

Міністерство освіти і науки України
Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського»
Південноукраїнський центр професійного розвитку
керівників та фахівців соціальної сфери

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ АСПЕКТИ РЕАЛІЗАЦІЇ СУЧАСНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ

**ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ
ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-МЕТОДИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
16 грудня 2024 року**

ОДЕСА

УДК: 371.013+378(01)

ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ:

Черненко Наталія Миколаївна - доктор педагогічних наук, професор.

Соловейчук Олена Максимівна – фахівець Південноукраїнського центру професійного розвитку керівників та фахівців соціономічної сфери.

*Рекомендова вченою радою Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
(протокол №7 від 26 грудня 2024 р.)*

Рецензенти:

Фурман Анатолій Анатолійович - доктор психологічних наук, професор, директор Навчально-наукового інституту гуманітарних наук Національного університету "Одеська політехніка"

Пєнов Вадим Васильович - кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри фізіології здоров'я і безпеки людини та природничої освіти Одеського національного університету імені І.І.Мечникова

Психолого-педагогічні аспекти реалізації сучасних методів навчання у закладах освіти: збірник матеріалів всеукраїнської науково-методичної конференції. Одеса : Університет Ушинського, 2024. 208 с.

До збірника ввійшли матеріали всеукраїнської науково-методичної конференції, присвяченої різним аспектам організації освітнього процесу в умовах цифрової трансформації, сучасним методам та формам організації освітнього процесу у закладах освіти різного рівня, підготовці фахівців соціономічної сфери у закладах освіти.

Науковці висвітлюють питання щодо сучасних форм і методів організації освітнього процесу в умовах цифрової трансформації.

Відповідальність за зміст матеріалів несуть їх автори.

© Університет Ушинського

медіатекстів; упровадження спецкурсу «Медіаграмотність майбутніх учителів», розроблення та використання методики застосування медіаосвітніх технологій у професійній підготовці майбутніх учителів початкових класів; проведення тренінгів, майстеркласів медіаосвітньої проблематики [1, с. 119].

Для вчителя початкової школи, медіаграмотність – це грамотність у сфері медіа, до складу якої належать знання основних видів медіаосвітніх технологій, змісту, форм і методів їх застосування в майбутній професійній діяльності, уміння критично сприймати, аналізувати, оцінювати інформацію, отриману з різних медіа, навички добирати та створювати навчальнопізнавальні медіатексти [1, с. 112].

Практика показує, що в сучасних умовах не лише підлітки та дорослі цікавляться всім, що пов'язано з комп'ютером, мережею Інтернет та взагалі засобами масової інформації, а й молодші школярі. Тому майбутнім учителям початкової школи необхідно вміти застосовувати медіаосвітні технології для пробудження інтересу здобувачів початкової освіти, підвищення їхньої активності до навчання, а головне, запобігати вразливості до медіанасильства, медіаманіпуляцій та медіазалежності.

Список використаних джерел:

1. Васянович Г. П., Герганов Л. Д., Бешок Т. В. Діагностика рівнів сформованості медіаграмотності майбутніх учителів початкових класів. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2020. Т. 76., № 2. С. 108–125.
2. Савченко О. Я. Дидактика початкової школи: підручник для студентів педагогічних факультетів. Київ : Генеза, 2002. 368 с.

БАРТЄНЄВА Ірина Олександрівна

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Питання щодо використання інноваційних технологій і методів у сучасній вищій освіті залишаються актуальними, оскільки посилилась тенденція до гуманізації змісту освіти, ліцензовано нові навчальні дисципліни, як наслідок, потреба в науково-педагогічних працівниках, які б могли забезпечити інноваційний підхід до реалізації цих тенденцій під час освітнього процесу. Показово, що викладачі отримали можливість створювати та втілювати власні інноваційні методики.

Аналіз наукової літератури показав, що найбільшу кількість публікацій присвячено аналізу ігрових інтерактивних технологій і методів навчання, зокрема, дослідження таких учених, як: Н. Бібік, Р.Гуревич, М.Кадемія, А.Павленко, С.Стешенко [2]. В працях науковців наголошується на

вдосконаленні традиційного педагогічного процесу (модернізація, модифікація, раціоналізація). Однак питання ефективного застосування ігрових інтерактивних методів навчання у закладах вищої освіти залишається недостатньо вивченим.

Мета дослідження полягає у формуванні професіоналізму майбутніх учителів ігровими інтерактивними методами викладання як основи їх успішного розвитку; розкритті ролі та значень інтерактивну, зокрема, рольових та ділових ігор у сучасній вищій освіті; визначення їх як найбільш ефективних методів навчальної роботи під час вивчення педагогічних дисциплін.

У дослідженні розглянемо характерні ознаки різних видів ігрових методів, зокрема, рольових і ділових. Так, науковці (О.Пометун, П.Щербань) зазначають, що ознаками рольової гри є: існування моделі керуючої системи; наявність ролей; різні рольові установки учасників; взаємодія ролей; існування загальної мети в ігровому колективі; багатоальтернативність рішень; існування системи групового або індивідуального оцінювання діяльності учасників; наявність керованого емоційного напруження [3].

Ділова гра має такі основні ознаки: наявність учасників гри, загальним завданням яких є аналіз ситуації та прийняття рішень відповідно до призначеної ролі-посади; наявність керівника гри; створення умов для досягнення цілей гри; обов'язкова наявність невизначеності, а подекуди й конфлікту; неможливість цілковитої формалізації ситуації; динамічність зміни ситуації та залежність її від попередніх рішень учасників гри; існування проблеми чи об'єкта управління; наявність системи стимулювання або мотивів, що спонукають учасників гри діяти «як у житті» [1].

На основі узагальнення ознак виділимо відмінності між рольовою та діловою грою. Ознаки рольової гри:

- існування моделі керуючої системи;
- різні рольові установки учасників;
- у спільній діяльності акцент на спілкування;
- переважають взаємовідносини;
- міжособистісне спілкування з елементами внутрішньоособистісного;
- націленість на внутрішньоособистісні зміни;
- багатоальтернативність рішень;
- стосовно до ділової гри виступає як частина до цілого.

Ознаки ділової гри:

- учасники гри об'єднані загальним завданням (аналіз ситуації та прийняття рішень відповідно до призначеної ролі-посади);
- наявність керівника гри;
- у спільній діяльності акцент на навчання;
- переважає взаємодія;

- міжособистісний рівень спілкування з елементами міжгрупового;
- націленість на зміни в поведінці;
- наявність невизначеності, а подекуди й конфлікту;
- динамічність зміни ситуації від попередніх рішень учасників гри;
- включає в себе рольову гру як складову частину [3]..

Проаналізувавши спільне та відмінне між рольовими та діловими іграми, зазначимо, що рольова гра – це форма розігрування ситуацій або імітація реальної ситуації на ігрову, яка проводилася, аби здобувачі вищої освіти набули навичок взаємного спілкування, прийняття рішень тощо. Вона сприяла ефективнішому оволодінню педагогічними знаннями та вміннями. Така гра давала можливість проявляти свої творчі здібності, індивідуальність, розвивала вміння входити в іншу роль, краще розуміти співучасників, власну поведінку та поведінку товаришів.

Наприклад, наведемо зразок проведення рольової гри «Телеміст між провідними педагогами XVIII-XX ст.» (модуль «Історія педагогіки», навчальна дисципліна «Педагогіка») Було дано завдання здобувачам вищої освіти: підготуватися до телемосту між провідними педагогами XVIII-XX ст. (опрацювання педагогічних поглядів К.Ушинського, А.Макаренка, В.Сухомлинського, Г. Ващенко). На «прес-конференцію» зібралися журналісти, видатні педагоги-особистості, кореспонденти. Здобувачі освіти отримали ролі, які давали можливість проявити свої творчі здібності, адже на «прес-конференції» вони відповідали на проблемні питання: «Спільне у виховному ідеалі Г.Ващенко й сучасним його трактуванням»; «Ідея колективу А.Макаренка, обґрунтувати її новачі й слабкі сторони»; «У чому полягає розвиток В.Сухомлинським ідеї колективу А.Макаренка?».

Хочемо наголосити, що у ході організації та застосування ділових ігор у освітньому процесі закладів вищої освіти слід дотримуватися таких основних принципів:

- ділова навчальна гра є дидактичним засобом розвитку творчого професійного мислення. Це досягається конструюванням (на етапі розробки) та реалізацією (у процесі гри) системи проблемних ситуацій і пізнавальних задач;
- предметним змістом гри виступає імітація конкретних умов і динаміки діяльності майбутніх учителів;
- ділова навчальна гра за цільовою спрямованістю є двоплановою діяльністю, яка сприяє досягненню як ігрових, так і педагогічних (навчальних) цілей із домінуючою роллю останніх;
- ділова гра конструюється та проводиться як спільна діяльність учасників освітнього процесу в ході постановки професійно важливих цілей і їх досягнення відбувається шляхом підготовки та прийняття відповідних індивідуальних і групових рішень. Виконання учасниками ігрових правил

підпорядкування «нормам» професійних відносин і дій, стають обов'язковими умовами розгортання повноцінної гри за умов, наближених до практики.

Основним засобом включення учасників у спільну діяльність та одночасно способом створення та розв'язання ігрових проблемних ситуацій є багатостороннє спілкування, що забезпечує можливість приймати індивідуальні і групові рішення, досягнення проміжних і кінцевих результатів гри.

Реалізація цих принципів дозволяла усвідомлено конструювати та застосовувати ділові ігри як засіб навчання майбутніх учителів, формувати у них як особистісні, так і ділові якості, зокрема, професійну та комунікативну компетентності.

Наприклад, наведемо зразок проведення ділової гри «Формування позитивної мотивації здобувачів освіти до читання» (розділ «Теорія виховання», тема «Методи виховання», навчальна дисципліна «Педагогіка»).

Мета: розвиток у майбутніх учителів умінь та навичок, ціннісних орієнтацій щодо розвитку інтересу учнів до читання, використовуючи різні методи виховання (особистий приклад, переконування тощо). Для проведення гри ми використовували надзвичайно популярну сучасну форму книжкової реклами – буктрейлер. Ознайомили здобувачів вищої освіти з буктрейлером – коротким відеороликом за мотивами книжки; з основним його завданням – яскраво та образно розповісти про видання, заінтригувати читача, спонукати до читання.

Намітили шляхи створення буктрейлера - це вміння працювати зі спеціальними програмами, додержуючись таких етапів: обрати книгу для реклами; створити сценарій до буктрейлера (продумати сюжет і написати текст). Ми зазначали, що сюжет повинен бути основою відеоролика, обговорювали, що важливо внести інтригу та вибудувати сюжет таким чином, щоб читачеві неодмінно захотілося дізнатися, що ж буде далі. Занотовували правила: відеоролик має бути не довшим ніж на три хвилини, це оптимальний час, щоб утримати увагу глядача – потенційного читача.

Здобувачам вищої освіти було запропоновано: дібрати картинки, відсканувати ілюстрації, зняти власне відео або ж знайти відео за тематикою в Інтернеті; записати озвучений текст, якщо це передбачено за сценарієм (для запису і редагування звуку можна було використовувати програму Sound Forge); для роботи з відео вибрати програми Windows Movie Maker, CapCut, InShot (з їх допомогою можна обробляти відеофайли з цифрової відеокамери, створювати із зображень слайд-шоу, додавати до відео заготовки, титри, звук, вирізати необхідні фрагменти й склеювати їх, створюючи при цьому ефектні переходи між ними).

Запропонували в ютубі ознайомитись з різними видами буктрейлерів: мальованим скрайбінгом, анімаційним скрайбінгом, аплікаційним скрайбінгом, онлайн-скрайбінгом та відеороликами-буктрейлерами.

Потім здобувачів вищої освіти поділили на групи (3-5 осіб), кожна з яких розробляла свій варіант буктрейлера щодо формування позитивної мотивації до читання учнів молодших, середніх і старших класів, пошуку оптимального шляху виховної взаємодії, що сприяла б швидкому досягненню поставленої мети. До кожної групи здобувачів освіти призначалися рецензенти.

Гра проходила у формі засідання методичного об'єднання класних керівників, яке вів один із студентів – його «голова». Керівники груп захищали буктрейлери. Потім під керівництвом викладача за участю рецензентів і всіх присутніх організовувалася дискусія, у процесі якої обирався кращий варіант.

Інноваційна освітня діяльність – це складний процес, що потребує гнучкого, конструктивного застосування. Реальне впровадження ігрових інтерактивних методів навчання суттєво змінює освітній процес, що дає змогу вирішувати проблеми розвивального, особистісно-орієнтованого навчання, диференціації, гуманізації, формування індивідуальної освітньої траєкторії здобувача вищої освіти [3].

Отже, ефективний освітній процес може відбутися тільки за умови поступової активної взаємодії здобувача вищої освіти й викладача, які є рівнозначними суб'єктами процесу та мають спільну ідею щодо їхніх знань і вмінь. Інтерактивні методи навчання сприяють оптимізації освітнього процесу. Вони покликані привести в дію механізми мотивації та підвищити ефективність навчання, забезпечити кращу професійну підготовку. До переваг використання інтерактивних методів у процесі навчання майбутніх учителів у закладах вищої освіти можна віднести максимальне наближення до реальних умов професійної діяльності, самостійність, прийняття рішень в умовах творчого змагання та розвиток навичок швидкого прийняття рішень під час надзвичайних ситуацій, сприяння розвитку організаційних, комунікативних навичок тощо.

Безперечно, матеріал дослідження не вичерпує всіх аспектів проблеми, що розглядається. Перспективи подальших досліджень вбачаємо в розробці методичних рекомендацій щодо ефективності підготовки майбутніх учителів у процесі інтерактивного навчання

Список використаних джерел:

1. Лисенко М.В. Інноваційна парадигма вищої освіти України за умов переходу до інформаційного суспільства. Київ, 2013. С.11.
2. Пометун О.І., Пироженок Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: науково-методичний посібник. Київ: Видавництво А.С.К, 2004. 192 с.
3. Швай Р.І. Психологія та педагогіка творчості: навчальний посібник. Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2014. 200с.
4. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навчальний посібник. Київ: Вища школа, 2004. 207 с.

ЗМІСТ

АНДРУШКО Алла Володимирівна Конституційні аспекти основоположних засад трудового права України	3
БАБЧУК Олена Григоріївна Distance learning as one of the innovative approaches	5
БАЛАКІРЄВА Вікторія Анатоліївна Особливості формування медіаграмотності майбутніх учителів початкової школи	8
БАРТЄНЄВА Ірина Олександрівна Використання інтерактивних методів навчання у процесі підготовки майбутніх учителів у закладах вищої освіти	10
БЕРЕЖНИЙ Сергій Дмитрович Особливості санкції ч. 2 ст. 115 КК України	15
БЕРЕЗОВСЬКА Людмила Іванівна Formation of information and communication competence of future educators in pre-school educational institution	17
БОНДАРЕНКО Ольга Вадимівна, БОНДАРЕНКО Оксана Андріївна Особливості тренування гімнасток у групах початкової підготовки	21
БУЗДУГАН Олена Анатоліївна До проблеми підготовки майбутніх учителів східних мов	25
БУЛГАКОВА Олена Юріївна Factors of successful implantation of innovative teaching approaches in higher education	28
ГРАМАТОВИЧ Юлія Василівна, ШАПІНКО Віктор Олександрович Практичні інструменти формування команди як запорука успіху	31
ГРЕЧАНИК Олена Євгенівна Управління розвитком педагогічної культури класного керівника	34
ГУСАР Мальвіна Вікторівна Використання платформи Microsoft Teams як інструменту навчання англійської мови у вищому навчальному закладі	38
ДІХТЯРЕНКО Станіслава Вадимівна Освітні технології як провідний чинник у підготовці майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти до дослідно-експериментальної роботи	41
ЗАДОРІНА Ольга Миколаївна Автоматичне створення тестів та завдань з методики навчання математики за допомогою штучного інтелекту	46
ІВАНОВА Світлана Володимирівна Використання технології	50