

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
«ХАРКІВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ»

КОНСПЕКТ ЛЕКЦІЙ

з дисципліни
«Інноваційні технології педагогічної діяльності вищої освіти сфери маркетингу»
для здобувачів
третього (доктор філософії) рівня вищої освіти освітньої програми «Маркетинг»
за спеціальністю 075 «Маркетинг»
усіх форм навчання

Затверджено
редакційно-видавничою
радою університету,
протокол № 1 від 15.02.2024
позиція № 256

Харків
НТУ «ХПІ»
2024

Конспект лекцій з дисципліни «Інноваційні технології педагогічної діяльності вищої освіти сфери маркетингу» для здобувачів третього (доктор філософії) рівня вищої освіти освітньої програми «Маркетинг» за спеціальністю 075 «Маркетинг» усіх форм навчання / уклад. О. М. Кітченко. – Харків: НТУ «ХПІ», 2024. – 93 с. – Укр. мовою.

Укладач О. М. Кітченко

Кафедра маркетингу

Зміст

Вступ.....	4
Тема 1. Інноваційне середовище на ринку маркетингу освіти.....	5
Тема 2. Активізація навчального процесу вищої освіти сфери маркетингу.....	14
Тема 3. Інформаційне середовище освітнього закладу.....	35
Тема 4. Застосування інтенсивних технологій навчання при вивченні маркетингових дисциплін	47
Тема 5. Використання технологій аналізу ситуацій для активного навчання.....	61
Тема 6. Застосування мозкових штурмів з використанням онлайн сервісів (дошка MIRRO)	68
Тема 7. Комплексні технології активного навчання.....	73
Тема 8. Ігрові інтерактивні форми навчання в маркетингу.....	76
Тема 9. Технологія зворотного зв'язку на ігрових заняттях.....	79
Тема 10. Комплекс маркетингових комунікацій на основі віртуального освітнього простору.....	84
Перелік питань для самоперевірки.....	94
Рекомендована література.....	96

Вступ

Термін "Інноваційні технології педагогічної діяльності вищої освіти сфери маркетингу" об'єднує два важливі аспекти: інновації в педагогічній практиці та їх застосування в контексті маркетингу вищої освіти. Розвиток системи освіти вимагає від педагогічної науки й практики вивчення і впровадження нових методів навчання, особливо актуально це питання стоїть під час вивчення маркетингових дисциплін.

Вивчення курсу "Інноваційні технології педагогічної діяльності вищої освіти сфери маркетингу" націлене на вивчення особливостей маркетингу в галузі вищої освіти, включаючи управління брендом університету, комунікації з аудиторією, рекламу та просування. Спрямоване на вивчення інноваційних педагогічних підходів та методів, які можна використовувати в освітньому процесі для покращення навчання та залучення здобувачів. Вивчення та впровадження творчих підходів до залучення здобувачів та підвищення привабливості освітнього закладу. Ці цілі можуть варіюватися. Загалом, мета дисципліни полягає в підготовці фахівців, які зможуть успішно впроваджувати інноваційні педагогічні технології в сфері маркетингу вищої освіти.

Тема 1. Інноваційне середовище на ринку маркетингу освіти

Інноваційний розвиток вищих навчальних закладів України відбувається в умовах сучасних ринкових відносин, розвитку нових технологій, інтеграції у світову систему вищої освіти.

Однак в Україні масштаби інноваційної діяльності, її характер і результативність ще далекі від аналогічних параметрів не тільки найбільш розвинених у економічному відношенні країн світу, але і країн, які інтенсивно розвиваються.

У становленні моделі динамічного економічного розвитку країни повинна стати система інноваційного розвитку наукових знань, нових технологій, продуктів, послуг. У свою чергу, інноваційні технології є підґрунтям побудови «економіки знань», що передбачає застосування високих технологій, зростання науково-промислового потенціалу країни, формування широкого кола об'єктів інтелектуальної власності.

Основний критерій інноваційної освіти – зміна цілей, тобто змісту освіти та його результатів як основних складових освітньої діяльності.

Вдосконалення традиційних підходів до навчального процесу, спрямованих на більш якісне засвоєння репродуктивного знання не передбачає якісних змін, тому може трактуватися як покращення, а не нововведення.

Інноваційність у навчальному процесі приводить до зміни взаємовідносин викладачів та здобувачів. Якщо у традиційному навчанні простежується підсистема «суб'єкт» – «об'єкт», у якій здобувачу відводиться пасивна та залежна роль, то при інноваційному навчанні здобувач перетворюється у важливий освітній суб'єкт, залучений до активної, творчої співпраці з викладачем, зацікавлений у здобутті глибоких і актуальних професійних знань.

Отже, інновації в освіті мають бути реалізовані через оволодіння інноваційними методами і формами навчання (діалоговими, діагностичними, активними, інтерактивними, дистанційними, комп'ютерними, мультимедійними, телекомунікаційними, тренінговими, проектними), а також шляхом запровадження альтернативних навчально-виховних технологій, таких як

алгоритмізована, індивідуалізована, диференційована, модульна, колективна (у малих групах), тощо [10, с. 107].

В сучасній науковій та навчально-методичній літературі серед методів, які вважаються інноваційними, слід виокремити активні або інтерактивні методи навчання, в основі яких лежить зміна ролі викладача (замість ролі інформатора роль менеджера) та ролі здобувача (інформація не мета, а засіб для засвоєння вмінь і навичок професійної діяльності).

Інтерактивне навчання («inter» – взаємний, «act» – діяти) – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, що передбачає створення комфортних умов навчання, за яких здобувач відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність [12, с. 284]. Характерною ознакою інтерактивного навчання є постійна, активна взаємодія усіх учасників навчального процесу. Аналізуючи свої дії та дії своїх партнерів, кожен може змінювати модель своєї поведінки, більш усвідомлено засвоювати необхідні знання та вміння, відчувати себе в умовах, максимально наближених до майбутньої професійної діяльності. Найпоширенішими серед таких методів є метод проектів, групові обговорення, «мозковий штурм», ділові та рольові ігри, кейс-метод, тренінг-навчання, практичний експеримент тощо [13, с. 33; 18; 19].

Дослідження американських та європейських науковців підтверджують, що інтерактивні методи навчання сприяють збільшенню частки засвоєння навчального матеріалу, бо впливають не лише на свідомість здобувача, а й на його почуття і волю, а саме: лекція – 5% засвоєння, читання навчальних текстів – 10%, відео/аудіо матеріали – 20%, демонстрація – 30%, робота в дискусійних групах – 50%, практика через дію – 75%, навчання інших і застосування отриманих знань – 90% засвоєння [12, с. 287].

На сучасному етапі розвитку освітньої інноватики відбувається активний процес формування загальних підходів до структурування інноваційної діяльності. Організація інноваційної діяльності потребує чіткого визначення її компонентів.

Основною формою організації та здійснення інноваційної діяльності у

сфері науки й освіти є інноваційний проєкт.

Інноваційний проєкт – комплекс заходів у рамках повного інноваційного циклу, спрямований на створення конкретного інноваційного продукту. Інноваційний освітній проєкт – проєкт, навчально-методичне забезпечення й засоби навчально-методичного профілю, структурні й інфраструктурні нововведення у сфері освіти, а також здійснення нових освітніх послуг й підготовка спеціалістів, яких потребує ринок праці.

Для закладів вищої освіти (далі – ЗВО) комплекс заходів в межах інноваційного проєкту, спрямованого на створення конкретного інноваційного продукту або надання освітніх послуг має включати наступні напрями:

- забезпечення доступу до високоякісної освіти міжнародного рівня;
- реалізацію принципу „освіта без кордонів протягом усього життя”, у тому числі із застосуванням технологій e-Learning, а також широкого спектру різнорівневих програм, що адресовані людям різного віку, тощо;
- розвиток експорту української освіти;
- інвестування у розвиток кадрового потенціалу, зокрема організацію курсів підвищення кваліфікації для викладачів, спрямованим на підвищення комп’ютерної грамотності і ознайомлення з новітніми освітніми технологіями [1; 4; 6];
- розширення професійної компетенції здобувачів шляхом розробки додаткових спецкурсів з урахуванням побажань роботодавців [2];
- налагодження партнерських зв’язків між ЗВО і підприємством, спільне формування змісту навчальних програм або спецкурсів;
- використання мережевих технологій для підкріплення національного рейтингу університетів і укріплення їхнього міжнародного статусу, а також для розвитку партнерських взаємовідносин з державними і комерційними структурами [3; 5].

Основними етапами повного інноваційного циклу створення інноваційної продукції й надання послуг є: фундаментальні та прикладні дослідження; стратегічні маркетингові дослідження; виробничий етап; реалізація продукції;

трансфер продукції й послуг. Для інноваційних освітніх проєктів характерна взаємодія із ринком освітніх послуг і ринком праці. [11]

Інноваційна діяльність ЗВО полягає у виконанні комплексу завдань. Зокрема, вони мають здійснювати фундаментальні та прикладні дослідження; розробляти зміст прогресивних освітніх програм, які випереджають по знаннях і навичках існуючі потреби; займатись пошуком нових освітніх технологій; по новому керувати навчальним процесом і своєю діяльністю [7]. Окрім того, актуальне завдання системи вищої освіти України, кожного науково-педагогічного працівника полягає у тому, щоб зробити все можливе для стабілізації ситуації в суспільстві, переходу від дискусій до конструктивної, ефективної праці для формування в молоді таких якостей:

- прагнення до навчання впродовж всього життя;
- постійний пошук найкращих шляхів розв'язання життєвих проблем;
- готовність своєю працею закласти фундамент власного соціального успіху і зробити внесок у громадську, державну справу [8].

На думку фахівців у галузі вищої освіти, ЗВО – як суб'єкт інноваційних відносин – має забезпечувати збереження своєї провідної освітньої діяльності, періодично змінюючи свої змістовні і формальні характеристики, пристосовуючись до змін у житті суспільства [7].

Для успішного функціонування ЗВО необхідна зміна орієнтації на ринок та споживачів інновацій, а не на виробників освітніх послуг. Це дасть змогу доповнити освітню систему підготовки динамічною системою виробництва інноваційних продуктів. А це, природно, посилює роль менеджменту та маркетингу в інноваційній діяльності навчального закладу.

Існуюча концепція управління науково-дослідною діяльністю ЗВО базується на тому, що освітній заклад може продавати лише те, що створили його вчені без урахування затребуваності підприємствами й ринком цих продуктів, технологій чи послуг. Тому результати досліджень використовуються досить рідко для створення нових товарів, технологій чи послуг. Крім того, науковці самі займаються комерціалізацією наукових розробок, що є помилковим,

оскільки ця сфера має певні відмінності від наукової, тому й повинна бути організована на високому професійному рівні, адже вчені та науковці недооцінюють ролі маркетингу в цій сфері.

На сьогоднішній день маркетинг займає достатньо вагоме місце на ринку освітніх послуг, проте можна спостерігати певні протиріччя між високою соціальною роллю і низьким соціальним статусом освітнього маркетингу. Одними з основних причин такого протиріччя є недостатній професіоналізм спеціалістів освітнього маркетингу, їхня нездатність працювати в умовах демографічно-економічної кризи.

Варто відмітити і той факт, що низький рівень маркетингового професіоналізму погано усвідомлюється керівництвом ЗВО, і це є фактором, що стримує його розвиток. Такий стан справ потребує підвищеної уваги до маркетингової освітньої політики ЗВО, особливо у сфері інновацій. Адже саме маркетинг інноваційної діяльності ЗВО дозволить швидко реагувати на зміни в навколишньому середовищі та ринку, допоможе визначати попит споживачів інноваційної продукції і відповідно до цього швидко адаптувати систему управління ЗВО до нових вимог щодо наукоємної продукції, технологій і послуг спеціалістів.

Концепція маркетингу інновацій ЗВО є основою дослідження ринку й пошуку конкурентної стратегії [14, с. 115]. В основу стратегічних маркетингових досліджень потрібно покласти аналіз кон'юнктури ринку з подальшим сегментуванням, формуванням і прогнозуванням попиту, моделюванням поведінки покупців інноваційних продуктів ЗВО.

Найбільш важливими видами інноваційного маркетингу є стратегічний та оперативний. Основна мета стратегічного інноваційного маркетингу полягає в розробленні стратегії проникнення новинок ЗВО на ринок і моделюванні процесу адаптації новинок до реалій ринку освітніх послуг України, а також реального сектору економіки. Основою оперативного маркетингу є розроблення конкретних форм реалізації вибраної інноваційної стратегії ЗВО. Оперативний маркетинг націлений на максимізацію прибутку й обсягу продаж, мінімізацію

витрат на впровадження інновацій у діяльність ЗВО, підтримання репутації освітнього закладу, розширення частки ринку, а також оперативне (тактичне) реагування на запити та проблеми ринку, що виникають.

Ключовими завданнями маркетингу інновацій є мотивація інновацій і створення конкурентної переваги навчального закладу не тільки серед вітчизняних, але й зарубіжних навчальних закладів. У цьому контексті варто виділити різні напрями маркетингу інновацій в освіті, а саме:

- по-перше, інноваційні технології в тій галузі знань, у якій здобувачі здобувають освіту;
- по-друге, використання інноваційних технологій у процесі навчання, що передбачає взаємодію науки і практики;
- по-третє, розроблення здобувачами та викладачами проєктів для різних галузей економіки, проведення досліджень прикладного та фундаментального характеру.

1. Інноваційні технології в тій галузі знань, у якій здобувачі здобувають освіту. Тут варто передати здобувачеві основи цієї галузі знань, які були накопичені людством впродовж певного періоду часу: для ІТ-технологій – це десятиліття, для точних наук – століття, для гуманітарних – тисячоліття. Крім цих знань, здобувач повинен бути націлений на безперервне навчання, тобто відчувати потребу в отриманні нових знань. Завдання викладачів вищих навчальних закладів полягає не тільки в тому, як передати здобувачу певний обсяг знань, а й у тому, як навчити його шукати та аналізувати необхідну інформацію на різних етапах кар'єрного зростання [9, с. 122].

2. Використання інноваційних технологій у процесі навчання, що передбачає взаємодію науки і практики. Основне завдання для ЗВО, де впроваджуються інновації, – це розроблення програми інноваційної діяльності, яка передбачатиме послідовність етапів у процесі управління інноваціями в освітніх закладах.

3. Розроблення здобувачами та викладачами проєктів для різних галузей економіки, проведення досліджень прикладного та фундаментального

характеру. Ці дослідження можуть бути як кабінетними, так і польовими.

Усі вище перелічені напрями маркетингу інновацій формують інноваційний потенціал ЗВО, в основі якого лежить налагоджене функціонування суб'єктів і об'єктів, які взаємодіють в процесі створення інновацій на принципах інноваційної стратегії розвитку освітнього закладу.

Стратегія розвитку закладу вищої освіти із застосуванням інструментів комплексу маркетингу надає значну перевагу та посилює конкурентні позиції серед інших гравців освітнього ринку.

Розробка стратегії розвитку ЗВО повинна обов'язково включати в себе ряд інноваційних маркетингових інструментів, що здатні забезпечити у майбутньому стійку конкурентоспроможність, високу адаптивність до зовнішнього середовища, якість отриманих знань, вмінь, навичок та компетенцій, а саме:

1. Наявність в організаційній структурі служби маркетингу. Основними завданнями і функціями маркетингової служби ЗВО повинні бути: дослідження чинників, що визначають структуру і динаміку споживчого попиту на послуги ЗВО, вивчення кон'юнктури регіонального ринку освітніх послуг, аналіз внутрішнього середовища ЗВО, дослідження стратегії конкурентів, дослідження регіонального ринку потенційних споживачів освітніх послуг, дослідження регіонального ринку праці, дослідження потенційних споживачів – роботодавців ті інші. Результат досліджень служби маркетингу – конкретні розробки і результати, які використовуються при виборі і реалізації стратегії і тактики маркетингової діяльності освітнього закладу.

2. Комплекс маркетингових комунікацій на основі віртуального освітнього простору. Створення та утримання конкурентних переваг ЗВО може бути ефективно забезпечене за рахунок модернізації управління маркетинговими комунікаціями – цілеспрямованою діяльністю з регулювання ринкової стійкості за допомогою інформаційних технологій, елементів просування, реклами, організації виставок, PR з урахуванням впливу закономірностей і тенденцій ринку. Корпоративні зусилля повинні бути в першу чергу спрямовані на розробку комунікаційних стратегій маркетингу. У виграші буде той ЗВО,

керівники якого зможуть ретельно продумати всі складові компоненти і взаємозв'язок блоків комунікаційної моделі управління.

3. Інноваційна модель маркетингової інформаційної системи закладу вищої освіти. Інформаційне забезпечення маркетингу ЗВО цілком доцільно розглядати як наскрізний процес, що охоплює діяльність ряду підрозділів ЗВО, що здійснюють маркетингові функції. Наскрізний (або міжфункціональний) бізнес-процес, повністю або частково включає діяльність, виконувану структурними підрозділами організації, що мають різну функціональну підпорядкованість. Шляхом виділення у ВНЗ наскрізного процесу маркетингового інформаційного забезпечення вирішується проблема неефективної взаємодії підрозділів різної функціональної підпорядкованості (усуваються «функціональні бар'єри»).

4. Івент-маркетинг. Для ефективної адаптації ЗВО до сучасних вимог інформатизованого зовнішнього середовища актуальним є застосування у практиці управління освітньою організацією івент-маркетингу (Event marketing). Інструментами івент-маркетингу, що можуть бути використані у діяльності ЗВО є корпоративні заходи (Corporate Event), B2B, спеціальні заходи (Special Event), шок-промоушн, ігровий промоушн, а також ділові заходи: конференції, форуми, семінари, виставки. Кожен захід має вписуватися в єдину систему просування освітнього продукту, який представляє собою комплекс інтегрованих маркетингових інструментів. Івент-маркетинг забезпечує довготривалий ефект, що формує імідж ЗВО, забезпечує його популяризацію та дозволяє залучати нові категорії споживачів освітніх послуг.

5. Маркетингова діяльність викладачів. Такий вид діяльності професорсько-викладацького складу забезпечує його активну участь у формуванні конкурентоздатних навчальних курсів з профільних дисциплін, популяризація освітнього продукту на ринку освітніх послуг, брендинг та розвиток іміджу ЗВО, розуміння процесу формування попиту на освітні програми, розвиток власної креативності та мобільності.

Застосування запропонованого інноваційного маркетингового

інструментарію при комплексному підході та за умови залучення форсайтингових досліджень дозволить розробити конкурентоспроможну стратегію розвитку ЗВО, забезпечивши його подальше прибуткове існування, участь у вітчизняних та міжнародних інноваційних освітньо-технічних ланцюгах для подальшого національного розвитку системи вищої освіти України.

Таким чином, основною метою інноваційної діяльності в сфері освіти є розвиток творчих здібностей і професіоналізму здобувачів. Здобувачам, які залучені до наукових пошуків та творчої фантазії, потрібно не тільки проявляти здібності та трансформувати наукові ідеї в успішні інноваційні проекти, але й висловлювати ініціативні пропозиції щодо способів та шляхів вирішення складних проблем, пов'язаних з інноватикою. Для цього варто створювати консалтингово-маркетингові центри, які б займалися підтримкою інноваційного підприємництва у ЗВО. Це дозволить сформувати ланцюжки від авторів інноваційної ідеї до створення новинок, що є умовою підвищення ефективності науково-інноваційної діяльності ЗВО. За таких умов освітні заклади зможуть стати центрами інноваційного бізнесу, де в подальшому має бути розроблення методичного інструментарію вибору, формуванню та реалізації маркетингових інноваційних стратегій і тактичних рішень для їхньої реалізації на ринку освітніх послуг.

Тема 2. Активізація навчального процесу вищої освіти сфери маркетингу

Питання активізації навчання належать до найбільш актуальних проблем сучасної педагогічної науки і практики. Реалізація принципу активності в навчанні має велике значення, оскільки навчання і розвиток носять діяльний характер, і від якості навчання залежить результат навчання, розвиток і виховання здобувачів.

Ключовою проблемою у вирішенні задачі підвищення ефективності і якості навчального процесу є активізація навчання здобувачів. Її особлива значущість полягає в тому, що навчання спрямоване не тільки на сприйняття навчального матеріалу, але й на формування позитивного ставлення здобувачів до самої пізнавальної діяльності. Перетворюючий характер діяльності завжди пов'язаний з активністю суб'єкта. Знання, отримані в готовому вигляді, як правило, викликають у здобувачів певні труднощі під час їх застосування або при вирішенні конкретних завдань, що зумовлено формальним вивченням теоретичних положень і невмінням їх застосовувати на практиці.

Інтерес до навчання, ініціативність у навчальній роботі, пізнавальна самостійність, напруження розумових сил при розв'язанні поставленої пізнавальної задачі позитивно впливають на активність здобувачів у навчанні, створюючи сприятливі умови для розвитку їх навчально-пізнавальної діяльності.

Особливо актуальним є розвиток проектуючого мислення (складання ідеального образу предмета (діяльності), формування здатності пов'язати теорію і практику, закладення імпульсу для подальшої інтелектуальної діяльності).

Перші кроки в цьому напрямку вже зроблено. Це впровадження активних методів навчання, в основі яких закладено критично-креативний компонент пізнання. За такого підходу до вивчення дисципліни можливим є розширення методологічних рамок для отримання результатів навчання. Здобувач може виступати співучасником процесу конструювання нових знань з дисципліни.

Ринкова економіка ставить сьогодні підвищені вимоги до випускників вищих навчальних закладів. Сьогодні намітився перехід від авторитарної

педагогіки до гуманістичного розвитку особистості, від накопичення знань до вміння оперувати знаннями, від «одноразової» освіти до безперервної, від поточної організації навчання до індивідуальної. Тому навчальні методики вищої школи повинні бути змінені.

Виховання і навчання – випробуваний шлях підготовки людини до участі у творенні матеріальних і духовних цінностей, необхідних для суспільства і для неї самої. Ефективність виховання й навчання залежить від багатьох чинників і, зокрема, від шляхів організації спільної та самостійної навчальної і виховної діяльності здобувача. У психології розроблені форми і методи активізації навчально-виховного процесу, які успішно впроваджуються у педагогічну практику нашого навчального закладу, визначаючи перспективи його розвитку.

Проблема активізації навчально-пізнавальної діяльності здобувачів завжди була й залишається актуальною. Активізація навчально-пізнавальної діяльності полягає у цілеспрямованій діяльності викладача з метою розробки і застосування такого змісту, форм, методів, прийомів і засобів навчання, які сприяють підвищенню пізнавального інтересу, активності, творчості, самостійності в одержанні знань, формуванні вмінь та навичок, використання їх на практиці.

Дана проблема спонукає викладачів так організувати навчальний процес на заняттях, щоб насамперед досягти позитивної мотивації до вивчення даної дисципліни, підвищити якість знань з предмету, сформувати у здобувачів уміння самостійно здобувати знання, розвивати й удосконалювати розумові здібності. Цього можна досягти тільки тоді, коли здобувачам буде зрозумілий та доступний матеріал, коли в них з'явиться постійний інтерес до навчання.

До людини сьогодення висуваються вимоги не лише діяти, але й мислити по-новому. Тому, дедалі частіше, в процесі навчання та виховання здобувачів, ми відходимо від переважного використання традиційних методів. За останні кілька десятиків років виникли принципово інші – так звані активні методи навчання. Тому серед основних питань, які стосуються впровадження сучасних технологій навчання, є пошуки можливостей органічного поєднання та взаємоузгодження традиційних методів реалізації навчального процесу з новими методами його

інтенсифікації й активізації, що забезпечують формування необхідних якостей майбутнього фахівця.

Методи активізації навчально-пізнавальної діяльності здобувачів ефективно поєднуються з іншими загальними дидактичними методами (пояснювально-ілюстративним, репродуктивним, проблемного викладу, частково-пошуковим, дослідницьким), доповнюють та урізноманітнюють їх, а також органічно вписуються в педагогічний процес і відповідають умовам педагогічного середовища вищих навчальних закладів зі сталими гуманно-демократичними засадами.

Ця прогресивна течія в педагогіці дає змогу гармонізувати співвідношення аудиторного навчання під керівництвом викладача, застосувати інформаційні технології та вдосконалити самостійну роботу здобувачів, щоб розвинути в них гнучкість мислення, адаптованість до будь-яких ситуацій, ініціативність, самостійність у прийнятті рішень і разом з тим уміння працювати в колективі, творчий підхід до розв'язання проблем практичної діяльності.

Використання методів активізації у процесі навчання дає змогу реалізувати такі принципи сучасних концепцій викладання:

проблемності: вихідним пунктом процесу навчання повинна бути постановка проблеми з реального життя, яка пов'язана з інтересами й потребами тих, хто навчається;

погодженості та системності цілей навчання: вчення, що має за мету зміну поведінки, охоплює всі аспекти ділової компетентності (зміна поведінки здобувача можлива тільки за його ініціативи);

орієнтованості на наявний досвід: ефективне навчання можливе лише за опори на наявний досвід, що вимагає гнучкості концепції навчання та дає змогу врахувати досвід здобувачів;

націленості на самонавчання: за результати навчання у першу чергу відповідальність несуть здобувачи, а викладач лише допомагає;

професійної орієнтованості: орієнтація на практичне використання отриманих умінь є ключовим елементом концепції навчання;

зворотного зв'язку: здобувачи постійно отримують оцінку успішності своїх дій.

Особливу увагу необхідно приділяти дослідженню принципу єдності навчання і виховання. Викладачі навчального закладу як вихователі (незалежно від того, які дисципліни вони викладають) у своїй роботі повинні дотримуватись комплексного підходу до виховного процесу, враховувати особливості не лише розумового, а й трудового, морального, естетичного, фізичного розвитку майбутнього спеціаліста. Усі зусилля необхідно спрямовувати на те, щоб поставити здобувачів у такі умови, за яких освіта і виховання будуть забезпечувати їхній розвиток.

Є підстави вважати, що вирішальним фактором, від якого залежить, чи проявить людина здібності до даної діяльності чи ні, є методика навчання. Підвищення ефективності навчання здобувачів прямо залежить від умілого підбору і використання різноманітних, найбільш адекватних тематиці і ситуації, методів навчання, а також від активізації всього навчального процесу.

***Методи активізації навчально-пізнавальної діяльності** – це сукупність прийомів і способів психолого-педагогічного впливу на здобувачів, що (порівняно з традиційними методами навчання) першою чергою спрямовані на розвиток у них творчого самостійного мислення, активізацію пізнавальної діяльності, формування творчих навичок та вмінь нестандартного розв'язання певних професійних проблем і вдосконалення навичок професійного спілкування.*

Основними факторами, які сприяють творчому ставленню здобувачів до дидактичного процесу і його результатів, є:

- професійний інтерес;
- нестандартний характер навчально-пізнавальної діяльності;
- суперництво;
- ігровий характер занять;
- емоційність;
- проблемність.

У методичній літературі виділились дві групи методів активізації навчання: імітаційні та неімітаційні (рис. 1).

Імітаційні методи активізації навчально-пізнавальної діяльності розподіляються на **ігрові** та **неігрові**.

До **ігрових** належать розігрування ролей і ділові ігри різних модифікацій. Вони заповнюють ту прогалину в навчальному процесі, яку не можуть компенсувати інші методи (наприклад словесні методи, практичні заняття тощо), але не замінюють їх. Ігровий характер навчально-пізнавальної діяльності дає змогу ознайомитися зі специфікою і особливостями певної професійної діяльності, а також сприяє відчуттю своєї ролі в ній. Окрім того, вони суттєво допомагають закріпленню й поглибленню знань, отриманих під час бесід, лекцій, розповідей, семінарів, практичних занять, удосконаленню практичних навичок та вмінь, їх застосуванню, творчому використанню у вирішенні професійних проблем, створенню умов для активного обміну досвідом. Основна функція цих занять полягає в навчанні шляхом дій (чим ближча ігрова діяльність здобувачів до реальної ситуації, тим вища її навчально-пізнавальна ефективність).

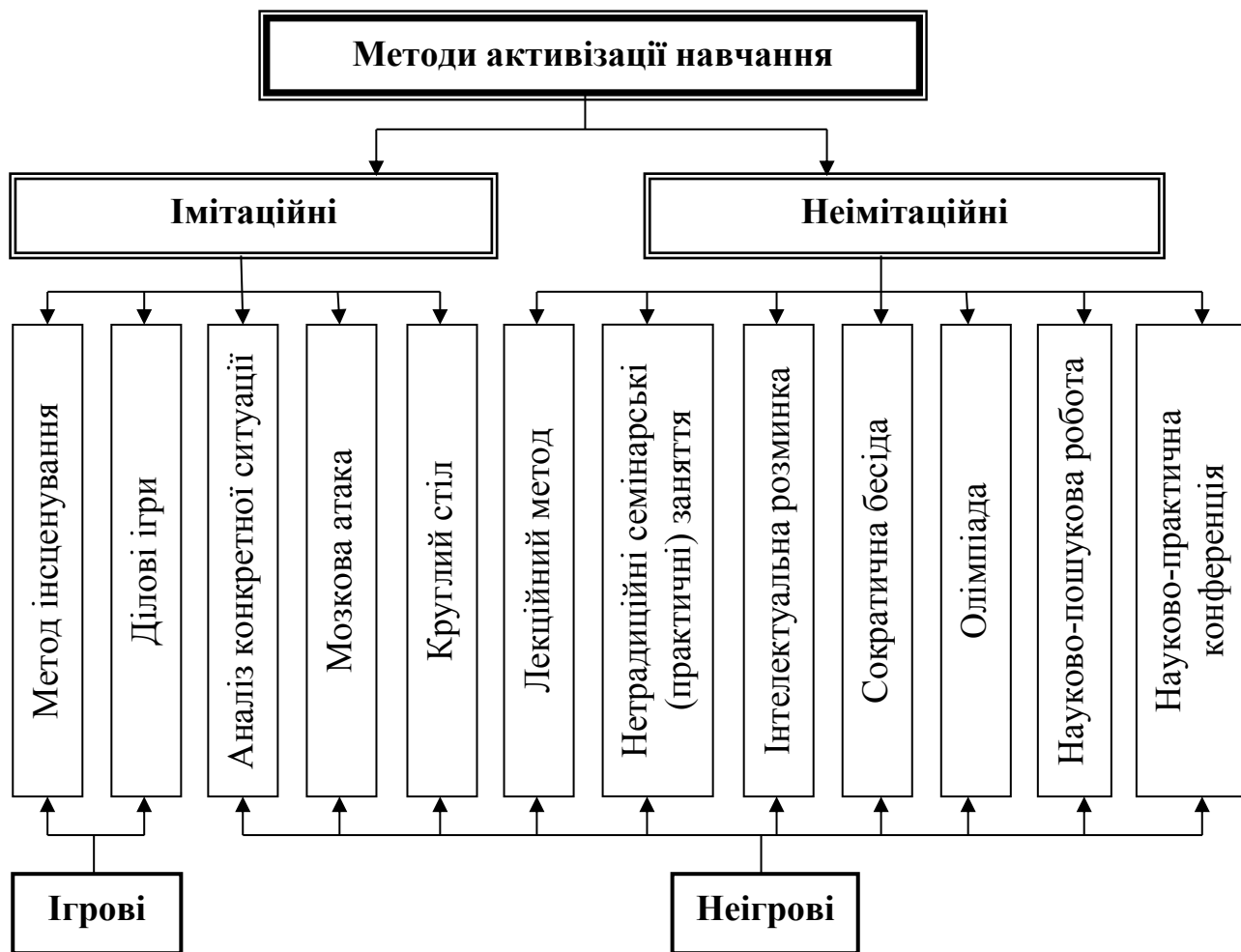


Рис. 1. Методи активізації навчання

Основними різновидами ігрових методів активізації навчально-пізнавальної діяльності є метод інсценування і ділові ігри.

Метод інсценування – один із найдавніших методів навчання, він найбільш ефективний і на сьогодні, бо забезпечує умови максимального наближення дидактичного процесу до дійсності.

Характерними особливостями цього методу є, по-перше, ознайомлення учасників заняття з конкретною дидактичною ситуацією, яка найбільш повно відповідає професійній діяльності і потребує вирішення; по-друге, надання їм ролей конкретних посадових осіб, які існують в реальній ситуації; по-третє, розподіл цих ролей між здобувачами.

Метод інсценування забезпечує здобувачам такі умови для занять, які не в змозі створити інші методи навчання – випробувати на собі результати своїх рішень і дій.

Ділові ігри мають багато різновидів, спільною рисою яких є елемент гри. Під час ділової гри особлива увага приділяється формуванню навичок і вмінь ухвалення рішень за умови взаємодії, суперництва і конкуренції між активно діючими особами. В ділових іграх здобувачі мають можливість виконувати ролі учасників певних ситуацій, протиборчих чи взаємодіючих сторін. Проте ці ситуації розглядаються у динаміці їх вільного розвитку.

Сутність ділової гри полягає у відтворенні предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделюванні основних умов і системи відносин, характерних для відповідної діяльності. Вони розгортаються на імітаційній моделі, що відтворює динаміку певного виду діяльності.

Головне, що навчає гра – психологічно і професійно грамотно реагувати на прототип реальної життєвої ситуації.

Практично перевірена частота проведення ефективних ділових ігор в рамках однієї дисципліни – максимум 4 гри за семестр, бажана частота – 2-3 гри (по закінченню вивчення великих розділів) або 1 гра в кінці курсу.

Основними різновидами ***імітаційних неігрових методів навчання*** є аналіз конкретної ситуації, мозкова атака, круглий стіл тощо.

Аналіз конкретної ситуації. Методична цінність цього методу полягає в тому, що він передбачає оволодіння професійними знаннями шляхом самостійного вирішення проблем, які містять дидактично обґрунтовані та відповідно підібрані ситуації, а не пасивним прослуховуванням інформації. Він також цікавий тим, що забезпечує розвиток абстрактного і творчого мислення, яке сприяє підготовці та ухваленню рішень у складних ситуаціях і формуванню вміння використовувати набуті теоретичні знання.

Аналіз конкретної ситуації, в основі якої лежить певна проблема, відрізняється від традиційних методів навчання тим, що практичних навичок здобувачи набувають за допомогою реальних прикладів із життя країни, групи,

навчального закладу, а також із певної професійної діяльності. На основі цього відбувається дискусія, що сприяє вирішенню суттєвої ситуаційної проблеми.

Ефективності цього методу сприяє тісний зв'язок теорії з практикою з урахуванням досвіду здобувачів – обговорення ними реальних ситуацій, що мали місце в їхній практичній діяльності. Завдяки цьому виникають сприятливі умови для розгляду в широкому обсязі і за короткий час різноманітних, інколи дуже складних, проблем практичного характеру.

Вивільняючи творче мислення під час всебічного аналізу конкретної ситуації, цей метод спонукає здобувачів до творчої дії та колективного самовдосконалення.

Залежно від дидактичної мети можна провести заняття, застосовуючи такі ***різновиди методу аналізу конкретної ситуації:***

розв'язання ситуаційних задач – метод аналізу;

розбір інцидентів (явищ) – метод інцидентів;

розбір конфліктів – метод конфліктів;

метод «лабіринту дій»;

метод послідовних ситуацій.

Розв'язання ситуаційних задач – метод аналізу – один із ефективних методів навчання. Його дидактична цінність полягає в тому, що він навчає правильно і логічно мислити, розвиває вміння спостерігати й аналізувати проблеми, які впливають із певної професійної діяльності. Цей різновид рекомендується застосовувати тоді, коли є необхідність розвитку в здобувачів самостійного і творчого мислення, формування у них переконання, що немає готових проторованих шляхів ухвалення стандартних рішень. І, навпаки, кожне рішення потребує всебічного аналізу ситуації та врахування різноманітних чинників, які на неї впливають.

Безумовно, не кожену ситуацію можна розглядати як ситуаційну задачу. Така ситуація має, окрім матеріалу для аналізу, обов'язково містити і проблему, що потребує вирішення. Тільки у такому разі її використовують як навчальний

матеріал для вдосконалення професійних знань, навичок та вмінь здобувачів у прийнятті рішень.

Розбір інцидентів (явищ) – метод інцидентів – спрямовано на вдосконалення умінь певних посадових осіб, з одного боку, прийняти обґрунтоване рішення в умовах нестачі інформації, а з іншого – зібрати й раціонально використати необхідну для цього інформацію. Здобувачі отримують лише коротке письмове або усне повідомлення про інцидент, але цього аж ніяк не достатньо для прийняття обґрунтованого рішення. Вони змушені шукати додаткову інформацію, звертаючись також до педагога.

Отримавши необхідну і достатню, на їхню думку, інформацію, здобувачі можуть проаналізувати інцидент у невеликих (3-5 осіб) підгрупах, прийняти відповідне рішення й запропонувати його для обговорення в навчальній групі.

Розбір конфліктів – метод конфліктів – вимагає від педагогів уміння виокремити з практики здобувачів такі конфліктні ситуації, які мають для них суттєве значення і можуть стати змістовним предметом дискусії на занятті. Дидактично-виховна цінність цього методу полягає, головне, у тому, що він сприяє навчанню на конкретних життєвих прикладах шляхом всебічного аналізу і прийняття обґрунтованого рішення в обмежений термін часу і за відсутності достатньої інформації. Він також вчить здобувачів відповідальності та формує її під час прийняття рішень щодо різних проблем.

Метод «лабіринту дій» передбачає отримання здобувачами великої кількості однакової інформації. Це може бути докладний опис складного інциденту або ситуаційної задачі. Серед цієї інформації можуть бути як необхідні, так і побічні відомості, які не стосуються навчальної проблеми або не входять до компетенції посадової особи.

Кожен здобувач повинен окремо з'ясувати цю різноманітну інформацію, адресувати її відповідним виконавцям, накласти, де необхідно, резолюцію. Йому потрібно на основі розрізненої інформації з вивчених документів скласти чітке уявлення про ситуацію, зробити висновки і прийняти всебічно обґрунтоване рішення з метою знайти правильний вихід із складного становища.

Отже, цей метод удосконалює вміння працювати з різноманітною інформацією в умовах обмеженої її кількості та часу, формує навички й уміння правильно оцінити обстановку, вибрати певну лінію поведінки, прийняти правильне і своєчасне рішення.

Метод послідовних ситуацій включає сукупність кількох взаємозалежних і взаємозв'язаних інцидентів, конфліктів і лабіринту дій. Безумовно, проведення заняття таким методом вимагає високої педагогічної майстерності викладача і наявності професійних навичок у здобувачів. Цей комплексний метод передбачає оволодіння здобувачами спочатку більш простими різновидами аналізу конкретної ситуації, а тільки згодом – перехід до нього.

Мозкова атака. Цей метод виник у 30-ті роки ХХ століття як спосіб колективного продукування нових ідей. Термін походить від англійського *brainstorming*, що дослівно означає «мозковий штурм». Деякі дослідники цей метод визначають як «банк ідей».

Він ґрунтується на груповому формуванні ідеї розв'язання певної задачі. Група, перед якою вона ставиться, висуває якомога більше нових ідей, інколи абсолютно несподіваних, що сприяє створенню атмосфери невимушеності, змагальності та співробітництва. Заохочується будь-яка пропозиція, думка, ідея, забороняється критика і насмішки щодо них. Тільки після збирання всіх пропозицій починається їх оцінка, яка полягає у всебічному та об'єктивному аналізі всіх пропозицій і виборі найбільш оптимальної з них.

Методика мозкової атаки має кілька етапів.

На першому етапі формулюється проблема, яку необхідно розв'язати; обґрунтовуються основні завдання для пошуку рішення; визначаються умови групової роботи; встановлюються основні правила пошуку рішення і поведінки під час мозкової атаки; формується кілька робочих груп у складі 3-5 осіб і визначаються їхні завдання.

Другий (тренувальний) етап – формування навичок швидкого пошуку відповіді на проблемні запитання; виявлення творчості та ініціативи в учасників

заняття; розвиток почуття співробітництва, невимушеності; створення атмосфери змагальності та зняття «психологічних бар'єрів».

Третій етап – «штурм» визначеної проблеми. Попередньо ще раз уточнюються проблеми і завдання та нагадуються правила гри і поведінки, конкретизуються завдання учасників заняття (наприклад, експертної групи, спостерігачів, опонентів).

Зміст четвертого етапу становлять оцінка і відбір оптимальних ідей експертами. Вони це здійснюють на основі попередньо опрацьованих критеріїв оцінки висунутих ідей. Робочі групи в цей час відпочивають.

На заключному етапі повідомляються результати мозкової атаки; обговорюються результати роботи груп; оцінюються та обґрунтовуються найкращі ідеї; публічно захищається оптимальний варіант розв'язання проблеми.

Після цього ухвалюється колективний варіант рішення і даються рекомендації щодо впровадження найкращої ідеї у практику.

Метод круглого столу. Дослідження свідчать, що до 40% коефіцієнта корисної дії від різних симпозіумів, семінарів, конференцій спеціалісти отримують під час неформального спілкування в кулуарах. Ефект цього спілкування можна підвищити, надаючи йому організованого характеру у вигляді тематичних дискусій, тобто круглого столу.

Метод круглого столу використовується, як правило, для проведення міждисциплінарних занять з метою обговорення складних теоретичних проблем і обміну досвідом. Формулюється тема, яка має неоднозначне тлумачення, і тому виникає необхідність її аналізу і обґрунтування в різноманітних аспектах. На це заняття запрошуються певні компетентні особи – спеціалісти різних галузей знань.

Здобувачі заздалегідь готують доповіді, реферати та виступи. На занятті вони заслуховуються, після чого починається їх обговорення, аналіз, коментування, обмін думками. Також можна широко застосовувати технічні засоби, матеріали з періодичної преси, схеми, наочні приклади тощо. Також

можуть проводитися навчальні круглі столи, коли є необхідність розгляду важливої і суперечливої проблеми в межах однієї навчальної дисципліни.

Нарівні з імітаційними активними методами навчання широко застосовуються й *неімітаційні*, бо, по-перше, не завжди через певні об'єктивні та суб'єктивні причини вдається організувати заняття в ігровій формі, по-друге, традиційні методи навчання потребують поживлення, внесення певних нестандартних методичних прийомів. З цією метою застосовуються різноманітні прийоми та способи активізації лекційних, семінарських та практичних занять. Коротко охарактеризуємо деякі з них.

Лекційний метод. Сучасна дидактика й особливості соціальної діяльності вимагають урізноманітнення класичної лекції, бо вона спрямована на просте інформування, передавання готових знань шляхом монологічної форми спілкування. Лекції посідають суттєве місце у навчальному процесі на всіх рівнях освіти, хоча їх кількість різко зменшилась у навчальних планах. У зв'язку з цим від педагогів вимагається творче ставлення до них. Лекція, що відповідає сучасним дидактичним і виховним цілям, повинна формувати інтерес і прагнення до навчання, наблизити навчальний процес до умов професійної діяльності, сприяти обміну знаннями, досвідом і почуттями. З цією метою використовуються певні прийоми і способи активізації класичних лекцій.

Лекція-бесіда – «діалог з аудиторією» – найбільш поширена й порівняно проста форма активного залучення здобувачів до навчального процесу. Вона передбачає безпосередній контакт педагога з аудиторією, що дає змогу зосередити увагу здобувачів на найбільш важливих проблемах теми, яка вивчається, визначити зміст і темп викладу навчального матеріалу з урахуванням рівня підготовленості та освіти аудиторії.

Участь здобувачів у лекції-бесіді забезпечується різними прийомами. Поширені в педагогічній практиці, наприклад, *запитання до аудиторії (спантеличення)*. Вони носять інформаційний характер, тобто спрямовані не на контроль, а на з'ясування думок і рівнів поінформованості здобувачів з проблеми, що вивчається, актуалізації знань, необхідних для її розуміння, та визначення

ступеня готовності до сприйняття матеріалу лекції. Запитання адресуються всій аудиторії. Здобувачі відповідають з місця. З метою заощадження часу запитання формулюються так, щоб можна було дати однозначну відповідь. З урахуванням змісту відповідей викладач будує свої подальші дії.

Коли рівень підготовленості слухачів досить високий, можна ставити *проблемні запитання*, які, вказуючи на сутність навчальної проблеми, спонукають до обмірковування проблемної ситуації. Здобувачі, замислюючись над змістом ситуації, виявляють інтерес до теми лекції, позитивно ставляться до проблем, які підлягають вивченню, намагаються самостійно або разом з викладачем розв'язати проблемну ситуацію. Таким чином, відбувається всебічний і глибокий аналіз проблеми.

Такі лекції сприяють набуттю здобувачами теоретичних знань, розвиткові абстрактного мислення, формуванню мотивації навчально-пізнавальної діяльності та майбутньої професійної діяльності.

Загальний ефект проблемної лекції визначається, по-перше, її змістом, по-друге, способом організації спільної діяльності й тими засобами спілкування, які забезпечують активну і змістовну взаємодію педагога з аудиторією.

Безумовно, лекція стає проблемною тільки тоді, коли має певні інтелектуальні труднощі, тобто коли в ній реалізується принцип проблемності. Навчальні проблеми, які викликають у здобувачів певні інтелектуальні утруднення, повинні бути посильними за своєю складністю, враховувати пізнавальні можливості здобувачів, міститися в руслі навчальної дисципліни і становити інтерес для майбутньої професійної діяльності.

Такі лекції звичайно мають діалоговий характер. Діалог може бути як зовнішнім (між викладачем і здобувачами), так і внутрішнім (самостійне мислення, обмірковування здобувачем навчальної проблеми).

Здебільшого зовнішні діалоги переходять у *лекцію-дискусію*, яка передбачає активний обмін думками в інтервалах між логічними розділами лекції. Це, безперечно, пожвавлює навчальний процес, активізує пізнавальну

діяльність здобувачів, дає можливість педагогу керувати колективною думкою групи.

Похідним від зовнішнього діалогу є внутрішній, який розвивається тільки за наявності у здобувачів навичок та вмінь активного мовного спілкування. Через те проблемні лекції повинні доповнюватися системою семінарів, ділових ігор, самостійної роботи тощо.

Лекція-аналіз конкретної ситуації нагадує лекцію-дискусію. Тільки на обговорення викладач виносить не питання, а конкретну ситуацію. Це так звані мікроситуації, які демонструються аудиторії усно або у вигляді відео-запису. Її виклад має бути коротким, але суттєвим і змістовним, щоб його вистачило для всебічного обговорення. Здобувачі цю мікроситуацію аналізують всією аудиторією. Викладач активізує цей діалог за допомогою спеціально спрямованих запитань, підказок, зіставленням різних поглядів, а іноді й їх зіткненням. Після цього він, спираючись на правильні та обґрунтовані відповіді, міркування і судження, аналізує цю ситуацію, надає переконливі докази щодо хибних думок і аргументовано підводить аудиторію до колективного рішення чи висновку.

Лекція з використанням техніки зворотного зв'язку проводиться за наявності спеціально обладнаних аудиторій для програмованого навчання. Коли аудиторія повністю автоматизована, присутність педагога не обов'язкова: текст лекції подається у вигляді відеофільму. У кінці кожного розділу лекції звучать контрольні запитання, і на екрані висвітлюються варіанти відповідей на них. Завдання здобувачів – натиснути на правильний, на їхній погляд, номер відповіді на клавіатурі. Коли сума балів відповідає необхідному рівню, лекція продовжується. А коли ні, то відеофільм автоматично перемикається на інший, де лекційний матеріал викладається вже в інший спосіб.

Лекція-консультація використовується під час вивчення теми суто практичного характеру. На такій лекції здобувачі після викладу основних проблем ставлять викладачу запитання. На відповіді може відводитися до 50% навчального часу. В кінці заняття викладач робить висновки шляхом стислої дискусії і визначення правильних відповідей.

До проведення *лекцій-прес-конференцій* залучаються спеціальні консультанти з комплексних проблем. Здобувачів можуть заздалегідь ознайомити з проблемами: тоді вони готують запитання, які групуються за проблемами, і для відповіді на них запрошуються фахівці високого рівня.

Коли проблема не вимагає попередньої підготовки консультантів, заняття проводиться так: викладач визначає тему лекції і пропонує здобувачам протягом 2-3 хвилин сформулювати найбільш цікаві для них запитання, після чого протягом 3-5 хвилин групує запитання за змістом і починає викладати лекцію. При цьому він відповідає не на кожне запитання, а на групи однорідних запитань. Коли проблема складна, кожен консультант відповідає на свою групу запитань. Здобувачі мають можливість звертатися до них за уточненням, ставити додаткові запитання.

Лекція із заздалегідь запланованими помилками передбачає закладання в її зміст певної кількості помилок змістового, методичного і поведінкового характеру. Опис таких помилок викладач пред'являє здобувачам наприкінці лекції. Завдання здобувачів полягає у тому, щоб виявити під час лекції ці помилки, занотувати їх та оголосити в кінці заняття. Помилки аналізуються спочатку слухачами, а потім спільно з викладачем. Досвід свідчить, що здобувачі в основному віднаходять навмисні помилки (їх також звіряють із заздалегідь підготовленим описом).

Такі заняття носять емоційний характер, сприяють створенню атмосфери довірливості та співробітництва викладача і здобувачів, значно підвищують інтерес останніх до навчальної дисципліни.

Також ця лекція має велике виховне значення як для викладача, так і для здобувачів. Наприклад, здобувачі нерідко фіксують мовні й поведінкові помилки викладача. В такому разі він повинен відкрито зізнатися в них і зробити для себе відповідні висновки.

Нетрадиційні семінарські (практичні) заняття.

Сьогодні вони носять переважно практичний характер, що створює сприятливі умови для їх застосування з метою розвитку професійного мислення,

формування навчально-пізнавальної активності й творчого використання знань у навчальних умовах. Професійне застосування знань передбачає вільне володіння категорійно-понятійним науковим апаратом. Здобувачі повинні навчитися виступати в ролі доповідачів і опонентів, набувати вмінь і навичок визначення інтелектуальних проблем та їх розв'язання, доведення і спростування, відстоювання своїх поглядів, демонстрування досягнутого рівня теоретичної підготовки. Якісному вирішенню цих відповідальних завдань сприяють різноманітні прийоми та способи активізації практичних занять. Хід семінару і характер обговорення на ньому складних теоретичних і практичних наукових проблем створюють сприятливі умови для їх моделювання і всебічного аргументованого аналізу. Через те викладач повинен удосконалювати методику обговорення питань, які підлягають вивченню, уникати заслуховування виступів тільки окремих, найбільш сумлінних і активних здобувачів, а навпаки – організувати колективну роботу, яка забезпечує активну участь в ній кожного здобувача. Семінари можна проводити у формі дискусії, групового дослідження, взаємонавчання тощо.

Семінар-дискусія організується як процес діалогічного спілкування учасників, під час якого відбувається формування практичного досвіду обговорення та розв'язання теоретичних проблем, теоретико-практичного мислення майбутнього фахівця.

Особливістю розвитку семінарського заняття є забезпечення рівноправної та активної участі кожного здобувача в аналізі теоретичних положень, вірогідних рішень, в оцінці їх правильності та обґрунтованості. Дискусія створює специфічне психологічне тло під час спілкування різно-інформованих партнерів – членів навчальної групи (на відміну від спілкування з різноінформованим партнером-викладачем). Це виявляє творчі інтелектуальні здібності здобувача, різко знижує бар'єри спілкування, підвищує його продуктивність.

Безумовно, особлива роль в якісній організації такого заняття належить викладачу. Він має підготувати здобувачів до активної участі в дискусії: правильно підібрати актуальну тему, яка становить для здобувачів певний

професійний інтерес; чітко визначити проблему для дискусії та окремі підпроблеми, які будуть розглядатися під час семінару; підібрати основну і додаткову літературу для всієї групи і для доповідачів; розподілити ролі й форми участі здобувачів у колективній роботі; підготувати здобувачів, які виступають у ролі доповідачів, опонентів, рецензентів та інших осіб.

Високої педагогічної майстерності вимагає керування ходом усього семінару, й особливо – відкриття та проведення дискусії. У зв'язку з цим викладач має володіти методичними прийомами її проведення.

Однією з форм семінару з використанням різних прийомів активізації є **семінар-дослідження**, який з успіхом застосовують викладачі коледжу для навчання здобувачів, під час вивчення певних спецкурсів для аналізу актуальних теоретичних і практичних проблем. Цей вид семінару має багато різновидів. Найпоширеніші серед них – семінар-дослідження з підготовкою і заслуховуванням певних доповідей чи рефератів і семінар з використанням окремих аспектів методики організаційно-діяльної гри, який вважається дієвим способом загального розвитку, формування методологічного мислення, вироблення навичок та вмінь продуктивної розумової діяльності.

На **семінарі-взаємонавчанні** розглядається чотири-шість тем, але кожен здобувач особливо глибоко вивчає одну проблему. Здобувачі сідають попарно відповідно до своєї теми і за командою викладача за визначений час викладають один одному зміст проблеми, обговорюють спірні моменти, доходять спільної думки. Після цього перший, або непарний, ряд зсувається на одне місце. Дії повторюються.

Активізації традиційних методів навчання, розвиткові творчого і нестандартного мислення сприяють інтелектуальна розминка і сократична бесіда. Їх використовують під час проведення всіх типів занять.

Інтелектуальна розминка. Цей прийом застосовують з метою привести здобувачів в активний «стартовий» стан за допомогою актуалізації їхніх знань, обміну думками, опрацювання загальної позиції та формування мотивації до навчально-пізнавальної діяльності. Водночас викладач має можливість з'ясувати

рівень підготовленості здобувачів до розв'язання певних теоретичних і практичних проблем та набуття знань. Інтелектуальна розминка проводиться у швидкому темпі у формі експрес-опитування: викладач звертається до здобувачів із запитаннями, на які вони повинні дати коротку, але конкретну і змістовну відповідь. На проведення цього дидактичного заходу відводиться 10-15 хвилин. Розминка може передувати практично будь-яким груповим заняттям.

Дидактична цінність методу полягає в тому, що він сприяє повторенню у швидкому темпі досить великого за обсягом і глибиною навчального матеріалу, дає можливість здійснити контроль за ходом та ефективністю навчальних занять, допомагає актуалізувати знання здобувачів і формує позитивне ставлення до навчально-пізнавальної діяльності.

Сократична бесіда. Цей метод спрямований на формування навичок та вмінь творчого мислення, дає змогу виявити певні прогалини в знаннях здобувачів, підвищує інтерес до професійної діяльності чи певної навчальної дисципліни, сприяє активному набуттю знань, формує навички творчого мислення і самостійної роботи, розвиває критичне мислення та вміння аргументовано відстоювати власну думку, вчить полемізувати.

Сократична бесіда здійснюється шляхом постановки викладачем перед здобувачами певних запитань у чіткій логічній послідовності. Вона передбачає ґрунтовну підготовку здобувачів до заняття, але викладач так формулює запитання, що вони повинні давати не готові відповіді, а аналізувати певні факти і явища та водночас висловлювати власні погляди. Викладач, критично оцінюючи відповіді здобувачів, спрямовує бесіду в потрібне русло, заохочує здобувачів до нестандартного ставлення до проблеми та активної участі в бесіді, розвиває навички дослідницької діяльності.

Широко застосовуються й інші прийоми активізації навчальної діяльності здобувачів під час лекційних і семінарських (практичних) занять: «побіжне обговорення», «знайти опонента», широка орієнтація у проблемі, використання опорного конспекту тощо.

Позитивне ставлення у здобувачів викликають прийоми індивідуального впливу, до яких можна віднести натяк, удавану недовіру, удавану заборону, схвалення і похвалу, довіру, стимулювання часом тощо.

Позааудиторна робота – складова частина навчально-виховного процесу, одна з форм організації вільного часу здобувачів.

Олімпіада – це одна з найважливіших форм позааудиторної роботи, яка сприяє розвитку пізнавальних інтересів здобувачів.

Основними завданнями олімпіад з навчальних дисциплін серед здобувачів є:

- 1) стимулювання творчого самовдосконалення молоді;
- 2) виявлення, розвиток обдарованих здобувачів, надання їм допомоги у розширенні знань з обраної професії;
- 3) реалізація здібностей талановитих здобувачів;
- 4) підвищення інтересу до поглибленого вивчення загальноосвітніх та фахових дисциплін;
- 5) активізація всіх форм позааудиторної роботи зі здобувачами;
- 6) підвищення рівня викладання навчальних дисциплін.

Необхідність проведення науково-пошукової діяльності здобувачів в системі підготовки фахівців середньої ланки продиктована вимогами нинішньої ринкової економіки до випускників навчальних закладів, коли роботодавець вимагає від новоспеченого фахівця вмілого вирішення найрізноманітніших виробничих ситуацій. Підготовка такого фахівця можлива лише при впровадженні в навчальний процес науково-пошукової діяльності. Виходячи з цього, можна зробити висновок, що науково-пошукова робота здобувачів є невід'ємним елементом навчального процесу.

Основними завданнями науково-пошукової роботи здобувачів є:

- 1) формування творчого професійного мислення;
- 2) розвиток трудового потенціалу;
- 3) забезпечення єдності освітнього (навчального та виховного), наукового і практичного процесів;

4) створення умов (правових, організаційних, ресурсних), що нададуть можливість для кожного здобувача реалізовувати своє право на розвиток особистості.

В рамках навчального процесу можна визначити наступні види науково-пошукової роботи здобувачів:

написання звітів до лабораторних, практичних робіт, навчальних та виробничих практик, рефератів;

виконання курсових робіт та проектів;

робота в предметних гуртках;

участь у наукових конференціях молодих вчених;

участь у вузівських і всеукраїнських конкурсах.

Гурткова робота також сприяє формуванню системного мислення, економічної, правової, інформаційної та комунікаційної культури здобувачів, розвиває навички критичного аналізу подій і явищ, творчу активність та прагнення до нових знань, підвищує рівень інтелектуальних можливостей особистості, а, отже, забезпечує професійну мобільність випускників на ринку праці. Однією з форм роботи предметних гуртків може бути підготовка доповідей та участь здобувачів у наукових конференціях.

Наукова конференція – форма організації наукової діяльності, при якій дослідники представляють і обговорюють свої роботи.

Підготовка доповідей вимагає від здобувачів самостійної роботи, стимулює пошук додаткової інформації, формується особиста думка про матеріал, що вивчається. Велике значення має елемент новизни, приклади з реального життя, конкретна інформація.

Головною метою конференцій є виявлення та підтримка обдарованих здобувачів. Вона дає можливість показати результати їхньої роботи, пропагує науково-пошукову роботу серед спільноти здобувачів, заохочує здобувачів до вирішення завдань, які мають практичне значення для розвитку економіки нашого краю та держави в цілому.

Результати творчої роботи багато в чому залежать від мотивації здобувачів. Практика останніх років свідчить, що сьогодні на перший план висуваються такі перспективні стимули, як можливість після закінчення навчального закладу зайняти достойне місце в житті, реалізувати свої здібності. Думка про те, що розвиток творчості буде цьому сприяти, змушує здобувачів змінити ставлення до науково-пошукової роботи.

Активні методи базуються на експериментально встановлених фактах про те, що вчинки говорять більше, ніж слова. Те, що ми чуємо, часто забувається, те, що бачимо, запам'ятовується дещо краще, однак лише те, що ми робимо самі, можна зрозуміти і відчувати по-справжньому досить глибоко. З цього приводу доречно привести американське прислів'я: «Розкажи мені, і я забуду, покажи мені, і я запам'ятаю, задій мене, і я зрозумію».

В порівнянні з іншими формами навчання, інтерактивні мають наступні переваги:

за той самий проміжок часу обсяг виконаної роботи набагато більший;

висока результативність у засвоєнні знань і формуванні вмінь;

формується вміння співпрацювати;

формуються мотиви навчання, розвиваються гуманні стосунки між здобувачами.

Як відзначає Х.Е. Майхнер, при переважно пасивному сприйнятті інформації ті, яких навчають, зберігають у пам'яті

10% того, що читають,

20% того, щочують,

30% того, що бачать,

50% того, щочують і бачать.

У той же час при активному сприйнятті інформації вони утримують у пам'яті 80% того, що говорили самі та 90% того, що робили самі.

Основне призначення активного навчання – максимальний розвиток творчих здібностей, виховання самостійного трудового мислення здобувачів як активних учасників процесу навчання. Широке використання активних методів

навчання безсумнівно сприяє ефективному вирішенню головної проблеми вузів – підвищення якості спеціалістів, що випускаються.

Неодмінною умовою застосування вищезгаданих методів і прийомів є широка творчість та ініціатива викладача, що забезпечує нестандартне проведення занять. Кожен викладач має право обирати такі форми роботи, які відповідають меті навчальної дисципліни. Цей процес довготривалий, він залежатиме, передусім, і від активності здобувачів, від їхнього бажання постійно розвиватись та самовдосконалюватись.

Тема 3. Інформаційне середовище освітнього закладу

Прикметною ознакою сучасності є формування й розвиток інформаційного суспільства та перехід до інноваційних моделей розвитку у всіх соціальних сферах. Відповідно, формування й розвиток інформаційного освітнього середовища (ІОС) навчального закладу, який безпосередньо залежить від управлінської діяльності його керівника, впливає на ефективність інформатизації освітнього процесу.

Система освіти, як і навчальні заклади, функціонує в інформаційному просторі сучасного суспільства, що розвивається багатовекторно і характеризується незчисленною множиною створених природою та людиною об'єктів і відношень між ними. У сучасному інформаційному суспільстві середовище системи освіти є інформаційно-освітнім. Тому є потреба розгляду та проектування інформаційно-освітнього середовища в навчальних закладах, визначення множини об'єктів і суб'єктів, суттєвих взаємозв'язків між ними, а також необхідних і достатніх умов для забезпечення якості та результативності освітнього процесу, ефективного управління навчально-пізнавальною діяльністю його учасників. Оскільки середовище «визначально впливає на формування і розвиток особистості. В той же час, під впливом людини воно змінюється. У процес цих перетворень змінюється і сама людина».

Сучасна парадигма вітчизняної освіти орієнтує керівників навчальних закладів на:

- варіативність освітніх систем, розширення їхньої взаємодії та форм здобуття освіти (формальна, неформальна та інформальна освіта), типів навчальних закладів (НЗ);
- упровадження моделей управління на державно-партнерських засадах і моделей освітнього процесу, їх адаптацію до соціальних умов, запитів населення та роботодавців;
- гнучкість реагування на глобалізаційні виклики сучасного суспільства, яке «має багато назв - постіндустріальне нестандартизоване суспільство, постіндустріальне відкрите суспільство, суспільство знань».

А також інформаційне, цифрове, технологічне або технетронне (від грец. *techne*) суспільство і як наслідок багато загальних характеристик, які визначають його інформаційний контекст і специфіку діяльності людини в ньому».

Суспільство розвивається багатовекторно, і тому, у процесі розгляду феноменів і процесів у різних сферах суспільства, обґрунтування інноваційних концепцій і стратегій розвитку необхідно враховувати фактори впливу на них.

Системна реалізація визначеного в державній освітній політиці «стратегічного набору» модернізації управління системою освіти в Україні можлива за умови обґрунтування, зміни та впровадження:

- інноваційних парадигм управління освітою, концепцій використання інформацій, полісуб'єктної взаємодії особистості з освітнім середовищем у навчальних закладах (НЗ), адекватних сучасному етапу розвитку інформаційного суспільства;
- управлінських інформаційних систем (UIC) (Management Information System - MIS), до різновидів яких належать інформаційні системи управління технологічними процесами, інформаційні системи організаційного управління (ICOY), стратегічні інформаційні системи, автоматизовані офіси, спеціалізовані комп'ютерні системи управління навчанням (LMS-системи - Learning

Management Systems), системи управління навчальним контентом (LCMS-системи - Learning Content Management Systems), експертно-консультативні системи тощо;

- технічних і технологічних нововведень (новітні інформаційні технології, мережеві технології, програмне забезпечення, безкоштовні соціальні онлайн-інструменти, інструменти для освіти (Tools for Learning), сервіси);
- проектування інформаційно-освітнього середовища навчального закладу та простору особистості, раціонального оптимуму їхнього ресурсного забезпечення.

В інформаційному суспільстві змінюється сутність, роль, види систем різної природи, зокрема й системи освіти, систем управління нею, особливо під впливом того універсуму, який нині називають новою інформаційною економікою, що зорієнтована на транснаціональну відкритість, мобільність, комунікативність, та яка базується на інформації, знаннях, компетентностях, технологіях, сучасних освітніх інструментах. Інформація є базовою характеристикою різноманітних систем, зокрема й інформаційних систем управлінського та навчального призначення, а також інформаційно-освітнього середовища та інформаційної діяльності всіх суб'єктів, які залучені до його проектування, функціонування та розвитку.

Інформацію відповідно до концепції інформаційного маркетингу у сфері освіти розуміють як:

- інформаційний ресурс, який ретранслює знання про довкілля та суб'єкти, які в ньому діють, або фактор виробництва, який змінює технологічні процеси;
- інформаційне поле, яке дає стандартні уявлення (стереотипи) про соціально-економічні й інші процеси;
- інформаційні процеси, що дають новітні, досі невідомі, інноваційні уявлення про соціально-економічні й інші процеси;
- продукт виробничої діяльності людини;
- товар у ринковій економіці, що має свою ціну;

- сутність технологічного способу виробництва, яка відображує причинно-наслідкові зв'язки, які рухають його розвитком;

- винятковий ресурс, що враховує можливості потенційного споживача.

На відміну від цієї концепції, у концепції управління інформаційними ресурсами, філософських концепціях інформацію визначають як:

- змістовий елемент у соціально-економічних, освітніх та управлінських процесах;

- основу функціонування соціально-економічних, освітніх, управлінських систем, завдяки якій запускаються механізми простого відтворення (наприклад, інформація про цінові коливання спричинює певні дії агентів ринку);

- фактор, що трансформує соціально-економічні, освітні та управлінські процеси в системах розгляду або дослідження, видозмінює їх, даючи сигнал про зміну суспільних цінностей;

- фактор модифікації соціально-економічних, інституціональних, соціо-культурних, управлінських й інших форм у соціумі;

- основу управлінських, професійних, трансформаційних освітньо-маркетингових процесів у різних сферах суспільства;

- об'єкт управління та основу функціонування нових інформаційних технологій (НІТ).

До ключових характеристик інформаційно-освітнього середовища сучасного суспільства та системи освіти належать такі:

інформаційні потреби людини, знання, маркетинг знань, інформаційний простір, інформаційні ресурси й мережі, інформаційні продукти, інформаційні технології, інформаційні процеси, процес інформатизації, ІТ-підтримка різних процесів тощо. Для них інформація є ключовим елементом і основою, що визначає їхню сутність і специфічну інформаційну належність за видовою ознакою. Інформацію разом із такими загальноцивілізаційними феноменами, як особистість, освіта й теоретичне знання визнано стратегічними ресурсами та

найістотнішими цінностями в країні, що підтверджує її практичну значущість для всіх сфер сучасного інформаційного суспільства.

Зміст трансформаційних процесів у соціумі, освіті та економіці переважно визначається закономірностями становлення інформаційного суспільства, а найважливіші складники інформаційного суспільства пов'язані саме з підвищенням ролі процесів інформатизації, комп'ютеризації та розширенням сфери застосування інформаційних технологій у різних сферах людської діяльності, зокрема й економічної, освітньої, громадської, управлінської та інших.

Визначальною особливістю сучасного інформаційного суспільства стає зміна статусу інформації, перетворення її на основну цінність у професійній та іншій діяльності людей. Шлях інформації до споживача (збирання даних, обробка та збереження, зрештою передача інформації) безпосередньо пов'язані із процесом управління. Інформаційні технології виступають засобами обміну інформацією між суб'єктами, дають змогу оптимізувати інформаційні процеси та потоки в архітектурі інформаційного забезпечення, починаючи від підготовки інформаційної продукції та завершуючи моделюванням і прогнозуванням соціально-економічних механізмів і процесів інформатизації, проектуванням інформаційно-освітнього середовища.

Інформаційно-освітнє середовище науковці визначають переважно як віртуальне середовище навчання (відкрита система, що надає комплекс взаємопов'язаних і постійно оновлювальних засобів навчання, забезпечує синергію та можливість інтерактивної взаємодії з усіма учасниками освітнього процесу). Водночас економічний механізм створення інформаційно-освітнього середовища в умовах НЗ проєктує систему, яка акумулює організаційні, інтелектуальні, програмно-методичні, технічні ресурси, культур-ний потенціал навчального закладу, змістовий і діяльнісний компоненти, освітню діяльність суб'єктів НЗ.

Відповідно до системного підходу інформаційно-освітнє середовище навчального закладу вважаємо складноструктурованою соціотехнологічною та

інформаційно-управлінською системою, до складу якої входять люди (суб'єкти управління й учасники освітнього процесу), а також різні за призначенням й особливостями будови техніко-технологічні об'єкти.

Інформаційно-освітнє середовище навчального закладу визначається базовою інформацією та характеризується конкретною метою його створення й використання, структурою, компоненти якої визначають змістову, інформаційну, матеріально-технічну наповненість, інформаційним ресурсом у ньому та можливостями вільного доступу до нього, інструментами реалізації мети управління та освітнього процесу. Наявність в інформаційно-освітньому середовищі навчального закладу апаратних засобів, технічних пристроїв (наприклад, комп'ютер, локальна мережа, сервер), інформаційних ресурсів як складників інформаційно-освітнього середовища зумовлює потребу в суб'єктів управління не лише знати та розробляти їх, а й використовувати для інформаційно-процесуальної підтримки освіти, управлінської, інформаційно-аналітичної діяльності та інформаційного забезпечення всіх процесів у навчальному закладі.

У процесі проектування необхідно визначити об'єкти інформаційно-освітнього середовища за логікою викладу, функціональним призначенням і відповідністю меті освіти, а також структурувати та схарактеризувати їх.

Як свідчить практика зарубіжних навчальних закладів економічно розвинених країн, змістово-технологічна підтримка функціонування та розвитку інформаційно-освітнього середовища забезпечується на засадах інтеграції із системами автоматизації конструювання навчальних програм, управління навчанням (LMS), експертно-консультативних систем, комплексів програмно-методичних засобів для вивчення різних навчальних дисциплін.

LMS-системи (Learning Management Systems) — системи управління навчанням, що належать до спеціалізованих комп'ютерних систем, які надають змогу автоматизувати процес управління навчанням: від надання контенту, інших інформаційно-освітніх ресурсів учасникам освітнього процесу до адміністрування останнім. Основні завдання таких систем полягають в

автоматизації та інформатизації адміністративних технологічних процесів надання освіти, пов'язаних, насамперед, зі збереженням та управлінням інформацією в процесі вивчення, навчання у реальному часі або планування на майбутнє вивчення курсів; різноманітної персональної та розпорядно-регламентаційної інформації про здобувачів, здобувачів, управління графіками та ресурсним забезпеченням процесу навчання й атестаційних заходів, надання можливості безперервного моніторингу знань і компетентностей усіх, хто навчається.

LCMS-системи (Learning Content Management Systems) — системи управління навчальним контентом, призначені для створення, збереження, управління й надання учасникам освітнього процесу (здобувачам і здобувачам) інформаційного навчально-методичного наповнення курсів.

Створення контенту - досить трудомісткий і ресурсовитратний процес, що потребує постійного оновлення згідно зі змінюваними стандартами, вимогами до навчання та умовами навчання. Таке завдання здатні розв'язати два технологічних процеси: по-перше, об'єктне формування контенту, що забезпечує багаторазову та модульну побудову змістового наповнення курсів на основі вже наявних об'єктів; по-друге, суворі стандартизація контенту, яка дає змогу LCMS-системам надавати контент, створений різними педагогами, викладачами, методистами, кінцевому користувачу без втрати його якості.

LCMS-системи виконують функцію з'єднувальної ланки між LMS- і Authoring Packages-системами в межах формування інформаційно-освітнього середовища навчального закладу за умови розподілення функціоналу LCMS та Authoring Packages, автоматизуючи діяльність під час створення контенту, оброблення результатів і використання цього контенту для управління навчанням.

Проектуючи інфраструктуру інформаційно-освітнього середовища й освітнього та дослідницького процесів навчального закладу, розроблення й управління навчальним контентом, доцільно також скористатися:

- магазинами додатків і навчального контенту (App Store), які забезпечують можливість дистанційного/віддаленого доступу до електронних освітніх і наукових ресурсів, їх завантаження, відтворення, рейтингування, редагування, обмін досвідом щодо їх використання тощо;

- засобами комп'ютерної лінгвістики із застосуванням технологій штучного інтелекту (синтез мовлення, розпізнавання мовлення, голосовий пошук, автоматичний переклад текстової та мовленнєвої інформації);

- засобами геолокації та геопозиціонування (визначення місцезнаходження в просторі; пошук географічних об'єктів; отримання довідкової картографічної інформації; побудова треків пересування тощо).

За умов запровадження цих засобів перед суб'єктами освітнього процесу постає питання переосмислення власної ролі та місця не лише в освітній та інших видах діяльності, а й у життєдіяльності та суспільстві.

У процесі проектування об'єктів інформаційно-освітнього середовища можливо та педагогічно доцільно застосовувати ще й такі засоби навчання:

- гейміфікація (gamification) освітнього, наукового та дослідницького процесу з використанням методів, характерних для комп'ютерних ігор, які застосовуються з урахуванням специфіки ігрового мислення в неігровому просторі. Такий підхід дає змогу забезпечити поетапне занурення суб'єктів у процес навчання, отримувати вимірюваний зворотний зв'язок, динамічно коригувати поведінку того, хто навчається;

- мультимедійні й інтерактивні технології для моделювання та прогнозування виучуваних процесів і явищ, експериментів (імітація на комп'ютері реального досліду або мисленевого експерименту (тренажери, телеприсутність, віртуальні лабораторії, віртуальна реальність, доповнена реальність тощо);

- соціальні медіа для спільного формування й використання колективного знання (соціальні мережі, блоги, теги, вікі-проекти, соціальні мультимедіа, соціальні пошукові системи та сервіси закладок, соціальні

геоінформаційні системи, багатокористувацькі мережеві ігри, віртуальні світи тощо).

Аналіз кращих зарубіжних практик і багаторічного досвіду щодо пошуку інтегрованих рішень для сфери освіти в умовах розвиненого інформаційного суспільства забезпечив можливість сформулювати концептуальні підходи до побудови SMART-університету (розумного університету) і SMART-закладів освіти та середовищ їх функціонування, які засновані на принципах Social-Mobile-Access-Regulated-Technology.

Social (соціальне орієнтування) передбачає використання єдиного інтерфейсу й сучасних технологій освітнього дизайну для організації робочого місця того, хто навчається, викладачів, науковців, управлінців для забезпечення комунікації, нелімітованої за часом, у комфортному для кожного учасника режимі (синхронному/асинхронному) залежно від вирішуваних завдань та індивідуальних переваг. Виконання освітніх завдань передбачає організацію відкритих і закритих груп для колективного обговорення різних питань, здійснення спільної роботи; використання ігрових методик та евристичних методів у навчанні, організації проектної діяльності, управлінні репутацією учасників освітнього процесу й науковими дослідженнями; надання учасникам освітнього процесу можливостей обміну інформацією один з одним для само- і взаємонавчання.

У процесі проектування інформаційно-освітнього середовища варто зважати на те, що під час функціонування сучасного інформаційно-освітнього середовища навчального закладу та управління навчанням необхідною є підтримка підходів m-Learning і m-Science, які базуються на реалізації принципів Mobile (мобільності) через надання персоніфікованого доступу до інформаційних і довідкових ресурсів за допомогою мобільних засобів (навчальні плани, програми, звіти про успішність і відвідування занять упродовж семестрів і сесій, навчальне навантаження, розклад занять здобувачів, здобувачів, учителів і викладачів тощо); організацію розподіленого онлайн-доступу до контенту (подкаст-трансляція, вебінари, електронні журнали,

персональна бібліотека освітніх і наукових ресурсів, соціальні медіа тощо); забезпечення академічної мобільності здобувачів, здобувачів, учителів, викладачів і науковців; використання мобільних пристроїв як засобу ідентифікації та платіжного інструменту, мобільне геопозиціонування.

Принцип Access (доступність) передбачає створення єдиної інтегрованої точки входу для учасників освітнього процесу (здобувачів, викладачів, наукового й адміністративного персоналу) для їх доступу до змісту електронних і медіабібліотек; трансляції аудіо- і відеопотоків у режимі реального часу; інтерактивного інформаційного супроводу навчально-методичних заходів; надання віддаленого доступу до єдиного середовища реалізації освітніх, управлінських, науково-дослідницьких і науково-виробничих проєктів, до лабораторного, дослідницького й наукового устаткування. Закордонні експерти високо оцінюють освітню доцільність електронних бібліотек, спеціально дібраної навчальної інформації, зокрема Інтернет-ресурсів. Задля забезпечення якісного розроблення цих компонентів інформаційно-освітнього середовища НЗ різних країн світу об'єднують свої зусилля, утворюючи віртуальні освітні консорціуми.

Реалізація принципу Regulated (урегульованість, підвладність управлінню) передбачає управління персональним інформаційним простором учасників освітнього процесу (здобувачів, викладачів, науковців та адміністративного персоналу), управління комунікаціями в різних видах діяльності, зокрема в освітній, науково-дослідницькій та адміністративній. Для регулювання доступу в інформаційно-освітньому середовищі до матеріальних та інформаційних ресурсів передбачено використання систем білінгу для автоматизованого розрахунку за користування послугами й товарами, побудови системи контролю за доступом на територію та до приміщень навчального закладу.

Technology(технологічність) забезпечується внесенням до архітектури рішення програмного забезпечення з віртуалізацією платформ, сервісів і ресурсів; модульністю, масштабністю, використанням переваг сервіс-

орієнтованої архітектури, застосуванням відкритих програмних інтерфейсів; можливістю розвитку й доповнення функціонала сторонніми розробниками.

Реалізація принципів Social-Mobile-Access-Regulated-Technology та виконання поставлених завдань передбачає:

- автоматизацію функцій управління освітнім процесом;
- формування індивідуальних освітніх траєкторій учасників освітнього процесу;
- моніторинг і розвиток професійних компетенцій;
- здійснення контролю за навчанням із діагностуванням помилок і зворотним зв'язком;
- управління самоконтролем і самокорекцією навчальної діяльності;
- моделювання різноманітних ситуацій;
- моніторинг, прогнозування та контроль за об'єктами різної природи у віртуальному інформаційно-технологічному просторі.

З урахуванням наявної в розвинених країнах світу техніко-комунікаційної достатності проєктувальники інформаційно-освітнього середовища зосередили зусилля на розробленні навчального контенту у вигляді електронних навчальних дисциплін. Ці дисципліни вибудовано за модульним принципом із використанням медіа-контенту на основі технології Macromedia Flash. Управління навчанням (від надання контенту учасникам освітнього процесу до оброблення результатів його опанування) здійснюють за допомогою LMS-систем.

У процесі проєктування вартий уваги досвід провідних світових університетів, орієнтований на застосування енергомістких, енергозберезувальних та екологічно чистих технологій, а також інтелектуального управління споживанням енергетичних ресурсів; організація навчального процесу з використанням мобільних додатків та інтерфейсів, які підтримують можливості зчитування доторків і жестів, покращення пошукових технологій, управління голосом, мультимедійні можливості для автентифікації користувачів, у яких все частіше застосовують біометричні методи

ідентифікації особистості (візуальне розпізнавання геометрії обличчя, райдужної оболонки ока, відбитки пальців).

SMART-університети і SMART-заклади по-будовано на запропонованих методологіях, підходах і принципах, і у своєму подальшому розвитку можуть еволюціонувати за певними напрямками. Подібний розвиток надасть можливість на якісно новому рівні проектувати, формувати та розвивати інформаційно-освітнє та науково-дослідницьке середовище навчальних закладів і системи освіти, вибудовувати систему управління конкретним навчальним закладом і розвитком середовища відповідно до вирішуваних завдань із урахуванням сучасних тенденцій у галузях інформаційних технологій, актуальних на сучасному етапі розвитку інформаційного суспільства в країні.

Висновок. Проаналізований та засвоєний зарубіжний досвід, напрацьовані компетенції та розроблений пакет організаційно-методичної документації можуть бути запроваджені фахівцями в системі освіти для проектування інформаційно-освітнього середовища та сучасних систем управління його розвитком у навчальних закладах нашої країни. Комплексне розв'язання проблеми проектування інформаційно-освітнього середовища передбачає створення єдиної інформаційної системи НЗ і мережі його підрозділів через формування корпоративної комунікативної інфраструктури, використання сучасного цифрового обладнання, комп'ютерної техніки та програмних засобів із подальшою інтеграцією різних інформаційних систем до загального комплексу взаємопов'язаних програмних продуктів і технічних рішень та побудови системи управління його розвитком. Реалізація заходів щодо побудови SMART-університетів і SMART-закладів освіти на основі запропонованих технологій і принципів надає можливість не лише обґрунтувати та запровадити нові форми управління, навчання, актуальні на сучасному етапі суспільного розвитку, а й підвищити мотивацію учасників освітнього процесу під час проведення освітньої, науково-дослідної, громадської роботи, сприяти поліпшенню ефективності управління НЗ, знизити сукупну вартість володіння ІТ-ресурсами та збільшити

економічну ефективність застосування інформаційних продуктів загалом. У процесі проектування інформаційно-освітнього середовища навчальних закладів важливо передбачити створення інформаційної архітектури, інформаційної моделі на основі сучасних інтегрованих рішень для сфери освіти, концепцій інформації, управління інформаційними ресурсами, підходів m-Learning і m-Science, принципів Social-Mobile-Access-Regulated-Technology, дієвих організаційно-економічних та інформаційних механізмів, програм запровадження сучасних технологій та інновацій, інформатизації закладів освіти.

Тема 4. Застосування інтенсивних технологій навчання при вивченні маркетингових дисциплін

Під «концепцією інтенсивного навчання» розуміємо систему поглядів на навчання, яка враховує логіку побудови наукового знання і дає змогу вчити швидко, якісно, радісно, з найменшими затратами ресурсів (сил, часу, коштів тощо).

Навчання розглядаємо як цілеспрямовану діяльність педагога і здобувача, що відбувається в дидактичній системі.

Поняття «**інтенсивне навчання**» ми трактуємо як посилене, напружене навчання, яке дає найвищу продуктивність; яскраве, насичене (з франц. *intensif* – інтенсивний, посилений від *intense* – інтенсивний, навантажений, посилений, різкий; з лат. *Intensus* - сильний, напружений, енергійний, живий). Напевно, більш відповідним було б застосування терміну «акселеративне» або прискорене навчання (від лат. *accelero* – прискорюю, англ. – *accelerative learning*) – навчання, за допомогою якого можна швидко, ефективно і просто чомусь навчитися.

Електронне навчання (e-learning) полягає в тому, що здобувач навчається самостійно за розробленою педагогом програмою, є віддаленим від нього у просторі чи в часі, однак може вести діалог з ним за допомогою засобів телекомунікації. Варіанти назви – дистанційне, навчання в мережі.

Аналіз сутності поняття «**складові системи інтенсивного електронного навчання**» (мета, зміст, форми, засоби, методи, матеріальна база навчання) показав, що ці складові є традиційними для будь-якої дидактичної системи, хоча у системі інтенсивного навчання вони набувають нової якості. Для прикладу, з'являються нові електронні засоби навчання.

Систему інтенсивного електронного навчання (**СІЕН**) слід віднести до інноваційних і інтерактивних.

«Інноваційні технології навчання» мають визначатися як такі, що є не просто новими, а такими, що заперечують вже існуючі технології навчання (від лат. *in* – префікс, що означає заперечення; *novatio* – оновлення, зміна – нововведення).

налогічно й іншу групу «інтерактивних технологій навчання» ніяк не можна зводити лише до комунікацій (від англ. interaction – спілкування), які важко технологізувати через їхню спонтанність. Оскільки загальновідомими є активні методи навчання (ті, що активізують роботу того, хто навчається), їх набір може складати «активні технології навчання». Прикладка «інтер» (з лат. inter – зовні) має означати, що активність суб'єкта навчання викликана зовнішніми чинниками (організацією навчального процесу), які змушують його бути надзвичайно активним. Тому «інтерактивними технологіями навчання» можуть бути інформаційні (якою є і СІЕН) та модульні технології навчання. Ці технології вважаються інноваційними, бо заперечують існуючі класно-урочну і лекційно-семінарську систему навчання і є найбільш актуальними в сучасних умовах.

Для чого потрібна СІЕН, які переваги дає та як її застосувати?

1. Для збереження переваг вітчизняної освіти в умовах Болонського процесу: системності і фундаментальності підготовки фахівців адже модульна освіта – фрагментарна, «зі шматочків-модулів».
2. Для набуття переваг вітчизняної освіти в умовах комп'ютеризації.
3. Для вирішення основної проблеми освіти, якою є не засвоєння величезного обсягу знань, що постійно збільшується («дати знання»), не орієнтація в потоці все зростаючої інформації («навчити вчитися»), а проблема прямо протилежна: пошук і вироблення унікальних знань у яких назріла особистісна потреба («допомогти вирішити власний проект»).

Які переваги дає СІЕН? Навчальний заклад буде відповідати новому світові медіатехнологій, у якому вперше виростає нове покоління. СІЕН поєднує цифровий світ електронних комп'ютерних мереж з найбільш дивним «комп'ютером» – мозком людини. Навчившись самі, ми зможемо навчити здобувачів вчитися по-новому (Щоб робити щось інакше, треба вміти і бачити інакше). Отже, суть СІЕН у досягненні поєднання комп'ютера з можливостями людини до навчання.

Як застосувати СІЕН? Важливо пройти курси з проєктування СІЕН,

скласти програму власного професійного зростання і програму розвитку навчального закладу через проєктування СІЕН. Дати учневі можливість засвоїти перші два рівні знань за допомогою електронних комп'ютерних мереж.

Відповідно до концепції системи інтенсивного електронного навчання (СІЕН) саме навчання розглядається як цілісне явище, що відбувається в дидактичній системі, а проєктування технології навчання полягає в постановці дидактичного завдання (ДЗ) і формуванні дидактичної системи (ДС – системи методів, засобів і форм навчання), адекватної її умові й закономірностям навчання. При цьому обсяг ДЗ визначається змістовою дозою змісту навчання, що підлягає вивченню (навчальне питання, тема, розділ, частина навчальної дисципліни або дисципліна в цілому).

Розглянемо процес постановки ДЗ.

Проектуючи мету навчання, необхідно враховувати два принципових положення концепції СІЕН, що відносяться до поставлення цілей.

Перше. Мета навчання (вивчення, засвоєння змісту навчання) дається в уміннях виконати дію (операцію, діяльність) на необхідному рівні засвоєння, тобто з певним ступенем самостійності. Мета вивчення теми – планований (необхідний) результат навчання, досягнення якого в ході інтенсивного дидактичного процесу є обов'язковим. Вона задається у вигляді необхідного рівня засвоєння предметних умінь.

У СІЕН розглядаються шість рівнів засвоєння. Перший і другий рівні засвоєння змісту теми досягаються на лекційних (перших і другому) етапах навчання. Після їхнього проходження можливість самостійного виконання здобувачом дії навіть із повною системою опор (конспект, підручник, навчальний посібник, схема ООД, опорний конспект і т. п.) майже неможлива. Він не зможе, як правило, продемонструвати вміння відтворити лекційний матеріал теми.

Досягнення більш високого рівня засвоєння змісту навчання (третього – виконання дії з повною системою зовнішніх опор; четвертого – виконання дії зі скороченою системою зовнішніх опор; п'ятого – виконання дії без зовнішніх опор, але повільно; шостого – виконання дії вільно, без опор), виявляється

можливим лише на етапі підсумкового узагальнення (сьомий етап), де після вивчення окремих питань теми на робочих (третьому, четвертому, п'ятому, шостому) етапах формуються уміння, що відбивають зміст теми в цілому: відтворити знання теоретичної частини теми – ЗТ, знання алгоритму виконання дії (діяльності) – ЗА, уміння виконати дії відповідно до алгоритму – УА. При цьому варто пам'ятати, що інтенсивне навчання передбачає формування в здобувачів творчих умінь, (УТв) і досвіду емоційного відношення до предмета й навколишньої дійсності (Де). Рівень їхнього засвоєння не задається, але вони повинні навмисно формуватися вчителем і проявлятися в здобувачах.

Формулювання мети в термінах умінь орієнтує викладача на проектування системи навчання, що гарантує досягнення необхідної (заданої) якості навчання, а здобувачів – на її досягнення.

Друге. Мета навчання будь-якої змістової частини навчальної дисципліни (питання, теми, розділу, частини навчальної дисципліни), що підлягає вивченню, є елементом системи цілей, що входить, безпосередньо або опосередковано, до мети навчання дисципліни, а потім і до державного освітнього стандарту (ДОС).

Після встановлення мети вивчення теми необхідно для її досягнення відібрати відповідний зміст і провести його структурування.

Робота викладача на цьому етапі постановки дидактичного завдання включає:

- визначення джерел інформації, які можуть стати основою для відбору змісту теми;
- аналіз джерел інформації й відбір з них того змісту, що відповідав би меті навчання теми й принципам СІЕН;
- макро- і мікроструктурування відібраного змісту, що розкриває всю систему його усередині темних, міжтемних і міждисциплінарних значеннєвих зв'язків.

Особливе, а в цілому ряді навчальних дисциплін чільне місце серед джерел інформації займають нормативні документи: закони, постанови директивних

органів, статuti, накази тощо. Їхнє включення в число джерел інформації, що підлягають аналізу, є обов'язковим.

Суть процесу структурування змісту полягає в тому, щоб виявити систему значеннєвих зв'язків між елементами дидактичної одиниці змісту (навчальної дисципліни, її частини, розділу, теми, питання) і розташувати навчальний матеріал у послідовності, що впливає із цієї системи зв'язків. Стосовно до структурування змісту теми це означає необхідність виконати діяльність по виявленню системи значеннєвих зв'язків між її навчальними питаннями і їхніми елементами; після чого варто розташувати навчальний матеріал у послідовності, що враховувала б логіку виявлених взаємозв'язків, і відбити результати роботи в наочній формі – у вигляді матриці зв'язків, листа основного змісту (ЛОЗ) і його електронного аналога (ЕЛОЗ).

Структурно-логічна схема (СЛС), заснована на розбивці змісту на значеннєві блоки, провідним видом зв'язку між якими є функціонально-значеннєвий зв'язок. Лист основного змісту навчального матеріалу (ЛОЗ) – це система слайдів, що відбиває зміст його навчальних питань, тем, розділів або навчальної дисципліни й розкриває значеннєві зв'язки між ними.

Головне призначення ЛОЗ складається в стислому, образному поданні реального змісту й мікроструктури навчального матеріалу. У ЛОЗ відбивається мінімально необхідне й разом з тим найбільш важливе наукове й практичне знання про предмет.

Основу ЛОЗ становлять слайди, у яких представлені поняття й виражені через них принципи, закони й закономірності даної науки.

Досвід показує, що обсяг навчальної інформації, відображеної в одному слайді ЛОЗ, повинен бути не більше п'ятдесяти слів. Цієї кількості слів виявляється, як правило, досить для запису складного поняття або вираження однієї закінченої думки. Текст такого обсягу може бути надрукований на половині стандартного аркуша паперу, а потім знятий з метою одержання слайдів і зменшених стосовно оригіналу копій.

Графіки, малюнки, формули, схеми також зручно відобразити на

зазначеному форматі паперу.

Можна сказати, що ЛОЗ – ретельно структурований підручник мінімального обсягу, а точніше – змістовне ядро сучасного підручника. Саме тому ЛОЗ – фундамент для побудови комплекту засобів навчання.

На основі ЛОЗ може бути розроблений його електронний еквівалент (ЕЛОЗ) і створені найбільш важливі елементи комплекту засобів навчання: підручник (звичайний і комп'ютеризований) і його мультимедійна версія, тези лекції, опорний конспект, макет записів на крейдовій дошці, серії слайдів, роздатковий друкований матеріал, схема орієнтовної основи дій, поліекранний слайд-фільм та інші. Разом з тим, ЛОЗ і ЕЛОЗ самі по собі є досить ефективними засобами навчання.

Ефективні форми навчальних занять за інтенсивного навчання

Які зміни в основних формах навчальних занять відбуваються за умови інтенсивного навчання. Модульна система організовує в модулі навчальні заняття, традиційні форми яких (лекція, семінар, практичне заняття тощо) в умовах інтенсивного навчання набувають специфічного окреслення.

Сучасну вищу школу важко уявити без *лекцій*, але щоб ця форма навчання зайняла своє законне місце в системі інтенсивного навчання, на наш погляд, слід, щоб лекція із пасивної, оглядової форми організації навчального заняття (з точки зору активності здобувачів в обговоренні і творчому осмисленні навчального змісту) стала активною.

Лекція як розгорнуте теоретичне розмірковування, яке містить в собі елементи розповіді і пояснення, має, на наш погляд, широкі можливості для прискорення навчально-пізнавальної діяльності здобувачів. Лекція покликана пробудити інтерес до навчального предмета, допомогти здобувачам зорієнтуватися в його основних проблемах, озброїти їх фундаментальними знаннями. Лекція має виконувати не лише функцію повідомлення знань, а й навчати думати, здобувати знання, виховувати особистісні якості.

Сучасні вимоги до лекції передбачають, що їй слід мати проблемний характер, відображати актуальні питання теорії і практики, сприяти поглибленій

самостійній роботі. Для кращих лекцій характерна логічність їх структури, глибоке розкриття вчителем причинно-наслідкових зв'язків, які притаманні явищам, фактам, процесам, підбір ілюстрацій з урахуванням інтересів і особливостей конкретної аудиторії, виділення головного і повнота пояснення без перевантаження додатковою інформацією, обґрунтування шляхів і засобів теоретичного і практичного використання отриманих знань. Відповідно, лекція виконує не тільки інформаційно-орієнтує, а й виховну, розвиваючу функції.

Для того, щоб лекція дала найбільшу віддачу, необхідна ретельна її підготовка, яка потребує від викладача всебічних знань, великої напруги сил і майстерності. В умовах інтенсивного навчання підготовчий етап має важливе значення, враховуючи те, що паралельно з вчителем над змістом майбутньої лекції на доступному йому рівні працює здобувач чи здобувач, готуючи конспект за рекомендованою літературою, виписуючи в глосарій основні поняття навчальної теми, формулюючи питання з деяких моментів.

У зв'язку з цим роль викладача на підготовчому етапі є такою:

- 1) аналіз і структурування ключового, основного матеріалу, який складає логічне ядро курсу;
- 2) підбір матеріалу для співставлення різних наукових точок зору з проблеми, яка вивчається;
- 3) вибір основних проблем і трансформація їх в проблемні ситуації; прогнозування можливих запитань здобувачів, які також можуть бути перетворені на проблемну ситуацію;
- 4) визначення логіки і методики вирішення кожної проблемної ситуації; прогнозування можливої полеміки з питань, які викликають труднощі і нерозуміння в здобувачів;
- 5) компонування всього лекційного змісту в цілісну систему знань і методичне забезпечення, прогнозування успішності застосування методологічних прийомів, активізація уваги і мислення здобувачів.

На підготовчому етапі лекції діяльність викладача буде оптимальною тоді, коли він буде враховувати рівень підготовленості аудиторії, психологічні

особливості, закономірності функціонування пізнавальних процесів (сприйняття, уваги, пам'яті, мислення), емоційних і вольових процесів здобувачів.

Одним із важливих завдань у вступній частині лекції є зосередження уваги аудиторії, але головне, і це є більш складне завдання, – утримувати її протягом всього виступу. Для цього необхідно, щоб зміст лекції відповідав інтересам і установкам здобувачів. У той же час стійкість уваги прямо залежить від педагогічної майстерності викладача і застосування ефективних прийомів: логіко-компенсаційні (інверсія, контрастне співставлення, «інтригуючий» початок, пауза, експресивне завершення); психолого-педагогічні (приваблива форма оголошення лекції, проблематизація її змісту, розмірковування у формі питання- відповідь, розгляд проблемних ситуацій, застосування незаперечних фактів і переконуючих прикладів, використання літературних образів і цитат); вербальні (використання різнобічної лексики: художність викладу, інтонаційна виразність, голосові прийоми тощо); невербальні (жести і рухи, використання простору аудиторії); аудіо-візуальні (використання структурно-логічних схем, таблиць, графіків, фрагментів кіно, картин, плакатів, аудіо- і відеозаписів, матеріалізованих моделей об'єктів).

Один із можливих варіантів лекції за інтенсивного навчання – діалог зі слухачами, функції якого: забезпечення обміну думками, оцінюваннями і судженнями з здобувачами як рівноправними суб'єктами навчальної взаємодії і наукового пізнання; розвиток критичного ставлення до отриманої інформації; забезпечення емоційного включення здобувачів у обговорення проблеми; оперативне вивчення їх реакції на ті чи інші факти і події; забезпечення зворотного зв'язку з аудиторією з метою визначення рівня розуміння суті викладених навчальних запитань.

Діалог у лекційному занятті – це спільний пошук істини викладачем і здобувачами; опанування (як правило, заочне) лектора представникам інших наукових концепцій і шкіл із тієї чи іншої проблеми; реакція на репліки і використання цих реплік для підтвердження своєї позиції; запрошення до розмови на цікаву для здобувачів тему; з'ясування глибини розуміння

викладеного змісту з наступним уточненням окремих незрозумілих питань; надання здобувачам можливості з самого початку заняття ставити запитання з вивченої теми, які їх цікавлять, з наступною відповіддю на них в процесі викладу основного матеріалу лекції; постановка на лекції питань, на які наука ще не дала остаточної відповіді, але до яких можна наблизитися, використовуючи «мозковий штурм» (у деяких випадках цей метод активізує мислення здобувача, коли на початку лекції разом визначають її структуру); проведення «комбінованого заняття», коли лекція поєднується з елементами самостійної роботи, консультаціями, дискусіями та ін.

Цей неповний перелік особливостей діалогу вказує на його широкі можливості для активізації навчальної діяльності здобувачів. Технологічно, діалогічна форма лекцій може бути як:

1) лекція-бесіда – запитання до аудиторії, запрошення до колективного дослідження – швидка «мозкова атака»;

2) лекція-дискусія – вільний обмін думками в інтервалах між логічними розділами лекції;

3) проблемна лекція – «співавторство» у вирішенні проблемних задач;

4) лекція з застосуванням техніки зворотного зв'язку (якщо є технічна можливість) – отримання даних від усієї групи здобувачів на поставлене запитання;

6) лекція-консультація – наприклад, перша частина заняття проводиться у вигляді лекції, в якій викладач відповідає на питання здобувачів, які виникли в ході попередньо-пошукової роботи, доповнюючи і розвиваючи їх на свій розсуд; друга частина проходить у формі відповідей на додаткові запитання здобувачів, вільного обміну думками і завершується заключним словом лектора;

7) письмова програмована лекція – викладач сам складає і пропонує запитання здобувачам; на підготовлені запитання викладач спочатку просить відповісти їх, а потім проводить аналіз і обговорення неправильних відповідей.

Як і лекція, *семінар* в умовах інтенсивного навчання покликаний прискорити пізнавальну діяльність здобувачів.

Якщо у лекційній формі проведення заняття вплив здобувача на вибір власної стратегії навчальних дій обмежений відносним домінуванням викладача як носія установки на ті чи інші навчальні процедури, семінарські заняття дають широкий простір виходу особистісної пізнавальної ініціативи здобувача. Роль викладача у ситуації педагогічного спілкування полягає в координації зусиль кожного здобувача і всього колективу на досягнення поставленої мети, функції якої будуть полягати в структуруванні і забезпеченні внутрішньої логіки навчального заняття, у визначенні міри власної участі і участі здобувачів у реалізації плану заняття, у визначенні доцільності проведення саме цього типу колективного заняття, у виборі адекватного методичного інструментарію.

На семінарських заняттях в умовах інтенсивного навчання вирішуються такі педагогічні завдання: 1) розвиток творчого професійного мислення; 2) пізнавальна мотивація; 3) професійне застосування знань в навчальних умовах: оволодіння мовою відповідної науки; навички оперування формулюваннями, поняттями, визначеннями; оволодіння вміннями і навичками постановки і вирішення інтелектуальних проблем, відстоювання своєї точки зору. Крім цього, в ході заняття викладач вирішує і ставить такі завдання, як повторення і закріплення матеріалу, контроль, педагогічне спілкування.

Серед можливих сценаріїв семінарів за інтенсивного навчання назовемо «дискусію», «круглий стіл», «ділові ігри», «запитання і відповіді», «альтернативні запитання», «ситуаційний аналіз», «рольову гру» тощо.

На завершення наведемо дослідження американських психологів щодо розподілу людей за сприйманням інновацій:

- 2 % – ентузіасти;
- 13 % – «візіонери» (сприймають нове);
- 35 % – «прагматики» (робитимуть, коли все відшліфовано);
- 35 % – «консерватори» (приймуть нове лише під тиском);
- 15 % – «скептики» (будуть вважати, що це все непотрібне).

Тепер розглянемо основні інструменти інтенсивного навчання, які може використовувати викладач під час дистанційного навчання. У наш словниковий

запас разом із пандемією увійшли поняття «зумитись», «переключитись на іншу зустріч», «зустрітись в онлайні». Навчальний процес теж різко набув інших форм і умов: «не вимикайте камери», «повимикайте звук», «всім мене видно й чути?», «чому ж не включається ця презентація?». Викладачі миттєво мали переформатуватися в універсалів, які однією кнопкою мають запускати здобувачів «у зум», іншою – вмикати демонстрацію презентації, а в голові тримати план заняття, щоб воно було цікавим та інтерактивним.

Відеозв'язок. Zoom, TEEMS. Одна з найпопулярніших платформ, де можна проводити заняття, конференції, зустрічі. Програма дозволяє підключати одночасно до 100 учасників, і у безкоштовній версії має обмеження в 40 хвилин. Далі для користувачів існують різноманітні тарифні плани, які дозволяють збільшувати кількість учасників, транслювати вашу зустріч у соціальні мережі, зберігати записи у хмари, проводити зустрічі тривалістю до 30 годин і більше.

Серед можливостей Zoom, TEEMS – кімнати для очікування (Ви самостійно запускаєте здобувачів на зустріч), приватні чати (під час зустрічі можна окремо сконтактувати з будь-яким учасником зустрічі), можливість ділити здобувачів на групи, створення кімнат для роботи в них, а багато різних додатків, які допомагають урізноманітнити зустріч.

Google Meet. У Google є все, в тому числі досить проста й інтуїтивна програму для відеозв'язку. Google Meet (<https://meet.google.com/>) легко інтегрується з іншими продуктами Google. Якщо у вас є акаунт Google, то ви вже можете організовувати зустрічі до 100 людей тривалістю до 60 хвилин. Існують і розширені версії, розраховані для компаній, навчальних закладів, і ті, що мають розширений функціонал.

Щоб почати користуватися Google Meet, не потрібно встановлювати якісь програми – ви можете починати зустріч з будь-якого браузера. Також є мобільний додаток, за допомогою якого зможете проводити зустрічі за допомогою мобільних пристроїв.

Створення презентацій.

Canva.

Для створення слайдів сьогодні існує безліч інструментів з різними можливостями. Звісно, зміст того, що викладач хоче донести до здобувачів, залишається на першому місці. Але викладач може обирати, чи ця розповідь буде супроводжуватися презентаціями у стилі PowerPoint, чи динамічними картинками у стилі Prezi. Одним із інструментів для створення презентацій і не лиш їх є сервіс Canva (<https://www.canva.com/>).

Біла дошка

Дошка залишається незмінним атрибутом навчального процесу і на дистанційці. Тут на допомогу приходять різноманітні інструменти, покликані замінити дошку онлайн та дати можливість побрейнштормити разом зі здобувачами.

Google Jamboard.

Найпростіший у користуванні сервіс – продукт Google, який, звісно, легко співпрацює з іншими інструментами Google, – Jamboard (<https://jamboard.google.com/>). Дошка, в якій здобувачі можуть працювати групами, спільно, вивчати просту інформацію без складної візуалізації. Цей сервіс дуже простий і зрозумілий, а також безкоштовний. Першочергово створений для спільної роботи та мозкового штурму.

Популярна дошка серед багатьох – **Miro** (<https://miro.com/>). Miro має дуже багато можливостей для інтерактиву, брейнштормінгу, створення цікавих вправ, але обмеження сервісу – в ціні, адже більшість додаткових опцій доступні у платній версії (наприклад, роздавання різного рівня доступу учасникам, безлімітна кількість дощок). В безкоштовній версії ви матимете лише три дошки для використання, але зможете обирати серед безлічі шаблонів-ідей, як можна використовувати Miro під час занять. Крім інтерактиву, Miro використовують і для створення презентацій, проведення лекцій. З розширеними можливостями можна також давати здобувачам виконувати домашнє завдання за допомогою Miro, а викладачу за допомогою функції відеочату додавати свій фідбек, записавши та виклавши його на дошку.

Padlet – це віртуальна дошка, на якій можна розмішувати окремі плитки-дописи з текстовою інформацією, гіперпосиланнями, зображеннями, прикріплювати файли, аудіо-, відеозаписи. Є різні способи використання дошок Padlet, зокрема, як майданчик для організації групової роботи здобувачів під час проведення «мозкового штурму», узагальнення й систематизації знань, рефлексії; для розміщення навчальної інформації або завдань для її пошуку; як місце розміщення ідей для проєктів та їх обговорення; як інструмент для організації спільної діяльності здобувачів під час заняття та поза ним. Використання даного онлайн інструменту дозволяє бачити здобувачам і викладачу результати роботи всіх груп, одразу їх аналізувати і дійти згоди зі спірних питань у режимі онлайн (<http://www.padlet.com>).

Інтерактивні вправи та ігри. Нудне начитування лекцій та перегортання слайдів під час монотонного монологу, на щастя, поступово зникають з арсеналу сучасних викладачів. Навчання за допомогою гри, спілкування, дискусії набагато цікавіші, легші й ефективніші. Для урізноманітнення занять з'явилося чимало сервісів, за допомогою яких можна створювати ігри, опитування, тестування, навчальні вправи.

Kahoot! Нікого вже не здивуєш розповіддю про платформу Kahoot! (<https://create.kahoot.it/>). За її допомогою можна створювати вікторини, тести, освітні ігри. Є також мобільний додаток, і здобувачі можуть грати в гру у смартфоні. Крім вікторин, можна готувати просто картки, відповіді до яких є відкритими, і здобувач не обирає А, В чи С, але вже продумає і розписує відповідь самостійно.

Flipgrid. Інший спосіб урізноманітнити виконання завдань викладача – робити це у відеоформаті. Платформа Flipgrid (<https://info.flipgrid.com/>) дозволяє здобувачам та викладачам записувати відеовідповіді від 15 до 90 секунд. Ви створюєте окрему сторінку в сервісі, присвячену якомусь курсу, прописуєте, на яке питання треба записати відповідь, чому має бути присвячений виступ тощо, а потім надсилаєте код здобувачам, з яким вони можуть потрапити на сторінку курсу. Викладач контролює, хто може долучитися до сторінки курсу/групи –

будь-хто за лінком, через e-mail, або e-mail, які викладач сам додасть до сторінки, надавши доступ. Flipgrid також інтегрується з Google Classroom.

Wooclap. Альтернатива для створення інтерактивних вправ – платформа Wooclap (<https://www.wooclap.com/>). На вибір дається чимало форматів, в яких можна робити вправи – наприклад, віднайти щось на картинці (приміром, підкреслити приклад клікбейту в новинній стрічці, показати, де знаходиться лід у тексті тощо). Можна зробити хмаринку слів (хто як розуміє той чи інший термін), можна провести опитування на будь-яку тему, дати відповісти на відкрите запитання, створити квіз, попросити розкласти якісь елементи за пріоритетністю, і т.д.

Mentimeter. Ще один помічник на шляху до інтерактивного заняття – Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>). Він допомагає досить швидко проводити опитування в групі та ділитися його результатами з іншими. Крім того, Mentimeter використовують і для створення інтерактивних презентацій, в які одразу можна «вмонтовувати» інтерактив, створений за допомогою цієї платформи. Щоб відповісти на запитання, виконати вправу, здобувачам потрібно тільки ввести код на сайті menti.com.

Додаткові помічники.

Крім усього зазначеного, в інтернеті є безліч допоміжних інструментів, які можуть полегшити життя викладача в його щоденній роботі.

Notion. Один з таких «помічників» – щоденник Notion (<https://www.notion.so/>). Хоча в першу чергу це дуже добрий органайзер, у Notion ви зможете створювати безліч сторінок, компонувати будь-яку інформацію за категоріями, створювати таблички, збирати огляди книжок. Це дуже зручна річ для того, щоб зберігати в одному місці цікавий контент для викладання, вести табличку з оцінюванням здобувачів, здійснювати проєктний менеджмент, тощо. Крім того, до сторінок у Notion можна додавати інших учасників, щоби спільно працювати. Щоправда, у безкоштовній версії ви зможете запросити всього декількох людей.

Screencastify. Завжди потрібний інструмент для викладача – можливість записати відео з екрану комп'ютера: чи то дати фідбек здобувачам, чи то записати міні-лекцію. Досить простим у користуванні і помічним для таких завдань є розширення для Google Chrome – Screencastify (<https://www.screencastify.com/>). У безкоштовній версії можна записувати відео тривалістю до 5 хвилин. Безлімітний запис відео можна отримати за \$49/рік. На сайті сервісу є окремий «університет», де розказують, як створювати, редагувати відео, як їх використовувати з навчальною метою. Англійська мова хай не лякає, адже для цього є інше розширення в Google Chrome – Google Translate, яке хоч і не досконале, але може автоматично перекладати сторінки в браузері.

Тема 5. Використання технологій аналізу ситуацій для активного навчання

Технологія аналізу ситуацій розроблена в 1930-і рр. в Гарвардській школі ділового адміністрування (м Бостон, США). Ця технологія може носити як самостійний характер, так і бути частиною традиційних методів навчання або ділових ігор і тренінгів. Специфіка даної технології полягає в тому, що при проведенні заняття у вигляді ситуаційної вправи можна досягти прогнозованих результатів. Однак це можливо лише за умови здійснення взаємодії з іншими, виконання комплексних взаємопов'язаних (доповнюють) обчислень, вислуховування інших точок зору і підходів і аргументування власної позиції. Саме робота в групі з аналізу ситуації дозволяє учасникам взаємодії в освітньому процесі засвоїти знання та набути навичок і вміння практичного вирішення складного завдання, бачити різноманітні можливості та підходи до вирішення проблем та адаптуватися до різних типів людей, що беруть участь в прийнятті рішень.

Як і інші інтенсивні технології, аналіз ситуацій передбачає активне включення учасників взаємодії в діяльність, дозволяє їм розвинути практичні компетентності - базові вміння, навички і готовність до дії, - бо, як зауважив Тацит, "вправи народжують майстерність".

Цілі технології аналізу ситуацій припускають:

- поєднання теорії і практики;
 - розвиток навичок аналізу і критичного мислення;
 - уявлення прикладів прийнятих рішень і їх наслідків;
 - демонстрація різних позицій і точок зору;
 - формування навичок оцінки альтернативних варіантів в умовах невизначеності;
- придбання комунікативних та презентаційних навичок: точного вираження думок, слухання, аргументованого висловлювання при поданні інформації та її захисту.

До інтенсивних технологій, побудованих на аналізі ситуацій, відносяться: метод ситуаційного аналізу, що включає ситуаційні завдання (далі - СЗ), ситуаційні вправи (далі - СУ) і аналіз конкретних ситуацій (далі - АКС); метод кейсів, кейс-стаді, метод "інциденту", метод "розігрування" ситуації в ролях.

Види ситуаційного навчання.

В процесі активного ситуаційного навчання учасникам аналізу пред'являються факти (події), пов'язані з деякою ситуацією по її станом на певний момент часу в конкретному соціально-педагогічній системі. У навчальній ситуаційній задачі можуть бути різні причини для аналізу:

- оптимальне рішення є у педагога, учасникам аналізу залишається самим знайти його і обґрунтувати, показати, яким чином вони його знайшли (наприклад, при розрахунках) і як його реалізувати;
- здобувач повинен проаналізувати готовий варіант рішення (відповіді), запропонований автором-розробником ситуаційної задачі;
- пропонується кілька варіантів правомірних рішень;
- є багато альтернативності рішень.

Педагог, який проводить заняття, ставить перед здобувачами різноманітні питання, які дозволяють виявити особливості проблеми, її витоки, причинно-наслідкові зв'язки і властивості, розвивають здатність розглядати проблему з

різних сторін і точок зору і в різних аспектах: педагогічному, психологічному, моральному.

У практиці навчання застосовуються різноманітні ситуації: конкретні і базові. У літературі під конкретною ситуацією розуміється подія, явище, яке набирає конфлікт з навколишнім середовищем - людьми, органами влади, екологією і т.п. Дві конкретні ситуації можуть бути ідентичними, подібними і корисними з точки зору можливості запозичення рішень. Базовою ситуацією називається узагальнений опис сукупності подібних конкретних ситуацій, які можна віднести до одного класу.

За характером освітлення, подачі матеріалу можуть бути використані ситуації-ілюстрації, ситуації-оцінки і ситуації-вправи.

Ситуація-ілюстрація містить в собі приклад з практики (як позитивний, так і негативний) і спосіб вирішення ситуації.

Ситуація-оцінка являє собою опис ситуації і можливе рішення в готовому вигляді: потрібно тільки оцінити, наскільки воно правомірно і ефективно.

Ситуація-вправа полягає в тому, що конкретний епізод соціально-психологічної діяльності препарований так, щоб його рішення вимагало будь-яких стандартних дій, наприклад розрахунку нормативів, заповнення таблиць і т.д.

Традиційна інтерпретація технології передбачає для її ефективного використання наявність у викладача певного, по можливості короткого опису ситуації, заздалегідь підготовлених питань, поставлених учнем з аналізу ситуації, і переліку основних напрямків пошуку рішення.

ТРАДИЦІЙНИЙ АНАЛІЗ КОНКРЕТНИХ СИТУАЦІЙ

Найпоширеніший метод ситуаційного аналізу - традиційний АКС класичного типу по Гарвардської технології - це глибоке і детальне дослідження реальної або імітованої ситуації. При роботі з методом АКС формуються такі компетентності:

- розвиток аналітичного мислення, прищеплення практичних навичок роботи з інформацією: вичленення, структурування і ранжування але значущості проблем;
- освоєння сучасних технологій прийняття рішень, стимулювання інновацій, підвищення мотивації на вивчення теорії;
- розширення комунікативної компетентності, формування здатності вибору оптимальних варіантів ефективної взаємодії;
- руйнування стереотипів мислення, звільнення від "рудиментів" авторитарного досвіду.

Різновидами методу АКС є СУ, СЗ і метод ситуаційного аналізу (кейс-стаді).

Метод СУ (СЗ) відрізняється тим, що учаснику взаємодії пропонується текст з докладним описом ситуації в організації ситуації або завдання, що вимагає рішення; іноді в тексті пропонуються вже здійснені керівником дії для аналізу їх правомірності. Але найчастіше здобувач повинен здійснити будь-які процедури, пов'язані з аналітичною діяльністю (систематизація проблем, їх ранжування, твір розрахунків, порівняльних дій і т.д.) і лише потім приймати рішення. Метою застосування СУ є засвоєння знань та набуття професійних навичок і умінь на основі діяльності в умовах, наближених до реальної практики. В основі ситуаційної вправи також лежить конкретна ситуація. Однак матеріал в пий підкріплений результатами спеціальних досліджень, формами статистичної звітності та іншою інформацією. При використанні методу СУ більше уваги приділяється індивідуальному підходу до проблеми і її вирішення, ніж групового. У зв'язку з цим даний метод частіше використовується при освоєнні економічних, юридичних, маркетингових аспектів педагогічної діяльності в рамках семінару або практичного заняття.

Застосування технології Кейс-стаді при навчанні.

Інший різновид методу АКС - кейс-стаді (case study) - конструювання дизайнів одиничних і множинних випадків. Вперше стратегія навчання з використанням кейс-методу або технології ситуаційного навчання була

застосована в Harvard Business School в 1924 р Використання кейсів в процесі навчання зазвичай ґрунтується на двох методах, які пов'язані з двома школами кейс-стаді: Гарвардської (американської) і Манчестерської (європейської). Американські кейси більше за обсягом (20-25 сторінок тексту плюс 8-10 сторінок ілюстрацій), європейські кейси в півтора-два рази коротше. Цей метод базується в основному на моделях реальних ситуацій. Розрізняють польові ситуації, засновані на реальному фактичному матеріалі, і крісельні (вигадані) кейси.

Гарвардський метод - відкрита дискусія, в якій, проте, ускладнені організація і контроль.

Манчестерський метод використовує індивідуальні або групові опитування, в ході яких учасники взаємодії дають оцінку ситуації і пропонують аналіз представленого кейса, свої рішення і рекомендації. В обох випадках педагог ініціює дискусію, ставлячи питання і провокуючи відповіді, керує напрямком дискусії, коригує, підсумовує, аналізує знайдені рішення. У методі кейс-стаді головною дійовою особою є той, якого навчають. Мета кейс-стаді - спільними зусиллями групи проаналізувати ситуацію, що виникає при конкретному положенні справ і виробити практичне рішення. Вибір найкращого рішення в контексті поставленої проблеми відбувається через аналіз ситуації і оцінку вироблених альтернатив.

Відмінність кейсів (наприклад, від ситуаційних завдань) в тому, що вони мають багато варіантів рішень і безліч альтернативних шляхів, що призводять до них. За підсумками аналізу учні роблять презентацію рішень або здають письмовий звіт. Цикл навчання в кейс-технології аналогічний моделі Колба. Кейс дає можливість педагогу використовувати його на різних етапах навчання і для різних цілей. Цей метод базується в основному на моделях реальних ситуацій. В основі ситуації лежить прецедент, або випадок (case), спеціально розробляється за певними правилами на основі фактичного матеріалу з метою подальшого розбору на навчальних заняттях. При цьому, на відміну від навчальних завдань, в подібних ситуаціях відсутній чітко виражений набір вихідних даних, які необхідно використовувати для отримання єдино правильного рішення.

Також в структурі кейс-стаді відсутня ряд питань, на які необхідно давати відповіді. Замість цього учаснику процесу взаємодії слід цілком осмислити ситуацію, викладену в кейсі, самому виявити проблему і питання, які потребують вирішення. Метод використовується для логічного продовження лекційних занять або навіть "вкраплення" в них, тому ситуації завжди знаходяться в рамках конкретної педагогічної теми.

Робота з кейс-стаді в маркетингу має свою специфіку і різноманітність технологічних підходів. Навіть поверхове знайомство з матеріалом бажано здійснити завчасно. Процедура роботи з ситуацією полягає в тому, що той, якого навчають, ознайомившись з описом проблеми (випадку), самостійно аналізує ситуацію, діагностує проблему і представляє свої ідеї та рішення в дискусії з іншими здобувачами. Якщо знайомство з ситуацією відбувається прямо на занятті, то зазвичай для аналізу ситуації потрібно від 30 хвилин до двох годин навчального часу в залежності від обсягу матеріалу. Тривалість занять залежить від масштабів ситуації і глибини знання в здобувачів. В ході аналізу ситуації навчаються діяти "в команді", проводити багатоаспектний аналіз і приймати рішення, передбачають оцінку позитивних і негативних наслідків можливих варіантів рішень, перелік ризиків та потенційних проблем, роблять припущення про можливе подальший розвиток подій. Головне завдання підгрупи на цьому етапі - підготуватися до формулювання своїх висновків і висновків перед міжгрупових обговоренням. З цією метою вона може створити:

- перелік ключових подій у часі;
- таблицю завдань і прийнятих рішень;
- діаграму наслідків;
- графіки зміни техніко-економічних показників;
- візуально оформлені рішення у вигляді символів;
- класифікаційні групи дій і подій, таблиці та графіки.

Метод кейс-стаді відноситься до інтенсивних технологій активного навчання, а також є інтерактивним, оскільки орієнтований на співпрацю і ділове партнерство. Робота з аналізу відбувається в групах, казус можна розглядати як

синергетичну технологію, суть якої полягає в підготовці процедур занурення групи в ситуацію, формуванні ефектів множення знання. Компетентності, що розвиваються цією технологією, перш за все такі:

- аналітичні - вміння відрізнити дані від інформації, класифікувати, виділяти суттєву та несуттєву інформацію, аналізувати, представляти і добувати її, знаходити пропуски інформації і вміти відновлювати їх, мислити ясно і логічно;
- практичні - формування на практиці навичок використання теорії, методів і принципів, чому сприяє знижений в порівнянні з реальною ситуацією рівень складності проблеми, представленої в кейсі;
- творчі - навички в генеруванні альтернативних рішень, які не можна знайти логічним шляхом;
- комунікативні - вміння вести дискусію, переконувати оточуючих, використовувати демонстраційні наочні матеріали, кооперуватися в групі, взаємодіяти на основі співпраці і партнерських відносин, захищати свою точку зору, вміння слухати, аргументовано переконувати і складати короткі звіти про виконану роботу;
- соціальні - оцінка поведінки людей, самоконтроль, прояв емпатії і рефлексії (ходити в чужих черевиках);
- самоаналіз - усвідомлення і аналіз думки інших і своїх власних дій.

Таким чином, метод кейс-стаді заснований на наступних положеннях:

1. Метод призначений для вивчення дисциплін, істина в яких плюралістична, тобто немає однозначної відповіді на поставлене запитання. При цьому завдання викладача спрямована на отримання багатьох істин і підходів і орієнтацію здобувачів у проблемному полі.

2. Акцент навчання переноситься з оволодіння готовим знанням на його вироблення, на співтворчість аспіранта та викладача. Звідси принципова відмінність даного методу від традиційних методик, рівноправність всіх з усіма і педагогом в процесі обговорення проблеми.

3. Результатами застосування кейс-стаді крім знань є навички професійної педагогічної діяльності, а також розвиток системи цінностей, професійних позицій, життєвих установок, своєрідного світовідчуття і світоперетворення.

Тема 6. Застосування мозкових штурмів з використанням онлайн сервісів (дошка MIRRO)

Найпоширеніший метод генерування ідей, який використовується, як правило, при аналізі і вирішенні тупикових проблем, - це **технологія мозкового штурму**.

Дану технологію запропонував один з піонерів креативного руху в кінці 1930-х рр. в США Алекс Осборн, назвавши її "**Brainstorming**". Цей метод також називають методом "мозкового штурму", методом колективної генерації ідей. Метод мозкового штурму передбачає отримання рішення як продукту колективної творчості фахівців в ході засідання-сеансу, проведеного за певними правилами і подальшого аналізу його результатів.

Метод мозкового штурму базується на психологічних і педагогічних закономірностях колективної діяльності. У традиційних умовах професійної освіти творча активність учнів часто стримується з тих чи інших причин, серед яких значне місце займають різноманітні бар'єри: психологічні і комунікативні, соціальні та педагогічні та ін.

У реальній практиці взаємодії учасників освітнього процесу, опинившись в руках жорсткого, авторитарного педагога, побоюючись публічної критики, іронії, насмішок, перебуваючи під тиском і боячись допустити помилки, яких навчають виявляються в ситуації "річки", стримуваної "шлюзом" і іноді виглядають "обмеженими людьми" . В умовах мозкового штурму засобом, що дозволяє прибрати "шлюз", стає дискусія, яка допомагає вивільнити творчу енергію і, включивши людей в інтерактивну комунікацію, долучити їх до активного пошуку рішень поставленої проблеми. Мозковий штурм є, по суті, найбільш вільною формою дискусії. Головна функція цієї технології - **забезпечення процесу генерування ідей**, без їх аналізу та обговорення учасниками.

Успіх проведення мозкового штурму залежить від дотримання двох головних принципів. Перший з них лежить в області теорії синергетики (від грец. **Synergeia** - співпраця, співдружність) і полягає в наступному: учасники

заняття можуть народжувати при спільному обговоренні ідеї більш високої якості, ніж при індивідуальній роботі. Це відбувається за рахунок інтерактивного ефекту, велика ступінь взаємодії призводить до "перехресного запилення", так що ідея, яка сама по собі може бути відкинута в силу недостатньої обґрунтованості або непрактичності, допрацьовується спільними зусиллями, здогадується іншими і тим самим поліпшується, стає все більш конструктивною і придатною до здійснення.

Другий принцип полягає в тому, що якщо учасники заняття знаходяться в стані генерування ідей, то процес творчого мислення, що панує в цей момент, не можна гальмувати передчасної суб'єктивною оцінкою цих ідей. У цьому принципова відмінність мозкового штурму від будь-якої іншої технології. Творче мислення, як правило, проходить три стадії:

- 1) генерування ідей, їх формулювання;
- 2) оцінка або аналіз цих ідей;
- 3) використання ідеї для вирішення конкретної проблеми або ситуації.

У мозковому штурмі ці стадії розділені, і на першому етапі реалізується тільки перша функція, тому що в процесі генерування, якщо кожна висувний ідея відразу ж стикається з оцінним судженням в свою адресу, в учасника штурму, автора ідеї, настає так званий *"аналітичний параліч"*, який призводить до різкого зниження потоку пропозицій. Мозковий штурм має наступні етапи: підготовчий; генерування ідей; заключний - аналізу і оцінки ідей. Перший етап полягає в підготовці і організації процесу мозкового штурму. Для реалізації технології в процесі заняття призначається ведучий, який відповідає за організацію і процедурну частину роботи. Його функції такі:

- формулювання мети і корекція завдання;
- підбір учасників для наступних етапів роботи;
- вирішення організаційних питань (підготовка приміщення, техніки, фліп-чарту, дошки або транспаранта, розподіл ролей серед учасників і т.п.).

Як правило, учасники мозкового штурму діляться на дві групи: *"генераторів"* (люди з позитивною установкою до творчості, що

володіють яскравою фантазією, здатні швидко підхоплювати чужі ідеї і розвивати їх) і *"аналітиків"* (люди, що володіють великою кількістю знань з досліджуваного питання, тобто фахівці, здатні критично оцінити висунуті ідеї), які оцінюють розроблені ідеї на основі аналізу проблемної ситуації.

Чисельний склад групи - 7-15 чоловік. Сам процес генерування нових ідей, заохочений ведучим, проходить, як правило, протягом 15-20 хвилин. Однак повна тривалість мозкового штурму, що включає процес аналізу і оцінювання ідей, становить 1,5-2 години. Всі ідеї записуються або стенографуються. Учасники наради за сеанс можуть видати понад 100 ідей. Керівнику важливо чітко дотримуватися регламенту і послідовність кроків в мозковому штурмі:

- представлення учасників та ознайомлення їх з правилами, розподіл на групи "генераторів" і "аналітиків" (5 хвилин);
- постановка задачі провідним (10 хвилин);
- відповіді на питання (5-15 хвилин);
- генерування ідей (15-20 хвилин);
- аналіз ідей (30-40 хвилин);
- складання відредагованого списку ідей (30 хвилин).

Дуже важливою складовою, що сприяє успіху проведення мозкового штурму, є особливі умови його проведення, що спираються на наступні правила, властиві саме цій технології:

- відсутність будь-якої критики;
- заохочення пропонованих ідей;
- рівноправність учасників мозкового штурму;
- свобода асоціацій і творчої уяви;
- творча атмосфера на "ігровий галявині" ділової наради;
- обов'язкова фіксація всіх висловлених ідей;
- час для інкубації.

А. Осборн підкреслює, що мозковий штурм - це не вправи у висуванні безглуздостей, а цілеспрямована робота групи, яка прагне знайти нові творчі ідеї. Дуже важливо, щоб керівник штурму під час генерування ідей забезпечував

психологічну підтримку учасників і керував процесом генерування для розширення або звуження поля пошуків; протягом усього "штурму" вводив "генераторів" в стан максимальної творчої активності. При проведенні мозкового штурму важливо підвести підсумки, тобто здійснити наступні кроки.

1. Перше завдання групи "аналітиків" - зробити глибинний аналіз проблеми, здійснити діагностику ситуації.

2. Потім проводиться систематизація та класифікація ідей. Вивчаються ознаки, за якими можна об'єднати ідеї, і відповідно до цих ознаками вони класифікуються в групи. Складається перелік груп ідей, що виражають загальні принципи, підходи до вирішення творчого завдання.

3. Здійснюється деструктування ідей, тобто оцінка ідей на реалізованість. На цьому етапі робота експертів-аналітиків спрямована на всебічний розгляд можливих перешкод до реалізації висунутих ідей.

4. Далі із загальної кількості напрацьованих ідей відбирають найбільш оригінальні та раціональні, а потім вибирається оптимальна ідея, з урахуванням специфіки творчого завдання, діагностики ситуації і аналізу проблеми, прогнозування можливих труднощів.

5. Складається остаточний список практично використовуваних ідей. У список вносяться тільки ті ідеї, які були відкинуті внаслідок критичних зауважень, а також висунуті нові ідеї, якщо такі були. Таким чином, завдання "аналітиків" - розвивати висунуті на етапі генерування ідеї для їх конкретизації, узагальнення та експертизи.

Перевагами мозкового штурму є такі показники.

1. Під час штурму здійснюється заохочення творчого мислення, причому генерування ідей відбувається в умовах структурованої процедури і комфортною творчої атмосфери. Наявність правил сприяє його високій ефективності.

2. Активізується робота всіх учасників процесу, вони відчують себе рівноправними, глибоко залучені в хід генерування ідей і їх обговорення, більш гнучко освоюють нові ідеї.

3. Відбувається вихід за межі стандартного мислення. Інтерактивна взаємодія породжує синергетичний ефект. Чужі ідеї доопрацьовуються, розвиваються і доповнюються, зменшується шанс упустити конструктивну ідею.

4. Мозковий штурм - це простий метод, який легко зрозуміти і застосовувати на занятті. Для його проведення не потрібні складне обладнання, техніка, багато часу і спеціально організована просторове середовище.

У мозкового штурму є досить багато різновидів, більшість з яких можна застосовувати на заняттях для вирішення професійних завдань: зворотний, тіньовий і комбінований мозкові штурми, брейнрайтінг, індивідуальний мозковий штурм, мозковий штурм на дошці, мозковий штурм в стилі "Соло", візуальний мозковий штурм, мозковий штурм по-японськи.

Брейнрайтінг. Термін "брейнрайтінг" введений вченими Інституту Баттеля у Франкфурті. Ця методика заснована на техніці мозкової атаки, але учасники групи висловлюють свої пропозиції не вголос, а в письмовій формі. Вони пишуть свої ідеї на листках паперу і потім обмінюються ними один з одним. Ідея сусіда стає стимулом для нової ідеї, яка вноситься в отриманий листок. Група знову обмінюється листками, і так триває протягом певного часу (не більше 15 хвилин).

Правила мозкової атаки поширюються і на записи думок: прагнути до більшої кількості ідей, не критикувати висунуті пропозиції до закінчення занять, заохочувати "вільні асоціації".

Метод фокальних об'єктів. У методі фокальних об'єктів, запропонованому в 1926 р професором Берлінського університету Ф. Кунце і вдосконаленому в 1950-х рр. американським винахідником Ч. Вайтінг, на заданий (фокальний) об'єкт треба перенести властивості інших, вибраних навмання.

Метод відноситься до креативного і, отже, може бути застосовний там, де необхідно генерувати нові ідеї. Суть методу фокальних об'єктів - в **перенесенні ознак випадково вибраних об'єктів на той, що поміщений в фокус уваги** (звідси і назва - фокальний). Незвичайні поєднання, нові якості збуджують ланцюг асоціацій, необхідних для творчих рішень. Метод фокальних об'єктів застосовується в такому порядку:

1. Вибір фокального об'єкта.
2. Вибір трьох-чотирьох випадкових об'єктів.
3. Складання списків ознак випадкових об'єктів.
4. Генерування ідей шляхом приєднання до фокальному об'єкту ознак випадкових об'єктів.
5. Розвиток отриманих поєднань шляхом вільних асоціацій.
6. Оцінка отриманих ідей і відбір корисних рішень (доцільно доручити оцінку експерту або групі експертів, а потім спільно відібрати потрібні рішення).

Метод фокальних об'єктів дає хороші результати при пошуку нових модифікацій відомих способів і пристроїв. Крім того, він може бути використаний для тренування уяви учасників взаємодії в освітньому процесі. Метод фокальних об'єктів, використовуваний на занятті, допоможе заощадити чимало часу, що минає на дорогі проби і помилки.

Таким чином, аналіз лише кількох креативних технологій свідчить про їх різноманітні і специфічні, що дозволяє педагогу для різних професійних цілей використовувати на заняттях при необхідності як цілі інтерактивні комплекси, так і окремі прийоми, які мають різноманітність технік генерування ідей, які, як відомо, відносяться до евристичним (від гр. *heurisko* - знаходжу) або креативним (творчим) (від лат. *creatura* - створення, творіння). Педагогу доцільно володіти усім розмаїттям можливих методів колективного прийняття рішень, не хтуючи тієї чи іншої методикою, використовуючи їх в різний час для різних цілей, при аналізі проблем різної складності, в умовах наявності стратегічних можливостей або тимчасового цейтноту.

Тема 7. Комплексні технології активного навчання

Технологія активного навчання - така організація навчального процесу, при якій неможливо неучасть у пізнавальному процесі: кожен здобувач або має певне рольове завдання, в якому він повинен публічно відзвітувати, або від його

діяльності залежить якість виконання поставленого перед групою пізнавальної задачі. Включає в себе методи, стимулюючі пізнавальну діяльність учнів, утягують кожного учасника в розумову і поведінкову активність. Спрямовані на усвідомлення, відпрацювання, збагачення та особистісне прийняття наявного знання кожним учнем.

"Примусьте здобувача працювати, працювати самостійно, привчіть його до того, щоб для нього було немислимо інакше, як власними силами, що-небудь засвоїти" (А. Дистервег).

Високий ступінь включеності учнів у процес навчання обумовлена наступними особливостями ТАО:

- "вимушена активність", примусова активізація мислення і діяльності учнів;
- підвищення емоційної включеності учнів і творчим характером занять;
- обов'язковістю безпосередньої взаємодії учнів між собою, а також з викладачем;
- формуванням колективних зусиль, інтенсифікацією процесу навчання.

Використання ТАО вирішує наступні завдання:

- формування навичок продуктивного спілкування в умовах навчального процесу;
- розвиток умінь аргументувати свою точку зору, чітко формулювати і ясно викладати свої думки;
- розвиток здатності аналізувати складні ситуації, виявляти головне і другорядне, причини їх виникнення, знаходити способи і засоби їх вирішення;
- вдосконалення процесів уваги, пам'яті і мислення.

Слід враховувати, що технологія активного навчання націлена на розвиток пізнавальної сфери учнів і свідоме й активне осмислення і засвоєння ними інформації, але її можливо використовувати тільки тоді, коли учні вже володіють основами необхідної інформації, отриманої, як правило, традиційними методами.

Тому недоцільно протиставляти традиційні та інноваційні методи. Необхідно знаходити розумне їх поєднання і використання сильних сторін залежно від поставлених перед навчально-виховним процесом завдань і виникаючих ситуацій.

Умови організації:

- проблемність;
- співробітництво і кооперація;
- колективна взаємодія;
- управління формуванням і розвитком індивідуально-психологічних особливостей учнів;
- залучення учнів в постійну активну діяльність: відповідає, аналізує, оцінює, класифікує і т.п. ;
- зміна моделі викладача: співорганізатор, партнер, інтерпретатор, консультант (традиційно - організатор, інформатор, консультант).

Методи ТАО: ділова гра, драматизація і театралізація, синектика, інверсія, мозковий штурм (атака), метод фокальних об'єктів, метод групової дискусії, метод евристичних питань, метод морфологічного аналізу, ігрове проектування, імітаційний тренінг, психотехнічні ігри та тренінги, ОДГ (організаційно -ділові гри), ОМІ (організаційно-розумові ігри) та ін.

Ділова гра - *метод імітації ситуацій, що моделюють професійну або іншу діяльність шляхом гри, за заданими правилами.* Не можна до діловим іграм відносити всі з'являються нові прийоми і методи навчання та будь-яку навчальну гру, як це зустрічається, як у педагогічній практиці, так і в окремих виступах у пресі. Тому такі форми проведення занять, як заняття-концерт, заняття-іспит і т.п., заняття-змагання, заняття-вікторина, імітація пізнавально-розважальних телепередач на заняттях не тільки не відносяться до ділової гри, але не ставляться до методів технології активного навчання, та й до нових форм і методів, загалом, теж. Це методи і прийоми активізації пізнавальної діяльності учнів, це пожвавлення навчального процесу за допомогою всіляких ігрових ситуацій. Вони не відповідають тим особливостям і умовам організації, які визначають методи

технології активного навчання. У вікторині, у змаганні здобувач може брати участь, може і не приймати, але залишиться пасивним учасником-глядачем. Спроби змусити його приведуть до втрати ігрового моменту і позитивної налаштованості на діяльність. У технології активного навчання "вимушена активність" учасників обумовлена умовами та правилами, при яких здобувач або бере активну участь, напружено думає, або взагалі вибуває з процесу.

У діловій грі правила визначаються обраною діяльністю. В принципі, варіантом ділової гри є рольові ігри. Коли діти грають у "дочки-матері", вони точно імітують всі входні в гру ролі і не можуть від них відступати.

Тема 8. Ігрові інтерактивні форми навчання в маркетингу

Інтерактивні методи навчання стали невід'ємною частиною сучасної освіти. Вони допомагають зробити освітній процес більш залучаючим і ефективним. Розглянемо основні переваги цих методів та їх застосування в педагогіці.

Що таке інтерактивні методи навчання?

Інтерактивні методи навчання – це підхід, за яким учні активно залучаються у процес навчання. Вони включають в себе дискусії, групову роботу, рольові ігри, кейс-методи та інші форми активного навчання.

Першим серйозним випробуванням для системи освіти стала пандемія COVID-19. Традиційне навчання в аудиторіях стало неможливим, змусивши педагогів шукати альтернативи. Інтерактивні методи навчання виявились ефективним рішенням.

5 інтерактивних методів навчання, які дійсно працюють

Онлайн-діалоги і дискусії. За допомогою засобів відеоконференцій здобувачи можуть обговорювати теми, ставити питання та ділитися думками в реальному часі.

Віртуальні лабораторії. Можна проводити експерименти та дослідження у безпечних віртуальних середовищах, не виходячи з дому.

Ігрові технології. Розвиваючі ігри дозволяють зацікавити здобувачів навчанням, роблячи його захоплюючим і динамічним.

Колаборативні проєкти. Робота в команді над спільними проєктами розвиває навички комунікації та взаємодії на відстані.

Інтерактивні відео та квізи. Відеоматеріали з вбудованими тестами та завданнями стануть чудовим засобом для перевірки засвоєння матеріалу.

Інтерактивні методи навчання: 4 основні переваги

Активне залучення здобувачів. Здобувачі стають активними учасниками, а не простими спостерігачами.

Розвиток критичного мислення. Дискусії і аналіз ситуацій допомагають здобувачам сформулювати власну думку.

Покращення комунікаційних навичок. Групова робота та спілкування стимулюють здобувачів висловлювати свої думки.

Адаптація до різних стилів навчання. Інтерактивні методи враховують індивідуальні особливості кожного здобувача.

Де застосовуються інтерактивні методи навчання:

Шкільна освіта. Використання проєктного навчання, де учні працюють над конкретними завданнями.

Вища освіта. Кейс-методи для аналізу реальних бізнес-ситуацій.

Дистанційна освіта. Інтерактивні вебінари, онлайн-дискусії та групові проєкти.

Корпоративне навчання. Рольові ігри для розвитку м'яких навичок співробітників.

Висновок. Інтерактивні методи дозволяють не просто поглибити свої знання, а й розвивати такі важливі навички, як критичне мислення, комунікація та співпраця. Вони вже довели свою ефективність у сучасному освітньому просторі, і їх використання буде лише зростати.

Інтерактивні методи навчання сприяють активному залученню учнів, спільній роботі, розвитку критичного мислення та спроможності розв'язувати проблеми. Вони роблять навчання більш зацікавлюючим і ефективним.

Ігрове проєктування в освітньому процесі.

Один з поширених способів інтенсивного навчання - ігрове проєктування (далі - ІП), широко застосовується при вивченні різних навчальних дисциплін.

Його мета - процес створення або вдосконалення проєктів в ігровому режимі. Для здійснення цієї технології учасників заняття розбивають на групи, кожна з яких займається розробкою свого проєкту. Тему для розробки проєкту учні в основному вибирають самостійно.

Головною відмінністю методу ігрового проєктування від методу проєктів, є те, що тут групове проєктування здійснюється з "функціонально-рольових позицій", відтворюваних в ігровому взаємодії. Це зумовлює зовсім інший погляд на об'єкт, що вивчається з незвичною для учасника навчання точки зору, що дозволяє побачити значно більше, що і є пізнавальним ефектом. Функціонально-рольова позиція обумовлена сукупністю цілей і інтересів учасників колективного проєктування, тому сам процес ігрового проєктування повинен включати в себе механізм узгодження різних інтересів учасників. В цьому і полягає суть процесу ІП та його відмінність від будь-якого іншого процесу вироблення рішень, основу яких становить мобілізація колективного досвіду. Ігрове проєктування може включати проєкти різного типу: дослідний, пошуковий, творчий, прогностичний, аналітичний.

Специфіка ІП полягає в тому, що це - інтерактивний метод, тобто всі проєкти розробляються в рамках групового ігрового взаємодії, а результати проєктування (тобто сам проєкт, візуально оформлений на аркуші ватману) захищаються на груповій дискусії, за підсумками якої можна визначити, по-перше, найбільш пророблений і обґрунтований, по-друге, найкращим чином презентований проєкт і якимось чином заохотити його авторів. Форми проведення занять по ігровому проєктування також можуть бути різними, але в їх основі повинні лежати три моменти, які організовують пізнавальну і пошукову діяльність:

- чіткий механізм визначення функціонально-рольових інтересів учасників заняття;

- алгоритм розробки проекту, запропонований учнем;
- механізм експертної оцінки або ігрового випробування проекту, наприклад, публічна презентація, впровадження проекту в реальну практику.

Як відомо, значимість технології визначається перш за все позитивними ефектами, які вважаються навчальним результатом. В ігровому проектуванні їх кілька:

- ІП розвиває навички спільної діяльності, навчає співпраці в команді, тобто розвиває мета компетентності;
- групова робота згуртовує учасників взаємодії, розвиваючи почуття не тільки індивідуальної, а й колективної відповідальності;
- робота над проектом дозволяє учнем розвинути аналітичний, прогностичний, дослідний і креативний потенціал;
- в ході захисту проектів розвиваються презентаційні вміння і навички, комунікативна та інтерактивна компетентність учнів.

Таким чином, учасники взаємодії в освітньому процесі отримують шанс придбати дійсно практичний досвід по вирішенню конкретних проблем і спробувати в лабораторних умовах довести рішення до реалізації.

Тема 9. Технологія зворотного зв'язку на ігрових заняттях

Для того щоб домогтися високої якості проведення інтенсивних занять викладачі повинні оволодіти технологіями зворотного зв'язку, діагностуючи їх освітню результативність.

Зворотній зв'язок потрібен викладачу, як по ходу проведення навчальних ігор, кейсів, тренінгів, так і після їх закінчення. Існує велика різноманітність в прийомах встановлення зворотного зв'язку для отримання інформації про досягнення планованих цілей, про задоволення або незадоволення яких навчають. У практиці ігрового інтенсивного навчання найбільш поширені такі види зворотного зв'язку, як післяігрова дискусія, деролінг, рефлексія, дебрифінг і шерінг.

Післяігрова дискусія практично завжди проводиться після того, як групи або окремі учасники заняття прийняли колективне рішення. Вона несе смислове навантаження саме як метод інтенсивного навчання і стимулювання групових процесів, взаємовпливу, згуртування, спонукання членів групи до активності і самореалізації. Післяігрова дискусія:

- дає найбільш повне уявлення про проблему (завдання), розглядаючи її з різних сторін, оскільки дозволяє висловити все різноманіття думок, в тому числі протилежних;
- уточнює взаємні позиції учасників аналізу, що, по-перше, зменшує опір сприйняттю і розумінню нової інформації і, по-друге, забезпечує коригування власних позицій кожним учасником;
- дозволяє педагогу провести ретроспективний порівняльний аналіз минулих життєвих та ігрових ситуацій і порівняти їх з тими результатами, яких досягла сьогодні навчається група.

Деролінг - "зняття ролі" - є важливою технологією зворотного зв'язку, що звільняє здобувачів від ігрових ролей. Емоційні стани, пережиті учасниками заняття, при відсутності деролінга можуть тривалий час зберігатися і переноситися в простір міжособистісної взаємодії в групі. Це пов'язано з емоційною інерцією ролі, яка може виражатися у виникненні стійких негативних емоцій учасників, переносних явищ (трансферів) по відношенню один до одного, що може сприяти порушенню емоційної рівноваги в групі і потенційно спровокувати конфліктні ситуації.

Здійснити післяігрову **рефлексію** або відрефлексувати підсумки взаємодії (від лат. **Reflexio** - відображення) - значить здійснити з учасниками ігрового заняття публічне роздум, повне сумнівів, протиріч з приводу минулої спільної роботи, зробити аналіз її продуктивності або неефективності, виявити рівень задоволеності. Рефлексія передбачає обговорення не в контексті критики висловлювань, а в режимі **зауваження з приводу почутого або "Я відчуваю"**. Саме коректність обговорення результатів дозволяє уникнути

емоційного напруження аудиторії і дає можливість пояснити мотиви поведінки свої і учасників групової взаємодії.

Для конструктивного аналізу підсумків спільної діяльності і визначення ефективності навчання використовується **дебріфінг** (від англ. *Debriefing* - "видоювання" знань з учнів) - процес перегляду суджень або думок учасників, а також обговорення і порівняння колективно прийнятих рішень з можливими альтернативами.

Мета дебріфінгу - **витягти інформацію з аналізу ігрового заняття**, змусити учасників заняття підійти до вирішення проблеми з різних точок зору і в різних аспектах (управлінському, маркетинговому, правовому, психологічному, етичному та ін.) І тим самим дати їм більше можливостей для вибору дій. Як відзначають фахівці, дебріфінг має на увазі **процес, зворотний інструктажу**, його специфікою є підкреслена зв'язок початкових цілей з оглядом підсумкових результатів. Саме на дебріфінгу прояснюється сенс зробленого, підводиться риска під завершенням гри або теми заняття і встановлюються інформаційні містки між відомими і новими знаннями, які знадобляться в майбутньому.

До структурованої і керованої педагогом процедури зворотного зв'язку відноситься **Шерінг**, причому отримана інформація стосується, як правило, особистого досвіду учасників - пережитих ними актуальних почуттів і емоцій, зв'язку ситуацій, що виникли під час інтерактивного вправи з ситуаціями з їх реальному житті або практики, внутрішнього відгуку на що відбувається в грі або тренінгу. Структурування шерінгу здійснюється у вигляді встановлення черговості висловлювань описового, а не оціночного характеру, введення правил (наприклад, заборона на критику). Він використовується в інтенсивних заняттях з точки зору досягнення цілей не змістовного (передати конкретні знання і технології), а динамічного плану (створити умови, сприятливі для передачі конкретних знань і технологій). Крім того, доцільно проводити шерінг для діагностики психоемоційного стану здобувачів і як процедуру, завершальну

вивчення важливої теми або якоїсь технології, або в якості процедури, що відкриває фрагмент роботи по усвідомленню феноменів групової динаміки.

Оскільки інтенсивні технології включають в себе не тільки процес їх пошуку і розробки, а й вироблення проектів їх реалізації, остільки огляд результатів діяльності учасників дозволить за допомогою експертної самооцінки, взаємного міжгрупового оцінювання, коментарів педагога діагностувати освітню результативність і якість навчання. Постійне здійснення зворотного зв'язку дозволить педагогу отримувати освітню результативність, надавати її гласності і витягувати заняття, вчитися на практичному досвіді.

Якісний зворотній зв'язок (або фідбек) – складова **формульовального оцінювання** та запорука успішного заняття, оскільки дає можливість зрозуміти, наскільки вдалим воно було та як працювати на наступному. Можна сміливо стверджувати, що створення ефективного зворотного зв'язку є основою навчання здобувачів, адже зворотній зв'язок – це інструмент, що дає уявлення про те, як йде процес навчання, інформує викладача про досягнення та проблеми здобувачів, дозволяючи визначити рівень досягнення мети і вирішення навчальних завдань.

Зворотній зв'язок повинен проходити в атмосфері взаємоповаги і доброзичливості, надавати час для того, щоб здобувачі виправили помилки або змінили напрямок мислення і діяльності.

Креативні прийоми зворотного зв'язку:

1. **«Світлофор».** При опитуванні здобувачі піднімають «світлофор» – картки червоною або зеленою стороною до викладача, сигналізуючи про свою готовність до відповіді або ставлення до певного матеріалу тощо (пасивність неможлива; здобувач змушений кожного разу оцінити свої знання чи продемонструвати ставлення).

2. **«Тихе опитування».** Бесіда з одним або декількома здобувачами відбувається напівпошепки, в той час як аудиторія зайнята іншою справою, наприклад, тренувальним тестом або груповою роботою. Так здобувачі не

комплексують, що їхню відповідь почують інші, не боятимуться давати неправильні відповіді.

3. **«Захисний лист».** Перед кожним заняттям завжди в одному місці лежить *«Лист захисту»*, куди кожен здобувач без пояснення причин може вписати своє прізвище і бути впевненим, що його сьогодні не спитають. Педагог, аналізуючи ці листи, тримає ситуацію під повним контролем та враховує під час опитування та пояснення нового матеріалу. Важливо зі здобувачами заздалегідь обговорити правила захисного листа – не вписувати своє прізвище більше двох разів поспіль тощо.

4. **«Піца».** На малюнку із зображенням піци (на ватмані) та написаними твердженнями «Мені зрозуміло все, про що говорив викладач», «Мені було цікаво на цьому занятті», «Інформація була новою для мене», «Мені подобається тут і я чекаю наступних занять» здобувачі ставлять чотири цятки — біля кожного твердження. Правило таке: чим ближче цятка до середини «піци», тим більше вони згодні з твердженням.

5. **«Долонька».** Здобувачі обводять контури власної руки на аркуші паперу, причому кожен палець — це місце, де записують відповіді на запитання: вказівний палець — «Мій настрій», великий палець — «Що цікавого я вивчив сьогодні?», середній — «Що було важко? Які я мав труднощі?», безіменний — «Мені не сподобалося сьогодні», мізинець — «Що б я хотів ще вивчити? Що мені було б цікаво?».

Завдання зворотного зв'язку допомагають здобувачам зрозуміти важливість та цінність їхньої думки і те, що ви обов'язково врахуєте її. Завдяки цьому вони вчаться обдумувати та висловлювати свої відчуття. А оскільки це відбувається в ігровій формі, здобувачі не переживають стрес і не думають про оцінки та оцінювання. Таким чином налагоджуються довірливі контакти з кожним здобувачем та робиться діагностика успіхів, труднощів та навчальних потреб, а це і є ефективним формувальним оцінюванням.

Тема 10. Комплекс маркетингових комунікацій на основі віртуального освітнього простору

Створення комплексу маркетингових комунікацій на основі віртуального освітнього простору може бути дуже ефективним для просування освітніх програм, освітньо-наукових програм, дисциплін або університету загалом.

Віртуальне освітнє середовище: Сучасні можливості та перспективи.

Віртуальне освітнє середовище - це інтерактивне інформаційно-освітнє просторове середовище, яке базується на використанні сучасних інформаційно-комунікаційних технологій для забезпечення доступу до освіти через Інтернет. Це об'єднання цифрових ресурсів, інтерактивних інструментів та спеціальних платформ, які сприяють навчанню та спілкуванню між викладачами та здобувачами, незалежно від їх географічного розташування.

Віртуальне освітнє середовище може включати в себе:

Онлайн-платформи для навчання: Системи управління навчанням (LMS), де можна розміщувати матеріали, завдання, тести, спілкуватися у форумах та обмінюватися інформацією.

Віртуальні класи та лекції: Можливість проведення уроків та лекцій у режимі реального часу за допомогою відеоконференційних платформ з можливістю взаємодії між викладачем та здобувачами.

Мультимедійні матеріали: Відеоуроки, аудіозаписи, інтерактивні вправи, віртуальні лабораторії та інші навчальні ресурси, що допомагають у розумінні матеріалу.

Форуми та спільноти: Місця для обговорення тем, обміну думками, задання питань та взаємодопомоги між учасниками освітнього процесу.

Важливою особливістю віртуального освітнього середовища є його гнучкість, оскільки воно дозволяє здобувачам отримувати знання у відповідності зі своїм ритмом, доступністю та індивідуальними потребами. У сучасному освітньому контексті воно стає важливим інструментом для забезпечення доступу до якісної освіти незалежно від місця проживання чи інших обмежень.

Еволюція віртуального навчання - це захоплюючий шлях від його виникнення до сучасних технологічних рішень, які перетворюють спосіб, яким ми отримуємо освіту. Ось деякі ключові моменти:

Історія та розвиток віртуальних платформ у освіті:

Початки віртуального навчання

В 1960-70-х роках з'явилися перші дослідження та експерименти з використанням комп'ютерів у навчальних цілях.

Поява Інтернету та перші LMS (Learning Management Systems).

У 1990-2000-х роках з'явилися перші онлайн-платформи для навчання, такі як Moodle, Blackboard, які дозволили викладачам завантажувати матеріали та спілкуватися зі здобувачами в мережі.

Розвиток відео та мультимедійних ресурсів

Поява можливостей створення відеоуроків, вебінарів, віртуальних лабораторій, що розширило можливості навчання.

Основні технологічні досягнення та їх вплив на освітній процес:

Віртуальна реальність (VR) та доповнена реальність (AR)

Використання VR та AR для імітації реальних ситуацій, що допомагає в навчанні медицини, інженерії та інших галузях.

Інтерактивність та персоналізація

Адаптивність платформ до індивідуальних потреб здобувачів, автоматизовані системи навчання з урахуванням успішності та рівня знань.

Технології аналізу даних

Використання big data для збору та аналізу даних про навчання, що допомагає вдосконалити освітній процес.

Інтерактивні платформи та соціальне навчання

Розвиток платформ для спільної роботи здобувачів, спілкування, обговорення та колективного навчання.

Ці технологічні досягнення перетворили спосіб, яким ми сприймаємо та здобуваємо знання, роблять навчання більш доступним, цікавим та ефективним, забезпечуючи нові можливості для освіти у будь-якій точці світу.

Віртуальне освітнє середовище має численні особливості, які відрізняють його від традиційної форми навчання:

1. Гнучкість та доступність

Гнучкий графік: Здобувачі можуть навчатися в будь-який час, відповідно до свого графіка, без необхідності дотримуватися строгих розкладів.

Доступність з будь-якого місця: Освітній контент доступний з будь-якого місця, де є Інтернет, забезпечуючи глобальний доступ до навчання.

2. Різноманітність навчальних форматів

Мультимедійні матеріали: Використання відео, аудіо, інтерактивних інструментів для більш ефективного передавання знань.

Віртуальні лабораторії та симуляції: Можливість проведення практичних занять у віртуальному середовищі, що дає здобувачам можливість експериментувати без обмежень реальних лабораторій.

3. Інтерактивність та співпраця

Онлайн-форуми та чати: Можливість обговорення та взаємодії з викладачами та співздобувачами у віртуальних спільнотах.

Колаборативні проекти: Спільна робота та проекти, що сприяють колективному навчанню та обміну ідеями.

4. Персоналізоване навчання

Адаптація до потреб здобувачів: Віртуальне навчання може бути налаштоване під індивідуальні потреби кожного здобувача, надаючи можливість більш ефективно засвоювати матеріал.

5. Використання технологій

Інноваційні інструменти: Застосування VR, AR, AI для створення іммерсивного, інтерактивного та залучаючого освітнього досвіду.

Аналіз та відстеження прогресу: Використання аналітики для оцінки прогресу здобувачів та оптимізації навчального процесу.

Віртуальне освітнє середовище відкриває нові можливості для навчання, забезпечуючи гнучкість, інтерактивність та індивідуальний підхід до кожного здобувача.

Виклики:

Технічні проблеми:

Необхідність стабільного Інтернет-з'єднання та розуміння технічних аспектів для ефективного використання платформ.

Соціальна ізоляція:

Відсутність фізичного контакту може призвести до відчуття відчуження та відсутності співпраці.

Необхідність самодисципліни:

Від здобувачів вимагається вищий рівень самодисципліни та самоорганізації для ефективного навчання.

Обмежена міжособистісна взаємодія:

Відсутність безпосередньої комунікації може вплинути на якість спілкування та розуміння матеріалу.

Адаптація до нових технологій:

Використання нових інструментів та платформ може потребувати часу для оволодіння ними.

Інтеграція віртуального навчання має численні переваги, але й вимагає вирішення деяких викликів, пов'язаних з технічними, соціальними та особистісними аспектами.

Ефективність віртуального освітнього процесу залежатиме від ефективності взаємодії її компонентів: віртуальний (мережевий) викладач – середа дистанційного навчання – здобувач. При цьому для забезпечення такої ефективної взаємодії висувається ряд вимог до кожного компоненту.

Мережевий викладач, крім свого предмету, повинен повною мірою володіти:

– засобами ІКТ для ефективної роботи в віртуальному середовищі;

- методичними прийомами, що дозволяють правильно організувати в дистанційному навчальному процесі подачу матеріалу, взаємодія зі здобувачем, контроль засвоєння матеріалу, дозволяючи здобувачу самостійно вибудовувати свою освітню траєкторію з урахуванням його потреб і можливостей;

- психологічними прийомами, що дозволяють організувати спілкування і комфортне навчання в дистанційному навчальному процесі, максимально знизивши психологічний бар'єр, який незмінно виникає при дистанційному навчанні.

Середовище дистанційного (електронного) навчання повинно:

- мати інтуїтивно зрозумілий інтерфейс;
- забезпечувати можливість доступу до різних видів освітнього контенту, який містить гіпертекст та мультимедіа, що дозволить активізувати розумову діяльність здобувача;
- забезпечувати можливість онлайн і оффлайн спілкування з викладачем та іншими здобувачами;
- забезпечувати можливості колективної роботи;
- допомагати викладачеві здійснювати контроль отриманих знань.

Здобувач повинен мати:

- навички роботи з ПК на рівні користувача;
- навички роботи в мережі Інтернет (WWW та електронна пошта) на рівні користувача;
- персональний комп'ютер з типовим програмним забезпеченням (графічна операційна система, Інтернет-браузер, засіб для роботи з електронною поштою, пакет офісних програм) та підключенням до мережі Інтернет.

Тепер перейдемо до ключових елементів такого комплексу маркетингових комунікацій освітнього простору:

Веб-сайт та лендінги:

Освітній веб-сайт: Платформа з детальною інформацією про програми, курси, викладачів, рейтинги тощо.

Лендінги для конкретних курсів: Окремі сторінки для кожного курсу з описом, програмою, відгуками здобувачів та іншою корисною інформацією.

Приклад: <https://prometheus.org.ua/>

Освітній веб-сайт - це онлайн-платформа або веб-ресурс, який призначений для надання освітньої інформації, взаємодії зі здобувачами та навчальним персоналом, а також для представлення навчальних програм, курсів та академічних можливостей. Такий сайт може бути використаний університетами, коледжами, навчальними центрами, школами та іншими освітніми установами для комунікації зі своєю аудиторією.

Основні характеристики освітнього веб-сайту можуть включати:

Інформаційні ресурси: Розміщення інформації про програми навчання, розклад занять, викладачів, вартість навчання, вступні вимоги тощо.

Онлайн-реєстрація та адміністрування: Можливість створення акаунтів здобувачів, вхід в особистий кабінет, подача заявок на вступ та реєстрація на курси.

Мультимедійні матеріали: Публікація відеоуроків, презентацій, онлайн-лекцій, інтерактивних завдань та віртуальних турів по кампусу.

Функціонал для комунікації: Чати, форуми, електронна пошта для зв'язку між здобувачами та викладачами.

Оцінювання та відстеження прогресу: Можливість проведення тестів, оцінювання, створення онлайн-домашніх завдань та відстеження академічного прогресу.

Адаптивний дизайн: Веб-сайт повинен бути оптимізований для коректного відображення на різних пристроях, включаючи мобільні телефони та планшети.

Інформаційна безпека: Захист особистих даних здобувачів та надійність платформи для зберігання конфіденційної інформації.

Лендінг для конкретних курсів (або курсові лендінги) - це веб-сторінки, спеціально розроблені для просування та презентації певного освітнього курсу або навчальної програми. Їх головна мета - переконати відвідувача зареєструватися на конкретний курс та отримати детальну інформацію про нього.

Основні елементи лендінгів для конкретних курсів включають:

Опис курсу: Чітке й коротке пояснення, що включається до курсу, його цілі, теми та переваги для здобувачів.

Ключові вигоди: Виділення основних переваг дисципліни, таких як доступність онлайн, гнучкий графік, розроблені експертами матеріали тощо.

Відеопрезентація: Відео, де викладач розповідає про ключові аспекти дисципліни та його переваги.

Відгуки та рекомендації: Відгуки здобувачів, які вже скористалися дисципліною, а також рекомендації від фахівців у сфері.

Форма реєстрації: Чітка та зручна форма для реєстрації на дисципліну зі збором контактних даних.

Цільовий виклик до дії: Виклик до реєстрації на дисципліну, натиск на кнопку або посилання для запису.

Ці лендінги створюються для привернення уваги до конкретного курсу та стимулювання відвідувачів здійснити конверсію - тобто зареєструватися на дисципліну чи отримати більше інформації.

Відеоконтент:

Відеоекскурсії - це віртуальні подорожі або тури, які проводяться за допомогою відеофайлів, де переглядач може віртуально оглядати різні місця, локації або об'єкти без прямого фізичного присутності в цих місцях.

Це формат відеоматеріалів, що дає можливість досліджувати різноманітні місця, архітектурні споруди, музеї, природні об'єкти тощо, дозволяючи глядачам отримати віртуальний тур та відчуття присутності в цих місцях.

Відеоекскурсії можуть бути корисними у багатьох галузях, зокрема у туризмі, освіті, маркетингу, нерухомості тощо. Цей формат дозволяє показати місця або об'єкти з різних кутів, детально розглянути їх та дати глядачам відчуття присутності та іммерсивного досвіду, який може бути корисним для вивчення, відпочинку чи покупки

Відеозаняття або трейлери дисциплін - це короткі відеоролики, які призначені для презентації та привертання уваги до конкретного навчального

курсу чи програми. Їх мета - зацікавити потенційних учасників курсу та викликати у них бажання дізнатися більше та зареєструватися на нього.

Основні елементи відеозанять або трейлерів дисциплін включають:

Короткий огляд: Швидке представлення основної ідеї, теми або цілей курсу.

Звернення викладача: Привітання або коротка промова від викладача, що дає короткий огляд дисципліни та його важливість.

Візуальні матеріали: Використання графіки, анімації, фото або відеозаписів, що демонструють зміст та особливості курсу.

Відгуки: Включення коротких відгуків чи рецензій від попередніх здобувачів чи експертів, які вже скористалися дисципліною.

Виклик до дії: Заклик зареєструватися на курс, відвідати веб-сайт для отримання додаткової інформації чи отримати доступ до демо-версії курсу.

Приклад: <https://osvita.diia.gov.ua/courses/artificial-intelligence>

Соціальні медіа:

Створення спільноти: Активний контент на платформах, що спрямований на взаємодію зі здобувачами та майбутніми абітурієнтами.

Рекламні кампанії: Таргетована реклама, яка привертає увагу до освітніх пропозицій.

Створення спільноти для освітнього процесу - це формування групи людей зі спільними інтересами, метою яких є обмін знаннями, досвідом, підтримка та взаємодія один з одним у контексті освітніх цілей та завдань.

Основні аспекти створення освітньої спільноти:

Обмін знаннями та досвідом: Люди об'єднуються, щоб взаємодіяти, обмінюватися інформацією та досвідом у певній галузі або навчальній програмі.

Підтримка та мотивація: Спільнота може служити платформою для моральної підтримки, співпраці та взаємного заохочення учасників до досягнення навчальних цілей.

Розвиток інтеракції: Створення форумів, чатів, обговорень, де учасники можуть обмінюватися ідеями, ставити запитання та спілкуватися між собою.

Створення ресурсів: Спільнота може сприяти створенню та розповсюдженню навчальних матеріалів, рекомендацій та корисних ресурсів.

Поширення культури навчання: Формування позитивної атмосфери, де кожен учасник відчуває себе комфортно та має можливість активно приймати участь у навчальному процесі.

Рекламні кампанії: Таргетована реклама, яка привертає увагу до освітніх пропозицій.

Організація вебінарів для комунікації в освітньому просторі - це проведення онлайн-заходів або лекцій, які спрямовані на навчання, обмін знаннями та взаємодію учасників в режимі реального часу через веб-платформи.

Основні характеристики організації вебінарів у освітньому просторі:

Інтерактивність: Вебінари можуть включати різноманітні інструменти для взаємодії, такі як чати для питань та відповідей, опитування, голосові опції тощо, що забезпечує активну участь учасників.

Організація лекцій та презентацій: Викладання матеріалу може включати в себе презентації, відео, демонстрації та інші інтерактивні засоби, які полегшують засвоєння матеріалу.

Глобальний доступ: Учасники можуть приєднатися до вебінару з будь-якої точки світу, яка має доступ до Інтернету, розширюючи географію аудиторії.

Архівування та доступність після заходу: Багато платформ дозволяють записувати вебінари для подальшого перегляду або використання учасниками, які не могли взяти участь у прямому ефірі.

Подальша співпраця та обговорення: Після вебінару учасники можуть продовжити обговорення та взаємодію на форумах, чатах або інших платформах для спілкування.

Онлайн-івенти в освітньому просторі - це онлайн-події або заходи, організовані для освітніх цілей та спрямовані на навчання, обмін досвідом, взаємодію та співпрацю між учасниками за допомогою віртуальних платформ.

Це можуть бути різноманітні формати подій:

Конференції: Онлайн-конференції зі спеціалістами, де обговорюються актуальні теми, проводяться лекції та панельні дискусії.

Семінари та вебінари: Організовані онлайн-пари або тренінги з певної тематики для навчання учасників конкретним навичкам чи знанням.

Віртуальні тури: Екскурсії чи віртуальні подорожі, де учасники мають можливість віртуально досліджувати місця, культури чи об'єкти.

Майстер-класи та лабораторні роботи: Проведення онлайн-заходів з практичними завданнями або демонстрацією навичок у певній галузі.

Основні переваги онлайн-івентів у освітньому просторі включають гнучкість, доступність, можливість глобальної участі та зручність для учасників. Вони дозволяють створювати інтерактивне навчальне середовище, сприяють обміну знаннями та співпраці між учасниками з будь-якої точки світу, що робить їх ефективним інструментом в освітньому процесі.

Інтерактивність та інструменти зворотного зв'язку:

Чати та онлайн-консультації: Можливість спілкуватися з представниками університету або викладачами для відповіді на питання.

Форми зворотного зв'язку: Опитування, де здобувачі та абітурієнти можуть поділитися своїми враженнями та потребами.

Цей комплекс дозволяє створити повний цифровий екосистему, що просуває освітні програми, освітньо-наукові програми або університет, забезпечуючи інформативність, залучення аудиторії та сприяючи взаємодії із зацікавленими сторонами.

Перелік питань для самоперевірки

1. Сучасний стан інноваційного розвитку вищих навчальних закладів України.
2. Основні критерії інноваційної освіти.
3. Надайте характеристику інноваційного освітнього проєкту.
4. Концепція маркетингу інновацій ЗВО.
5. Методи активізації навчально-пізнавальної діяльності.
6. Імітаційні методи активізації навчально-пізнавальної діяльності.
7. Неімітаційні методи активізації навчально-пізнавальної діяльності.
8. Основні різновиди ігрових методів активізації навчально-пізнавальної діяльності.
9. Охарактеризуйте лекційні методи активізації навчально-пізнавальної діяльності.
10. Охарактеризуйте нетрадиційні семінарські (практичні) заняття.
11. Охарактеризуйте інформаційне середовище освітнього закладу.
12. Надайте характеристику інтенсивних технологій навчання при вивченні маркетингових дисциплін.
13. Надайте характеристику електронного навчання (e-learning).
14. Які переваги надає система інтенсивного електронного навчання.
15. Основні інструменти інтенсивного навчання маркетологів під час дистанційного навчання.
16. Види ситуативного навчання.
17. Охарактеризуйте метод аналізу конкретної ситуації.
18. Застосування технології Кейс-стаді при навчанні маркетингових дисциплін.
19. Надайте характеристику методів генерування ідей.
20. Надайте характеристику технології мозкового штурму.
21. Основні переваги мозкових штурмів під час проведення занять з вивчення маркетингових дисциплін.

22. Характеристика методу Брейнрайтинг.
 23. Визначення та характеристика технологій активного навчання.
 24. Надайте характеристику технології «ділової гри».
 25. Переліchte основні інтерактивні методи навчання.
 26. Основні переваги інтерактивних методів навчання.
 27. Ігрове проєктування в освітньому процесі під час вивчення маркетингових дисциплін.
 28. Необхідність зворотного зв'язку під час проведення ігрових занять.
 29. Технологія дебрифінгу під час підсумків спільної діяльності і визначення ефективності навчання.
 30. Надайте характеристику віртуального освітнього середовища.
 31. Основні технологічні досягнення та їх вплив на освітній процес.
 32. Переліchte виклики, які постають перед віртуальним освітнім середовищем.
 33. Ключові елементи комплексу маркетингових комунікацій освітнього простору.
 34. Надайте основні характеристики освітнього веб-сайту.
 35. Переліchte основні елементи відеозанять або трейлерів курсів.
 36. Охарактеризуйте основні аспекти створення освітньої спільноти.
- Надайте основні характеристики організації вебінарів у освітньому просторі.

Рекомендована література

Основна література:

1. Ящук Т. А. Особливості маркетингу освітніх послуг закладу вищої освіти. Економіка, управління та адміністрування, 2020. №4(90), 100–104. [https://doi.org/10.26642/ema-2019-4\(90\)-100-104](https://doi.org/10.26642/ema-2019-4(90)-100-104)
2. Долгопол О. О., Кір'янова О. В. Інноваційні методи і технології у вищій освіті України: сучасний аспект. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки, 2021. №194, 101-106.
3. Інноваційні технології у підготовці здобувачів педагогічних ЗВО: монографія. - Одеса: ПНПУ імені К. Д. Ушинського, 2021. 405 с.
4. Kharatova S. K., Ismailov T. X. O. G. L. Use of innovative technologies in the educational process. Science and Education, 2020. № 3(3), 713-718.
5. Педагогічна інноватика : навчально-методичний посібник : Авториупорядники: Цюняк О. П., Довбенко С. Ю., Івано-Франківськ : Видавець Кушнір Г. М., 2019. 190 с.

Додаткова література:

1. Четверик О. Г. Застосування інноваційних технологій при викладанні економічних дисциплін. Управління змінами та інновації, 2021, №2, 87-91.
2. Марченко Т. В. Творча лабораторія як форма особистісно-професійного зростання викладачів в умовах інноваційних змін. Сучасний рух науки: тези доп. XIII міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, 18-19 жовтня 2021 р. ФОП Мареніченко ВВ. Дніпро, 2021. с. 166.
3. Панченко В. А., Черненко О. В. Міжнародні процеси інтеграції освіти і науки з підприємницькою діяльністю. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки. 2022, №204 с. 46-51.
4. Nematovich V. A. Z., Karimberdiyevich S. S. Teaching perspective based on innovative technologies. Web of Scientist: International Scientific Research Journal. 2022. №3(1). p. 678-687.

Навчальне видання

КОНСПЕКТ ЛЕКЦІЙ

з дисципліни «Інноваційні технології педагогічної діяльності вищої освіти сфери маркетингу» для здобувачів
третього (доктор філософії) рівня вищої освіти освітньої програми «Маркетинг»
за спеціальністю 075 «Маркетинг»
усіх форм навчання

Роботу до видання рекомендував проф. Райко Д.В.

В авторській редакції

План 2024, поз. 256

Підп. до друку 2024 р. Формат 64 x 84 1/16. Папір офсетний. Riso-друк.
Гарнітура Таймс. Ум. друк. арк. 2. Наклад 20 прим. Зам. Кітченко О.М.
Ціна договірна.

Копіцентр "Моделіст", м. Харків вул. Мистецтв, 3
