільш ефективні.
4. Кейс-метод – це аналіз конкретної ситуації, яка зазвичай неоднозначна і передбачає єдиного правильного рішення. Використовуючи теоретичні знання, студенти повинні розглянути ситуацію з різних сторін, дійти рішення та обґрунтувати його. Ситуаційний аналіз може бути індивідуальним, але групова робота справді інтерактивна.
5. Метод проектування. Студенти вивчають проблему чи проблему та розробляють продукт для її вирішення. Всі переваги інтерактивного навчання виявляються в груповій проектній діяльності, хоча ви також можете працювати над проектом самотужки.

Отож, інтерактивне навчання у цифровому середовищі можна використовувати двома способами.

По-перше, це взаємодія між людьми у режимі онлайн. Наприклад, ту ж групову дискусію можна провести на платформі відео-конференц-зв'язку. Ви

можете провести мозковий штурм за допомогою віртуальної дошки, звичайного або просторового чату, а організувати віддалену роботу над проектом за допомогою поставлених завдань.

Другий тип взаємодії відбувається між учнем та інтерактивним інструментом – засобом навчання, який реагує на дії користувача та дає зворотний зв'язок. Це може означати презентацію, в якій студент перемикає слайди одним клацанням миші, так і VR-симуляцію.

3.2. Впровадження педагогіки активного цифрового навчання

Літературний огляд показав, що уявлення викладачів про викладання, відсутність цифрової компетентності та додаткове робоче навантаження є одними з перешкод для впровадження технологічно підтримуваної освіти в цілому (Børte та ін., 2020). Впровадження педагогіки активного цифрового навчання натрапляє з подібними перешкодами.

Опитування викладачів ЗВО показало, що викладачі загалом досить позитивно ставляться до цифрової освіти. Доказова база також свідчить про те, що викладачі, орієнтовані на студента, більш відкритий для використання цілеспрямованих технологічних інструментів у своєму навчанні. На відміну від більш інноваційних підходів цих викладачів, викладачі з орієнтацією на трансмісійність, як правило, використовують технології як додатковий інструмент.

Викладачі відіграють вирішальну роль у цифровій трансформації вищої освіти. Їхня автономія дозволяє їм обирати власні підходи до викладання, що, у свою чергу, впливає на їхній внесок у довгострокову розробку навчальних програм. У педагогіці активного цифрового навчання індивідуальні переконання щодо викладання та навчання є надзвичайно важливими, як підкреслює нещодавнє дослідження ставлення викладачів до педагогічного переходу до активного змішаного навчання визначили чотири основні категорії викладачів вищої освіти:

- «активні інноватори», які вважають, що зміни є позитивними, і застосовують їх у своїй академічній практиці;
- «відстаючі новатори», які дотримуються позитивних переконань, але не в змозі повністю впровадити зміни;
- «скептичні, але обов'язкові» викладачі, які дотримуються негативних переконань, але їх практика узгоджується з новими підходами;
- «скептичні та стійкі» викладачі, які дотримуються негативних переконань і активно опираються інтеграції нових підходів у свою практику.

Без значної частки «активних новаторів» темпи педагогічних зрушень у вищій освіті, ймовірно, залишатимуться повільними. Інший важливий, але здебільшого ігнорований момент полягає в тому, що може виникнути напруженість між існуючими культурами, орієнтованими на викладачів, і орієнтацією на студента в педагогіці активного цифрового навчання. Дослідження, проведене на виявлення досвіду викладачів, які беруть участь у змішаному навчанні, виявило мало доказів того, що підхід залишає виклик їхнім уявленням про викладання та навчання (Roe та ін., 2021). Однак ми відстежили, що можуть бути відмінності залежно від досвіду викладачів, віку та дисципліни.

Докази показують, що досвід є важливим фактором. Дослідження викладачів, які надають технологічно підтримувану освіту, виявило, що викладачі-початківці спочатку мали більш орієнтовані на вчителя концепції, але продемонстрували швидший і більш глибокий зсув до концепцій, орієнтованих на студентів, ніж більш досвідчені колеги (Englund et al., 2017).

На практичні підходи викладачів до викладання, як правило, сильно впливають ситуаційні фактори, соціальне середовище викладання та дисципліна (Smeby, 1996; Richardson, 2005; Lindblom Ylänne et al., 2006). Інституційні стимули та правила можуть впливати на мотивацію викладачів реформувати своє навчання. Дослідження показують, що головною причиною занепокоєння викладачів щодо впровадження цифрової освіти є відсутність інституційної підтримки (Wanner and Palmer, 2015).

Наскільки нам відомо, небагато університетів розробили структури стимулів, які враховують унікальні аспекти цифрової освіти, такі як значне додаткове навантаження на етапі проектування. Іншою причиною, через яку викладачі можуть не сприймати цифрове навчання, є поточна відсутність ясності щодо цифрових матеріалів.

Через цю сіру зону викладачі стикаються з невизначеністю щодо компенсації за повторне використання цифрових матеріалів. У вищій освіті викладання та наукові дослідження часто ототожнюються та вважаються взаємовигідними. Однак ця широко розрекламована рівність між ними порушується структурними розбіжностями в їх описах у нормативних документах.

Останні результати свідчать про те, що роль досліджень в освіті заперечується і що стратегії викладання викладачів опираються на їхні особисті уподобання (Brew a і Сондерс, 2020). Зважаючи на відповідні дослідження, дані свідчать про те, що інноваційні, гнучко обладнані технологічні дизайни класних кімнат позитивно впливають на вибір вчителями освітніх підходів (Siegel and Claydon, 2016). Однак, значну частку навчальних приміщень займають або лекційні приміщення, або кімнати з постійно встановленим обладнанням, що обмежує застосовність педагогіки активного цифрового навчання. Визнаючи ці бар'єри, ми вважаємо, що енергійним і більш вигідним шляхом є зменшення різних бар'єрів шляхом створення передумов для педагогіки активного навчання.

Тому нами зазначено перелік кроків, які необхідно здійснити для «переналаштування освіти та навчання для цифрової ери» (як сформульовано в Плані дій Європейської Комісії з цифрової освіти):

- Підтримка культури навчання, орієнтованої на студента.
- Запровадити персоналізовані цифрові структури заохочення.
- Зрівняти статус наукової та викладацької діяльності.
- Реконструювання фізичної інфраструктури.

Дослідження активного змішаного навчання показало, що установи, які прагнуть сприяти широкомасштабним сталим змінам, повинні активно сприяти

змінам у педагогічній практиці та освітніх переконаннях викладачів (Antunes та ін., 2021). Те ж саме стосується і технологічних навичок. Vørte та ін. (2020) підкреслює, що серед викладачів вищої освіти існує нагальна потреба в більшій кількості технологічних навичок.

Ми вважаємо, що керівникам освітніх закладів на всіх рівнях необхідно заохочувати реформи у викладанні, надавати можливості вдосконалювати технологічні навички викладачів і протистояти усталеним переконанням

Відповідно лідерські обов'язки більше в руках інституційної адміністрації, ніж академічного лідерства (Damşa та ін., 2015). Тому може знадобитися підвищена увага до контекстуальних факторів. Невідкладним кроком, який мають зробити установи, є надання стимулів для винагороди викладачів за роботу з цифрового розвитку та гарантування їх власності на відеолекції та ін., цифрові матеріали, створені без прямої участі інституційних функцій підтримки. Повторне використання має бути компенсовано в розумний спосіб. Хоча це може розглядатися в короткостроковій перспективі. Збільшення можливостей повторного використання цифрових матеріалів може призвести до протилежного результату. Однак, щоб повною мірою скористатися такими можливостями, потрібне освітнє керівництво та планування підрозділів і програм. Інша проблема полягає в тому, що передові практики викладання не передаються колегам і не змінюються з часом (Sinclair and Aho, 2018).

Впровадження педагогіки активного навчання має ґрунтуватися на науковому підході, включаючи розповсюдження на конференціях і в наукових журналах. Щоб досягти цього, необхідно зміцнити як функції адміністративної підтримки, так і освітні дослідницькі мережі в установах, де доброї волі та амбітних інституційних стратегій може бути недостатньо. Вкрай важливо, щоб заклади використовували цілісний підхід до якості освіти

Необхідно, щоб приміщення, придатні для педагогіки активного цифрового навчання, відповідати певним вимогам. Освітні приміщення, які відповідають основним технологічним вимогам (наприклад, настінні монітори, бездротовий доступ до Інтернету та розетки для ноутбуків), можуть запропонувати кращі та довгострокові рішення, ніж просунуті прототипи

цифрових виставкових залів. Цифрові навчальні простори, які відповідають цим вимогам, стали надзвичайно популярними серед викладачів і студентів навіть у позаробочий час, тому за цим типом гнучко обладнані цифрові навчальні простори мають майбутнє.

Отож, значного педагогічного прогресу у використанні цифрових технологій можна досягти лише за умови, якщо керівники ЗВО та викладачі будуть працювати в одному напрямку. Цифрова трансформація вищої освіти нині набирає обертів. Сучасні студенти ЗВО, які активно використовують цифрові технології у повсякденному житті, все більше очікують освітніх практик, які повністю використовують можливості, які пропонують цифрові технології навчання.

3.3. Інтерактивні засоби навчання як ефективний інструмент становлення суб'єктності студента

Використання інтерактивних засобів навчання дозволяє вирішити низку завдань. Так, засоби дають можливість підготувати студента до самостійного вивчення матеріалу; засвоєння дисциплін; інтелектуально-розвивати студентів; підвищити низку форм та видів організації освітньої діяльності студентів; розширити спектр видів групової роботи з метою набуття досвіду комунікації; підвищити мотивацію студентів та їх інтерес до дисципліни, що вивчається. Серед функцій інтерактивних засобів навчання можна назвати такі: довідкова; вербальна; консультуюча; інформативна; невербальна; результативна. Особливістю таких засобів є формат діалогового режиму, що імітує функцію педагога [1].

Інтерактивні засоби навчання відрізняються гнучкістю та варіативністю. Їх можна використовувати на всіх етапах навчання, наприклад, як тренажера в процесі формування та розвитку навичок та умінь, як джерело навчального матеріалу, тобто при поданні, повторенні, вивченні та закріпленні інформації. Також інтерактивні засоби застосовуються для організації різних видів

навчальної діяльності, серед яких самопідготовка, індивідуальна та групова, дослідницька та проектна роботи [1].

Під інтерактивними засобами навчання розуміють засоби, що забезпечують активний обмін інформацією, що підтримують взаємодію між інформаційною системою та користувачем у реальному часі; засоби, що забезпечують формування діалогу в навчальному процесі. Такий діалог здійснюється як зі студентами, так і із засобами навчання, що застосовуються на базі інформаційних технологій [4].

Завдяки широкому застосуванню інтерактивних засобів в освітньому процесі стає можливим здійснення таких видів навчальної діяльності, як збір, реєстрація, обробка, передача, зберігання великого обсягу інформації про процеси, явища та об'єкти, представлені в різних формах, а також управління ними. Використання інтерактивних засобів навчання – це застосування певних освітніх програм, що сприяють формуванню доступності занять для кожного студента [5].

Серед можливостей інтерактивних засобів виділяють таке:

- взаємодія у вигляді рефлексії; зворотний зв'язок, що дозволяє проводити швидко та чесну перевірку знань, оцінювати якість дій студентів;
- керування елементами на екрані; діалогова функція; ієрархічна навігація;
- конструктивна взаємодія; лінійна навігація тощо.

Науковці виділяють три основні форми інтерактивності:

- реактивна,
- дійсна,
- взаємна.

Реактивна інтерактивність характеризується тим, що на даному етапі студенти знайомляться з матеріалом шляхом демонстрації викладачем інформації, що вивчається на екрані. Це лінійна модель навчання, де послідовність виконання завдань суворо розпоряджена [5]. Дієва інтерактивність ґрунтується на нелінійній моделі навчання та відрізняється управлінням програмами, де широко використовуються гіпертекстова розмітка, а також структура навчальних посібників, енциклопедій, довідників, баз даних в

електронній формі [5]. У такій формі у тих, хто навчається, є вибір: виконувати завдання, тести в запропонованому порядку або самостійно діяти в межах додатка. Найбільш ефективна ця форма при дистанційному навчанні.

Третя форма – взаємна інтерактивність, що діє на основі моделі «Відкриття, що керується». Програма та студент можуть пристосовуватись один до одного. Прикладом застосування даної форми можуть служити практикуми, ігри-пригоди, навчальні програми та ін. Завдяки такій моделі студентам надається можливість вести проектну роботу, проводити дослідження, вирішувати конкретні завдання, самостійно структуруючи послідовність завдань у найбільш гнучкій та зрозумілій формі. Перевага взаємної інтерактивності досягається з допомогою наявності змагальних, мотиваційних, дослідницьких елементів навчання [6].

Інтерактивні засоби навчання можуть застосовуватися у широкому спектрі форм та відкривати низку можливостей. Серед найбільш актуальних та популярних інтерактивних засобів можна виділити такі: документ-камера; бездротовий планшет; мультимедійні проектори; оргтехніка та комп'ютери; інтерактивні дошки; система інтерактивного голосування, тестування та опитування; мультисенсорні реєстратори даних; цифрові лабораторії; інтерактивні приставки, карти та ін.

Інтерактивна дошка є одним із найпопулярніших інтерактивних засобів і є комплексом апаратних та програмних засобів, спеціального програмного забезпечення. Такий сучасний електронний пристрій вивів роботу з комп'ютером та проектором на новий рівень. Використання такої дошки на заняттях дає можливість перейти від традиційного викладання дисциплін до сучасного високого рівня, а тим, хто навчається в найбільш ефективній формі, опановувати нові вміння та знання.

Спеціальне програмне забезпечення є основою роботи, воно дає можливість працювати з Інтернет-ресурсами, картинками, текстами, відео- фото- та аудіоматеріалами, редагувати матеріал, роблячи записи, наприклад, від руки поверх інформації документів, а також зберігати матеріал у різних форматах. Інтерактивна дошка – це можливість для творчої діяльності та роботи викладача

та студента як на заняттях, так і у позанавчальній діяльності. Вони відповідають способу сприйняття інформації, яке властиве нове покоління студентів [7].

Застосування інтерактивної дошки дозволяє формувати та розвивати у студентів: пам'ять, увагу, мислення зорове та слухове сприйняття, мовлення та ін. Завдяки даному інтерактивному засобу освітня діяльність стає значно яскравішою, зрозумілішою, динамічнішою [7]. Інтерактивна дошка є основою «живого» навчання, де студенти кінестетично та візуально сприймають та усвідомлено засвоюють запропоновану інформацію у рази швидше та ефективніше. Тобто вона є запорукою переходу від традиційного пояснювально-ілюстрованого до діяльнісного способу навчання, де роль студента як пасивного об'єкта змінюється на роль активного суб'єкта освітнього процесу.

Використання інтерактивної дошки є одним з ефективних інструментів освітньої діяльності, сприяє розвитку творчих здібностей, індивідуалізації та підвищення мотивації навчання, створення ефективної взаємодії, а також сприятливого емоційного фону. Найбільш високий приріст в освітньому процесі досягається за рахунок використання інтерактивної дошки в сукупності із традиційними засобами та методами навчання. [8].

Робота з інтерактивною дошкою може бути різноманітною. Серед основної діяльності можна назвати наступне:

- комунікативні гри; творчі завдання; дидактичні ігри;
- оволодіння мнемотехнікою, моделями, символами;
- спільна діяльність;
- розбір проблемних ситуацій та ін.

Для організації ефективної навчальної роботи з використанням інтерактивної дошки необхідно заздалегідь продумати всі необхідні етапи: мету, тему, перспективний план освітньої діяльності. Після цього необхідно створення слайдів, необхідні проведення навчальної діяльності, і навіть формування дидактичних завдань. Наступним етапом продумується план роботи, спрямований максимальне використання можливостей інтерактивної дошки [8].

Інтерактивні дошки як засіб навчання застосовуються за допомогою інтерактивних технологій, які можна поділити на чотири наступні типи:

електромагнітна; лазерна; сенсорна аналогово-резистивна, оптична та інфрачервона [9].

Електромагнітна дає можливість працювати тільки за допомогою маркера, положення якого визначається спеціальними датчиками. Оптична технологія дозволяє працювати як маркером, так і будь-яким предметом, рухи якого по координатах зчитуються інфрачервоними датчиками та передаються на комп'ютер [10].

Аналогічне використання має сенсорну резистивну технологію. Відмінною особливістю є те, що екрани цього типу мають два шари, які містять спеціальні датчики, при натисканні на які визначаються координати дотику. Інфрачервона та ультразвукова технологія подібно до оптичної працюють тільки з певним маркером, який при зіткненні з дошкою видає сигнали, що визначаються детекторними рамками дошки. Функціональні можливості кожного типу мають особливості, а застосування дощок залежить від мети заняття. Наприклад, електромагнітна дошка має найбільш зручну технологію, тому що дозволяє писати на ній як у вимкненому стані, так і редагувати матеріали, виведені на екран за допомогою програмного забезпечення [11].

У комплекті з інтерактивними дошками використовують спеціальне програмне забезпечення, яке відкриває додаткові можливості. Програмне забезпечення для інтерактивних дощок містить колекцію різних елементів, таких як фони, малюнки, мультимедіа та інтерактивні засоби. Так, під час підготовки до лекції чи семінару можна звернутися до ряду об'єктів: координатні площини і прямі, трикутники, коло, тіла обертання тощо. буд. Об'єкти дозволяють систематизувати, структурувати матеріал [12].

Педагоги можуть для своїх дисциплін підібрати необхідні об'єкти, підібрати відповідну тему, фон, інформацію, готові малюнки та ін. Також є можливість створення власної колекції, де кожен викладач може додати необхідні для його подальшої роботи матеріали, взяті в мережі Інтернет або створені ним самостійно [13].

Програмне забезпечення, наприклад, SMART Notebook має таку перевагу: за його допомогою можна відтворювати готовий відеоматеріал, так і створювати

його. Засіб запису дозволяє створювати відеофрагмент у форматі AVI або WMV. Також можна налаштувати якість відео, звуку, філігрань, після чого надається можливість продемонструвати створений відеоролик за допомогою відеоплеєра, який підтримує дані формати. Тобто. дане програмне забезпечення дозволяє викладачеві самостійно створювати навчальні відеоролики, інструкції, а потім представляти їх на заняттях зі студентами [14].

Програмне забезпечення дає можливість зберігати необхідні матеріали з усіма позначками та записами для подальшої роботи. Так, SMART Notebook зберігає створені презентації, малюнки, PDF-документи, WEB-сторінки та ін. у різних форматах. Зручність використання досягається за рахунок можливості звернення до матеріалу у будь-який час з метою повторення, закріплення, узагальнення чи аналізу. Найбільш зручна така система для студентів, які перебувають на індивідуальному навчанні, займаються дистанційно або навчаються, пропустили заняття для усунення прогалин у знаннях [15].

При розгляді функціональних можливостей програмного забезпечення можна виділити кілька інструментів і технологій, необхідних для інтерактивної дошки. Інструмент «Текст» дозволяє вводити символи на дошку за допомогою віртуальної чи класичної клавіатури. За допомогою такого інструменту, як «Затінення екрану» можна організувати як поетапне викладення матеріалу, так і його перевірку, застосовуючи ефект затінення комірки в потрібний момент, тобто закриваючи необхідний фрагмент екрану та представляючи прихований матеріал [17].

Технологія "Drag and Drop" використовується з метою переміщення об'єктів, встановлення відповідності між ними, а також їх сортування, угруповання та переміщення. Інтерактивні засоби навчання такі, як сенсорні дисплеї та інтерактивні дошки вирішують низку завдань освіти. Наприклад, вони дозволяють відмовитися від подачі інформації у суто презентаційній формі, яка ефективна лише на першому етапі навчального процесу, первинного введення у тему. Інтерактивні дошки за рахунок оснащення контактними засобами, відкривають можливості взаємодії з комп'ютером, контактної роботи.

Інтерактивні дошки вирішують таке завдання, як економія часу, що витрачається вивчення матеріалу, оскільки інформація подається у структурованій формі, наприклад, як схем, відеоматеріалів, від чого розуміння теми досягається у рази швидше. Також завдяки частковому ухилянню від конспектування матеріалу на лекціях, малювання схем, діаграм у зошитах відбувається економія часу [19]. Це стає можливим за рахунок того, що студентам надаються весь матеріал лекцій, конспекти в електронному вигляді, які студенти можуть вивчити, перебуваючи вдома у будь-який зручний для нього час.

Третім завданням інтерактивних дощок є підвищення ефективності подачі навчального матеріалу. Це досягається за рахунок комплексного впливу на студента за допомогою попередньо підбраного фонового слайд-шоу, звукового супроводу, створеного акустичними системами, а також змістовної частини. За рахунок такого впливу задіяні всі сенсорні системи студента. Наступне завдання – організація взаємодії, наприклад, у формі групової роботи, ігор. Це необхідно для розвитку у студентів навичок комунікації, якості відповідальності та вміння критичного мислення, необхідних для успішної діяльності в усіх сферах. Розв'язання цього завдання досягається за рахунок гнучкого програмного забезпечення. Використання інтерактивної дошки для організації освітнього процесу, відображення навчальної інформації, мультимедійні дидактичні засоби забезпечують якісно новий рівень навчання [20].

До ефективних інструментів освітньої діяльності можна віднести такі інтерактивні засоби навчання, як проектори, інтерактивні приставки та дисплеї. Так, приставки – це пристрої, що виводять зображення із проектора. Презентації, що виводяться на екран, стають інтерактивними завдяки можливості керування об'єктами на приставці як одному, так і кільком студентам. Перевагою інтерактивних проекторів є те, що вони зменшують кількість пристроїв у системі. Інтерактивний дисплей – це єдиний самостійний пристрій, що потребує максимально мало техніки. Пристрій простий у використанні та монтажі [21].

Одним із основних інтерактивних засобів навчання є мультимедійні дидактичні засоби, які можуть бути як інтерактивними, так і інформаційними.

Інформаційні засоби необхідні наочнішого й ефективного представлення навчального матеріалу. Найбільш популярним подібним засобом є мультимедійна презентація, яка використовується на етапі ознайомлення з матеріалом на лекційному занятті. Також вона може застосовуватись для демонстрації матеріалу у певній системі; встановлення зв'язків між окремими об'єктами; виділення головної інформації; відображення структури навчального матеріалу з метою систематизації та узагальнення знань студентів. Дидактичні матеріали для презентаційної лекції застосовуються відповідно до таких принципів відбору змісту навчального матеріалу, як систематичність, науковість, цілеспрямованість, послідовність, доступність. Також необхідний облік психологічних особливостей сприйняття матеріалу [22-26].

Отже, інтерактивні засоби навчання є ефективним інструментом освітньої діяльності. Інтерактивні засоби навчання підвищують рівень самостійності та активності студентів, сприяють їхньому саморозвитку, формують установки, спрямовані на емпатію, співпрацю, розвиток соціальних цінностей. Також інтерактивні засоби активізують діалогічну взаємодію, розумову діяльність, розвивають навички комунікації, критичність мислення, аналізу. Так, застосування засобів є основним чинником розвитку необхідних умінь студентів, що відкривають нові можливості викладання, сприяє формуванню ефективної освітньої діяльності.

Використання інтерактивних засобів навчання відкриває нові можливості організації міжособистісних про взаємодію шляхом налагодження зовнішнього діалогу у навчальному процесі. Рівень взаємодії студентів у процесі засвоєння навчальної інформації визначає успішність їхньої навчальної діяльності, тому грамотна організація взаємодії студентів є основою підвищення ефективності освітньої діяльності. Інтерактивні засоби навчання дозволяють реалізувати вимоги у повному обсязі. Проведене дослідження дозволяє зробити висновок щодо необхідності подальшої реалізації інтерактивних технологій у підготовці студентів ЗВО та їх впливу на суб'єктність індивіда.

Висновки до третього розділу

Інтерактивний метод навчання реалізується кожним викладачем лише на рівні наявних інструментів та можливостей. При цьому кожен студент навчається на різних рівнях, залежно від його мотивів та інтелектуального рівня. Інтерактивна освітня технологія гарантує, що кожен викладач провадить діяльність, яку всі студенти засвоюють за призначенням.

Ми вважаємо, що керівникам освітніх закладів на всіх рівнях необхідно заохочувати реформи у викладанні, надавати можливості вдосконалювати технологічні навички викладачів і протистояти усталеним переконанням.

Впровадження педагогіки активного навчання має ґрунтуватися на науковому підході, включаючи розповсюдження на конференціях і в наукових журналах. Щоб досягти цього, необхідно зміцнити як функції адміністративної підтримки, так і освітні дослідницькі мережі в установах, де доброї волі та амбітних інституційних стратегій може бути недостатньо. Вкрай важливо, щоб заклади використовували цілісний підхід до якості освіти.

Сучасні студенти ЗВО, які активно використовують цифрові технології у повсякденному житті, все більше очікують освітніх практик, які повністю використовують можливості, які пропонують цифрові технології навчання.

Спеціальне програмне забезпечення є основою роботи, воно дає можливість працювати з Інтернет-ресурсами, картинками, текстами, відео- фото- та аудіоматеріалами, редагувати матеріал, роблячи записи, наприклад, від руки поверх інформації документів, а також зберігати матеріал у різних форматах.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Інтерактивні методи сприяють посиленню виховних впливів, оскільки в ході їх застосування студенти стають більш демократичними, вільними у своїх висловлюваннях, спілкуванні з іншими людьми, вчать критично мислити, виявляють готовність вирішувати складні професійні проблеми, ситуації, виявляють активність, ініціативність, вимогливість, відповідальність за свої дії та вчинки, гуманні риси особистості.

Студенти заявляють, що вони схильні використовувати інтерактивні освітні технології. 18% студентів зазначили, що схильні частково використовувати інтерактивні освітні технології. 4% студентів зазначили, що схильні не використовувати інтерактивні освітні технології. 88% студентів заявили, що вважають інтерактивні освітні технології корисними з точки зору набуття навичок навчання, 72% – технологічних навичок і 57% – когнітивних навичок. 68% студентів зазначили, що інтерактивні освітні технології позитивно вплинули на формування у них самовмінь та 35% – соціальних навичок. До негативного впливу інтерактивних освітніх технологій на розвиток характеристик студентів належить небажання вчитися, технологічна залежність і когнітивні труднощі. 60% студентів висловили своє небажання вчитися та негативний вплив інтерактивних освітніх технологій на навчання студентів. 25% студентів заявили про залежність від технологій, а 15% заявили, що когнітивні труднощі та інтерактивні освітні технології негативно впливають на розвиток характеристик студентів.

За результатами дослідження зроблено висновки, що як студенти, так і викладачі ЗВО вважали основними компонентами інтерактивності діалогічність, розгляд та аналіз кожної проблеми з іншої точки зору, зміна традиційної діяльності вчителя через переважаючу діяльність здобувачі освіти в, обмін знаннями, діями, формування вмінь роботи з науково-педагогічною літературою. Як зазначають респонденти, основними рисами, які відрізняють інтерактивні засоби, що використовуються у ЗВО, є відображення відповідальності і вольова саморегуляція, співтворчість, повага до думки

кожного учасника навчання, свобода вибору власних рішень щодо організації та змісту навчання.

Провідним засобом реалізації інтерактивної взаємодії в освітньому процесі є забезпечення оптимального поєднання різних видів діяльності, особливо комунікативної, для всіх суб'єктів навчання, створюючи тим самим комфортне середовище, в якому кожен відчуває свою індивідуальність, незалежність та успішність.

В інтерактивному навчанні існує навчання у співпраці та взаємне навчання, де і вчитель, і здобувачі освіти рівні здобувачі освіти в розумінні того, що вони роблять, розмірковування про те, що вони знають, як і чому вони навчаються, яких результатів вони досягнуть

Важливими є принципи свідомості та відповідальності, діалогу та свободи особистості як принципи ефективного використання інтерактивних технологій у вищій освіті. Саме такі інтерактивні методи, як ігрове навчання, ситуаційні завдання, майстер-класи, кейс-методи, мультимедійні лекції та практичні курси переважно використовуються у вищій освіті.

Навчання ефективно формує професійну компетентність студентів через створення впевненого та комфортного середовища та можливість практичного відпрацювання кроків, необхідних для майбутньої професійної діяльності в цілому.

Під час інтерактивного навчання всі елементи заняття, включаючи довкілля, повинні допомагати учню досягти мети навчання. Студенти – суб'єкти, активні учасники освітнього процесу. Педагог – не передавач знань, а чудовий тренер та помічник. Робота групи перебудовується з монологічного стилю в діалогічний. Тобто викладач не лише ділиться інформацією, а й отримує зворотний зв'язок та спілкується з групою.

Викладачі відіграють вирішальну роль у цифровій трансформації вищої освіти. Їхня автономія дозволяє їм обирати власні підходи до викладання, що, у свою чергу, впливає на їхній внесок у довгострокову розробку навчальних програм.

Інтерактивні засоби навчання можуть застосовуватися у широкому спектрі форм та відкривати низку можливостей. Серед найбільш актуальних та популярних інтерактивних засобів можна виділити такі: документ-камера; бездротовий планшет; мультимедійні проектори; оргтехніка та комп'ютери; інтерактивні дошки; система інтерактивного голосування, тестування та опитування; мультисенсорні реєстратори даних; цифрові лабораторії; інтерактивні приставки, карти та ін.

Інтерактивні засоби активізують діалогічну взаємодію, розумову діяльність, розвивають навички комунікації, критичність мислення, аналізу. Так, застосування засобів є основним чинником розвитку необхідних умінь студентів, що відкривають нові можливості викладання, сприяє формуванню ефективної освітньої діяльності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Акімова, О. В., Ромащук, О. І., & Дяченко, М. О. (2023). Розвиток логічного мислення майбутніх учителів засобами інтерактивних технологій. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*, (209), 418–423.
2. Ампілогова Л. Інтерактивні технології / Л. Ампілогова // Завуч. 2004. № 30. С. 13–15.
3. Антоненко І.Ю. Якісний навчальний посібник для ВНЗ як об'єкт управління в редакційно-видавничий діяльності. *Обрії друкарства*. 2014. № 1. С. 7–16.
4. Бахтіярова, Х. (2017). Інноваційні технології навчання: навч. посібн. для студ. вищих технічних навчальних закладів. Київ в: НТУ. URL: <https://ukreligieznavstvo.wordpress.com/2019/01/18/itn/> (дата звернення: 07.12.2023). Гусак, Л. (2021). Інновації ні технології у вищій школі. *Інтерактивний освітній простір ЗВО*, Вип. 1, 25-28.
5. Богорадова Ю.В. Інноваційна навчальна книга як чинник трансформації системи середньої освіти в Україні. Київ, 2017-2018. 53 с. URL: kubg.edu.ua/images/stories/nmc.nd/student_nauka/2017-2018/A1Z26/pdf.
6. Буйницька О.П. Інформаційні технології та технічні засоби навчання. К.: Центр навчальної літератури, 2019. 240 с.
7. Варнавська І.В. Використання інтерактивних освітніх технологій як аспект підвищення професійної компетентності студентів. *Перспективи та інновації науки* (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина») 2022. № 2(7). С. 187–200.
8. Васильєва Н. Застосування інтерактивних методів навчання на уроках предметів гуманітарного циклу / Н. Васильєва // *Управління школою*. 2005. № 34. С. 18–22.
9. Водолазька С.А. Сучасна видавнича галузь східноєвропейського регіону: інноваційні детермінанти та актуальні трансформації: дис.. д-ра соц.. комунікацій: 27.00.05. Київ, 2015. 488 с.

10. Волкова Н. П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник. Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.
11. Григор'єва О. В. Психологічні межі особистості та метод оцінки їх сформованості / О. В. Григор'єва, А. В. Драпака // Наука і освіта. 2013. № 1-2. С. 8–13.
12. Деркач О., Чепок Р. Впровадження інтерактивних технологій на заняттях з професійно-спрямованих предметів URL : [http://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/123456789/1360/1/29%20\(1\).pdf](http://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/123456789/1360/1/29%20(1).pdf).
13. ДСТУ 3017:2015. Інформація та документація. Видання. Основні види. Терміни та визначення понять. Київ: ДП «УкрНДНЦ», 2016. 38 с. 4.
14. Дубасенюк О. А. професійно-педагогічної підготовки / О. А. Дубасенюк // Професійна педагогічна освіта: інноваційні технології та методики : монографія / за ред. О. А. Дубасенюк. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І.Франка, 2009. С. 14 – 47.
15. Колісник-Гуменюк Ю.І. Методичні вказівки до вивчення модуля «Інноваційні та інтерактивні технології навчання»: наук. метод. розробка / Ю.І. Колісник-Гуменюк. Львів. : ЛННЦПО, 2018. 24 с.
16. Кучерявий О. Г. Професійне самовиховання у вищій школі : навч. посіб. К. : Освіта України, 2010. 200 с.
17. Лебединець Т. М.; Гуляєва І. В.; Мироненко Л. В. Упровадження інтерактивних методів навчання у вищих навчальних закладах. *Педагогіка та психологія*, 2018, 59: 84-92.
18. Логіка : посібник для студентів вузів / М. Г. Проценко. Суми, 2005. 252 с.
19. Лузік Е. В., Ладогубець Н. В., Селезень Г. В. Синергія ролей суб'єктів освітнього процесу закладів вищої освіти в системі дистанційної освіти / Е.В. Лузік, Н.В. Ладогубець, Г.В. Селезень // Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Педагогіка. Психологія: зб. наук. пр. К. : Національний авіаційний університет, 2021. Вип. 1(18). С. 89-100.

20. Мисліцька Н. А. Формування культури логічного мислення як важливий компонент методичної підготовки майбутнього учителя фізики. Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка. Серія: Педагогічна. 2013. Вип. 19. С. 26–28.
21. Остапчук Д., Мирончук Н. М. Інтерактивні методи навчання у вищих навчальних закладах. Модернізація вищої освіти в Україні та за кордоном : збірник наукових праць. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. С. 140–143.
22. Пехота О. М. Індивідуалізація професійно-педагогічної підготовки вчителя : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.04. К., 1997. 430 с.
23. Пометун О. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ : Кулінічев Б.М., 2007. 141 с.
24. Пометун О. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід / О. Пометун, Л. Пироженко. К. : АПН, 2002. 136 с.
25. Сердюк Т. В. Інтерактивні технології навчання суспільних дисциплін як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів вищих навчальних закладів І–ІІ рівнів акредитації: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: спец. 13.00.09. Кривий Ріг, 2010. 20 с.
26. Сисоєва С. О. Інтерактивні технології навчання дорослих: навчально-методичний посібник. НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. К.: ВД «ЕКМО», 2011. 324 с.
27. Староста В. Технології інтерактивного навчання: сутність, класифікація. Науковий вісник Миколаївського національного університету імені В.О. Сухомлинського. Педагогічні науки. 2019. № 1 (64). С. 230–237.
28. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посібн. Ред. О.І. Пометун. К.: Видавництво А.С.К., 2004. 192с.
29. Тур О. М., Яланська С. П. Освітнє середовище як важлива умова формування комунікативної компетентності майбутніх фахівців дошкільної освіти. Вісник післядипломної освіти : зб. наук. праць. Серія «Педагогічні науки». 2020. Вип. 13 (42). С. 276–289.

30. Філософія : словник термінів та персоналій / В. С. Бліхар, М. А. Козловець, Л. В. Горохова, В. В. Федоренко, В. О. Федоренко. Київ : КВІЦ, 2020. 274 с.

31. Фомін К. В. Підготовка вчителя початкової школи до організації діалогічного навчання : автореф. дис. ... канд. пед. Наук : 13.00.04 / Львівський державний університет безпеки життєдіяльності. Львів, 2020. 20 с.

32. Фурман А. В. Теорія навчальних проблемних ситуацій : психолого-дидактичний аспект : монографія. Тернопіль : Астон, 2007. 164 с.

33. Шехавцова С.О. Оновлення змісту фахової підготовки майбутніх учителів у контексті формування суб'єктності / С.О. Шехавцова // Education and Pedagogical Sciences ("Освіта та педагогічна наука") / Ред. В. С. Курило ; ДЗ "Луганський національний університет імені Тараса Шевченка". 2017. № 2 (167). С. 77–84.

34. Шпак М. М. Психологічні особливості розвитку емоційного інтелекту в студентському віці. Pedagogical and psychological science and education : transformation and development vectors : collective monograph. Riga, Latvia : «Baltija Publishing», 2021. Vol. 2. P. 342–359. DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-084-1-34>

35. Яценко С. Навчальний діалог у професійній підготовці майбутнього вчителя початкової школи. Освітні обрії. 2019. № 2 (49). С. 83–87.

36. Abykanova, B., Bilyalova, Zh., Tashkeyeva, G. (2020). Professional competencies and methods for their formation in the university. Ad Alta Journal of Interdisciplinary Research, 10(1), 59-62.

37. Abykanova, B., Kussainov, G. M., Mukhametkaly, M. M. (2020). Formation of communicative competence of students in the information educational environment of an urban school. Ad Alta Journal of Interdisciplinary Research, 10(1), 89-92.

38. Abykanova, B., Yelezhanova, Sh., Koishigulova, L. et al. (2020). The use of modern information technologies in the educational process. Ad Alta Journal of Interdisciplinary Research, 10(1), 37-40.

39. Adlet, K., Zhanagul, S., Tolkin, Y., Olga, F., Nazymgul, A., & Kadir, N. (2022). Interactive educational technologies as a factor in the development of the subjectivity of university students. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. 14(3), 533–543. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7269>
40. Almaty, Republic of Kazakhstan <https://orcid.org/0000-0002-5377-5358>)
41. Anderson, T. Getting the mix right : An updated and theoretical rational for interaction [Электронный ресурс] / Т. Anderson *International Review of Research in Open and Distance Learning*. 2007. № 4. РЕЖИМ ДОСТУПУ : <http://www.irrod1.org/index.php/irrod1/article/view/149/230>
42. Assenova Nazymgul Ұ, Pavlodar Pedagogical University, First Education Graduate School of Pedagogy, 60 Mira Street,140002 Pavlodar, Kazakhstan, <https://orcid.org/0000-0002-6027-0809>
43. Berkenova, G.S. (2011). Interactive learning as a condition for improving the professional training of specialists in the university. *Bulletin of Karaganda University. Series Pedagogy*, 3, 65-71.
44. Derkach, A.A. (2015). Professional subjectivity as a psychological and acmeological phenomenon. *Akmeologiya*, 4 (56), 9-19.
45. Fadeyeva Olga, Kazakh National Medical University named after S. D. Asfendiyarov, Department of Physical education, 94
46. Imramzieva, S.D. (2009). Interactive learning technologies. *Professional of Kazakhstan*, 8, 63-64.
47. Kaikenova, Zh.K. (2008). Interactive forms and methods of teaching civil servants: teaching aid. Astana.
48. Kariyev Adlet, Kazakh National Women's Teacher Training University, Research and Innovation of the Graduate, School of Pedagogy and Psychology, 99 Aiteke Bi Street, 050000 Almaty, Kazakhstan, <https://orcid.org/0000-0002-7789-9080>
49. Kariyev, A., Turganbayeva, B., Slambekova, T. (2014). Model of Formation of Teacher's Readiness to Learning on The Base of Interactive Methods as The Conditions of Creation of Students Abilities. *Proceedings of 2nd Global Conference on Psychology Researches*.

50. Kashlev, S.S. (2002). Pedagogical conditions for the development of student's subjectivity in the pedagogical process of the university. Proceedings of the second republican scientific-practical Journal for Educators, Teachers and Trainers JETT, Vol. 11 (1).

51. Kussainov, G. M., Abdol E. D., Mukhambetov, Z. M. (2020). Information technologies as a determining factor of development of objects of social-infrastructure centers of the region. Ad Alta Journal of Interdisciplinary Research, 10(1), 97–99.

52. Li, A., Kudebayeva, G., Sardarova, Z. (2016). Socio-psychological profile of a person exposed to suicidal behavior. International Journal of Psychology, №1, 75–76.

53. Nurgalym Kadir, Abai Kazakh National Pedagogical University, Department of International Law, 13 Dostyk Avenue, 050010

54. Palka S. Dialog w dydaktyce ogólnej i practice kształcenia. Teoria i praktyka kształcenia w dialogu i perspektywie. Białystok : Wydawnictwo Trans Humana, 2003. S. 481–487.

55. Retrieved from <http://control.edu.gov.kz/ru/gosudarstvennaya-programma-razvitiyaobrazovaniya-na-2011-2020-gody>

56. Rogers. K. Formation of personality. A look at psychotherapy. Moscow: Progress. 1994.

57. Rysbaeva A.K. Interactive learning as a factor in the successful educational activity of students. Bulletin of Kaz NPU named after Abai. Series of pedagogical sciences, 2007. 4, 26–29.

58. State Program for the Development of Education of the Republic of Kazakhstan for 2011-2020.

59. Sultanova Zhanagul, Kazakh National Women's Teacher Training University, Institute of Art and Management, 99 Aiteke Bi Street, 050000 Almaty, Kazakhstan <https://orcid.org/0000-0002-5444-7612>

60. Tole Bi Street, 050000 Almaty, Kazakhstan, <https://orcid.org/0000-0002-1230-0612>

61. Tursunova, B.Zh. (2008). Interactive teaching technologies in higher education. Actual problems of the present. Series Pedagogy, 17, 74-77.

62. Yegenissova, A. K., Tulenova, U., Aidnaliyeva, N. A. (2020). Methods and approaches in interactive learning. Ad Alta Journal of Interdisciplinary Research, 10, 35-40.

63. Yeraliyeva Tolkin, T.K. Zhurgenov Kazakh National Academy of Arts, Department of Psychology, 127 Panfi Lova Street, 050005 Almaty, Kazakhstan, <https://orcid.org/0000-0002-8770-024X>