

## Досвід використання інноваційних технологій у межах курсу «Загальна педагогіка»

Проаналізовано досвід впровадження інноваційних технологій в освітній процес закладів вищої освіти. Акцентовано увагу на впровадженні проектно-дослідницької діяльності у межах курсу «Загальна педагогіка». Виявлено переваги методу проектів, а саме: можливість самореалізації особистості студента; переосмислення підходів до отримання результатів у процесі навчання; формування навичок роботи в колективі; розвиток інформаційно-комунікаційних умінь; посилення мотивації до навчання; урізноманітнення форм та засобів навчання у закладі вищої освіти. Надано рекомендації щодо підготовки викладачів класичного університету до впровадження методу проектів.

**Ключові слова:** студент, освіта, проектно-дослідницька діяльність, класичний університет, інноваційні технології.

Упровадження в сучасну систему навчання інноваційних технологій роботи з майбутніми фахівцями не втрачає своєї актуальності перш за все тому, що роботодавці не знижують, а навпаки, підвищують вимоги як до випускників навчальних закладів, так і до всіх тих, хто претендує на посаду у відповідному підприємстві або фірмі. На основі цього можна констатувати, що нині від кваліфікованого фахівця потрібні не лише документи про освіту, але їхнє практичне підтвердження у вигляді конкретних компетентностей, що містять практичні вміння, навички і готовність їх реалізовувати. Навчання за допомогою традиційних технологій у більшості випадків не дозволяє розвинути ключові, базові компетентності – відповідно, потрібна рішуча перебудова освітнього процесу.

Упродовж останніх років у Харківському національному університеті імені В. Н. Каразіна зроблено дуже багато для розвитку інформаційної компетентності викладачів і студентів. Цей процес покликаний покращити засвоєння студентами теоретичного матеріалу, поліпшити викладання, причому у деяких випадках студенти володіють інформаційно-комунікаційними технологіями краще за самих викладачів, однак це не заважає, а навпаки, сприяє ефективному сприйняттю інформації.

Особлива увага приділяється опануванню викладачами університету інформаційно-комунікаційних та інтерактивних технологій навчання: ігор, тренінгів, кейсів, проектною діяльністю, креативних технік, елементів дистанційного навчання і багатьох інших прийомів, тому що саме вони розвивають базові та ключові компетентності студента, формують необхідні для майбутнього фахівця вміння і навички, створюють передумови для готовності впроваджувати набуті компетентності в реальну практику.

На основі аналізу досвіду провідних фахівців у галузі педагогічної інноватики було зроблено висновок, що особливою популярністю у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін користується студентська проектно-дослідницька діяльність. Протягом останніх років методу проектів приділяється неабияка увага, оскільки він допомагає виробити дослідницькі навички майбутніх фахівців, розвиває пізнавальний інтерес, привчає до самостійності у роботі та навчанні. Крім того, проектна діяльність сприяє:

- ✓ творчій самореалізації студентів;
- ✓ підвищує їхню мотивацію до навчання;
- ✓ розвиває та збагачує інтелектуальні здібності студентів;
- ✓ дає змогу залучити більшість студентів до активної пізнавальної діяльності у процесі навчання;
- ✓ формуванню необхідних навичок пошукової та дослідницької діяльності;
- ✓ покращенню групової співпраці студентів та розвитку комунікаційних умінь;
- ✓ підвищує рівень інформаційної грамотності.

Впровадження проектної діяльності в освітній процес потребує ретельного вивчення наявного досвіду, тому перш за все було проаналізовано доробки педагогів-практиків як Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна, так і провідних учених із вищезазначеної проблеми [1–6].

На основі вищезазначеного досвіду було сформовано власне бачення щодо впровадження проектної діяльності в освітній процес студентів факультету іноземних мов Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Під час проходження курсу «Загальна педагогіка» студентам пропонувалося виконання таких видів проектів (творчих робіт).

➤ *Розробка дидактичної гри* (гру може бути створено за аналогією з грою «лото», де завдання у вигляді питань записані на картках. Ці самі завдання можуть бути виведені на екран за допомогою слайдів (на кшталт гри «Що? Де? Коли?»)). Ситуації, завдання і питання для настільних ігор можуть мати музичний або відеосупровід. Важливо відзначити, що презентація ігрового проекту має складатися з таких елементів: опис ігрової ситуації (її може бути взято з досвіду або бути змодельовано самим студентом); постановка проблемного питання (питання, яке не має однозначного вирішення, виноситься на дискусію); визначення рольових позицій; можливі стратегії діяльності кожної з команд (постулювати, яку ідею вони захищають; можливі «+» та «-» цієї стратегії); власне бачення певного проблемного питання (з чим із запропонованих стратегій згодні, а з чим – ні).

➤ *Розробка презентації з питань, пов'язаних із дистанційною формою навчання у закладах загальної середньої освіти та закладах вищої освіти.* Під час презентації потрібно показати досвід впроваджен-

ня дистанційного навчання на прикладі конкретного навчального закладу або системи дистанційного навчання окремої країни (кількість слайдів – 25–30).

➤ *Фільм-дискусія* (розглянути творчість певної історичної особистості у царині педагогіки, наприклад: «Педагогічні ідеї Я. Корчака в сучасній освіті та студентському житті», тривалість – не більше 10 хвилин).

➤ *Соціально-педагогічне дослідження*. Студенти обирають актуальну проблему, пов'язану з питаннями курсу «Загальна педагогіка» (наприклад, «Дидактика», «Процес виховання», «Менеджмент в освіті»), і проводять дослідження на обрану тему. Дослідження має містити: актуальність проблеми дослідження; мету дослідження; експериментальну частину; результати дослідження, подані у вигляді таблиць, схем, діаграм на основі проведеного експерименту (презентація); висновки з проведеного дослідження та пропозиції щодо подальшого впровадження результатів.

Задля покращення взаємодії в колективі у процесі проектної діяльності студентам дозволялося об'єднуватися у творчі групи чисельністю до 5 осіб. Важливо відзначити, що досить часто здобувачі об'єднувалися не лише зі своїми колегами за навчальною групою, але й зі студентами з інших груп, що дозволило покращити співробітництво та взаємодопомогу у форматі всього потоку. Для розвитку академічної мобільності студентів було налагоджено дистанційний зв'язок для корекції та захисту проектів (творчих робіт).

На етапі захисту та підбиття підсумків проектної діяльності нами було проведено опитування студентів факультету іноземних мов, яке показало ефективність упровадження методу проектів в освітній процес. Зокрема, студентами було відзначено посилення взаємодії у колективі, а саме – спільна проектна діяльність сприяла досягненню до порозуміння у студентському середовищі, покращенню комунікаційних якостей, розвинула уміння знаходити потрібну інформацію з її подальшим застосуванням задля досягнення спільної мети. Також студенти відзначили значне зростання поваги до діяльності вчителів закладів загальної середньої освіти та педагогічної діяльності загалом, акцентували увагу на зростанні мотивації до подальшої педагогічної діяльності, констатували поглиблення теоретичних та практичних знань із дисципліни «Загальна педагогіка».

Таким чином, впровадження проектної технології в освітній процес закладу вищої освіти дозволить майбутньому фахівцю набути таких важливих вмінь для подальшого професійного зростання:

- ❖ планувати свою роботу, попередньо прораховуючи можливі результати своєї діяльності;
- ❖ використовувати різноманітні джерела інформації;
- ❖ самостійно збирати і накопичувати матеріал;
- ❖ проводити ґрунтовний аналіз та зіставлення фактів із подальшою аргументацією власної думки;

- ❖ приймати зважені рішення;
- ❖ встановлювати соціальні контакти (розподіляти обов'язки, взаємодіяти один з одним);
- ❖ створювати «кінцевий продукт» – матеріальний носій проектної діяльності (доповідь, презентацію, відеоряд, фільм, сценарій заходу, різноманітні педагогічні ігри);
- ❖ презентація власних та групових результатів роботи перед аудиторією;
- ❖ оцінювати власну діяльність та роботу своїх колег [7, с. 6].

Розглядаючи впровадження проектно-дослідницької діяльності як елемент інноваційності викладання в межах освітнього процесу класичного університету, не можна не відзначити особливої ролі викладача. На нашу думку, запорукою успішності засвоєння навчального матеріалу студентом є ґрунтовна підготовка викладача до інноваційної проектної діяльності. Тому важливою складовою професійної компетентності викладача є багаторівнева система підготовки до запровадження методу проектів в освітній процес класичного університету. Це, насамперед, інформаційно-теоретична підготовка викладача, яка містить великий багаж знань із конкретної дисципліни; організаційно-практична підготовка із закріпленням та апробацією теоретичних знань на практиці; рефлексивна підготовка, спрямована на самостійну роботу викладачів щодо осмислення і творчого аналізу результатів, отриманих у процесі впровадження інноваційних технологій в освітній процес ЗВО.

Отже, у статті проаналізовано досвід упровадження інноваційних технологій в освітній процес закладу вищої освіти. Акцентовано на впровадженні проектно-дослідницької діяльності у межах курсу «Загальна педагогіка» для студентів факультету іноземних мов Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Виявлено переваги методу проектів – такі, як можливість самореалізації особистості студента; переосмислення підходів до отримання результатів у процесі навчання; формування навичок роботи в колективі; розвиток інформаційно-комунікаційних навичок; посилення мотивації до навчання; урізноманітнення форм та засобів навчання у ЗВО. У майбутньому планується створення електронної бази проектів (творчих робіт) студентів не лише факультету іноземних мов, але й інших факультетів Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна.

Подальшого дослідження потребують питання, пов'язані з більш поглибленим упровадженням інформаційно-цифрових технологій у процесі навчання і взаємодії викладача та студента під час вивчення курсу «Загальна педагогіка» в класичному університеті.

## Література

1. Буйницька О. П. Інформаційні технології та технічні засоби навчання : навч. посіб. / О. П. Буйницька. – Київ, 2012. – 240 с.
2. Жукова О. А. Підготовка студентів ВНЗ до інноваційної діяльності засобами ігрових технологій / О. А. Жукова // Наукові записки кафедри педагогіки. – Харків, 2012. – Вип. 29. – С. 44–51.
3. Жерновникова О. А. Застосування хмарних технологій при підготовці майбутніх учителів математики до навчального проектування / О. А. Жерновникова // Таврійський вісник освіти. – Херсон, 2015. – Вип. 3 (51). – С. 98–104.
4. Жерновникова О. А. Дидактична система підготовки майбутніх учителів математики до проектування навчальної діяльності старшокласників О. А. Жерновникова // Педагогічний альманах. – Херсон, 2017. – Вип. 33. – С. 104–110.
5. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии : активное обучение : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А. П. Панфилова. – Москва, 2009. – 192 с.
6. Хуторской А. В. Педагогическая инноватика : учеб. пособие для студ. высших учеб. заведений / А. В. Хуторской. – Москва, 2010. – 256 с.
7. Юрчик О. В. Впровадження проектної технології в навчальний процес : навч. посібник / О. В. Юрчик. – Хмельницький : НВО № 5 ім. С. Єфремова, 2015. – 88 с.