

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8066682>

Гирич З. І., д-р пед. наук, професор

Національний аерокосмічний університет ім. М. Є. Жуковського

«Харківський авіаційний інститут»

Використання інтерактивних й ігрових технологій у підготовці фахівців у галузі інформаційної, бібліотечної та архівної справи

Професійна діяльність будь якого фахівця, у тому числі фахівця в галузі інформаційної, бібліотечної та архівної справи, насичена як звичними, так і незапланованими, мінливими ситуаціями, які потребують оперативного прийняття рішення, неоднозначності в інтерпретаціях подій, пов'язані з неочікуваною поведінкою людей. Зазначене вимагає від фахівців володіння глибокими професійними знаннями, вміннями обговорювати й обмірковувати професійні проблеми; аргументувати власні позиції, приймати рішення та доводити їх до відома партнерів; організовувати професійний безпосередній та опосередкований діалог з колегами, партнерами, обирати поведінкові стратегії, адекватні професійній комунікативній ситуації та ін. Оволодінню зазначеними вміннями сприяє впровадження інтерактивних й ігрових технологій у підготовці фахівців у галузі інформаційної, бібліотечної та архівної справи.

Доцільність упровадження інтерактивних технологій навчання обумовлена можливістю трансформації навчального процесу (завдяки їх реалізації) у співнавчання, взаємонавчання (колективне, мікрогрупове, групове, навчання у співпраці), де студент і викладач рівноправні, рівнозначні суб'єкти навчання.

Технологізація навчального та виховного процесу пов'язана з пошуком таких дидактичних підходів, які були б у змозі перетворити навчання у «виробничо-технологічний процес з гарантованим результатом». Технологічність освіти означає практичне втілення сучасних концептуальних підходів до навчання і виховання людини. Стосовно технології навчання, презентують такі її компоненти: мета навчання; структурно поданий зміст; певна логіка застосування методів, прийомів, засобів навчання в межах конкретної організаційної форми та способу взаємодії суб'єктів навчального процесу; визначена послідовність оцінки результатів засвоєння навчальної інформації з набором діагностичного інструментарію в межах конкретної форми

контролю. Інтерактивне навчання («inter» – взаємний, «act» – діяти) – спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, що передбачає створення комфортних умов навчання, за яких студент відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність. Інтерактивність є характерологічною особливістю сучасного освітнього процесу з використанням комп'ютерних технологій, що сприяє встановленню суб'єкт-суб'єктної взаємодії викладача і студентів, студентів між собою на основі активізації процесів емпатії, рефлексії, відчуття співдіяльності тощо.

Дослідження американських та європейських науковців підтверджують, що інтерактивне навчання забезпечує збільшення частки засвоєння навчального матеріалу завдяки тому, що воно впливає не лише на свідомість студента, а й на його почуття та волю. Реалізація інтерактивного навчання передбачає впровадження інтерактивних технологій.

Інтерактивні технології навчання – сукупність методів, засобів і форм організації навчання, що забезпечують активний характер взаємодії учасників навчального процесу на засадах співпраці та співтворчості й спрямовані на досягнення поставлених дидактичних цілей.

Виокремлюють п'ять головних вимог для успішного навчання у режимі інтерактивної технології:

1. Позитивний взаємозв'язок – члени групи повинні розуміти, що спільна навчальна діяльність дає користь кожному.
2. Неопосередкована взаємодія – члени групи мають перебувати у тісному контакті один з одним.
3. Індивідуальна відповідальність – кожен студент має оволодівати запропонованим матеріалом і бути відповідальним за допомогу іншим, але більш здібні студенти не повинні виконувати роботу за когось.
4. Розвиток навичок спільної роботи – студенти повинні засвоїти навички міжособистісних відносин, які необхідні для успішної роботи, наприклад, розподіл, планування завдань.
5. Оцінка роботи – під час групової роботи необхідно виділяти спеціальний час для того, щоб група змогла оцінити, наскільки успішно вона працює.

Реалізація інтерактивного навчання передбачає забезпечення психолого-педагогічного супроводу, індивідуальної підтримки навчальної діяльності кожного студента. Стимулюючими засобами для

активізації пізнавальної діяльності студентів під час реалізації інтерактивних технологій навчання є використання різноманітних методів та прийомів, а саме: метод емоційно-морального стимулювання, метод зацікавлення, метод створення ситуацій новизни у навчанні, метод емоційного сплеску та заохочення.

Забезпечення психолого-педагогічного супроводу, індивідуальної підтримки навчальної діяльності кожного студента потребує зміни позиції викладача з інформатора, транслятора знань, контролера на такі позиції: педагог-консультант, педагог-модератор, педагог-тьютор, педагог-фасилітатор.

Єдиної класифікації інтерактивних технологій навчання не існує. Науковці об'єднують їх у різні групи. О. Пометун презентує такі групи: інтерактивні технології кооперативного навчання (робота у парах, два – чотири – всі разом, робота у малих групах); інтерактивні технології колективно-групового навчання (мікрофон, мозковий штурм, навчаючи – вчусь, ажурна пилка); технології ситуаційного моделювання: симуляції, імітації, розігрування ситуації за ролями; технології опрацювання дискусійних питань (займи позицію, зміни позицію, дебати, дискусія).

Вибір викладачем ЗВО тієї чи іншої інтерактивної технології навчання обумовлюється спеціальністю, яку здобувають студенти, змістом навчальної дисципліни, суб'єктивним, професійно-обумовленим досвідом педагога, а також етапом професійної підготовки студентів. Алгоритм вибору технології навчання має враховувати дію як суб'єктивних чинників (рівень професійної й навчальної мотивації, пізнавальних можливостей студента; професійний та творчий потенціал викладача), так і об'єктивних чинників (мета і завдання вивчення теми навчальної дисципліни, що впливають із мети і завдань навчальної дисципліни; провідні компетентності, які має сформувати викладач у студентів під час вивчення навчальної дисципліни; термін вивчення дисципліни; форми, методи і засоби навчання). Значною мірою вибір технології визначається кількістю студентів, оскільки більшість методів найбільш ефективна при невеликій кількості учасників.

Ефективність застосування інтерактивних й ігрових технологій навчання в підготовці фахівців у галузі інформаційної, бібліотечної та архівної справи необхідно оцінювати, не тільки спираючись на кількісні показники навчальних досягнень студентів, але й враховуючи зміни у свідомості і студентів, і викладачів.

До ігрових технологій дослідники (Н. Волкова, Р. Гуревич, М. Кадемія, В. Ортинський, О. Пометун, О. Сисоєва, Т. Туркот та ін.) відносять різновиди ділових, рольових, інтерактивних, соціально-психологічних ігор, квестів, вправ, проєктів, кейсів, тренінгів, які можна застосовувати в процесі професійної підготовки студентів різного фаху.

Навчання набуває ефективності й дає високі позитивні результати, якщо: студенти відкриті для навчання й активно включаються у взаємодію й співпрацю з учасниками освітнього процесу; отримують можливість для рефлексії власної діяльності та реалізації власного потенціалу; можуть практично підготуватися до того, з чим їм доведеться зіткнутися в житті й професійній діяльності; готові бути самими собою, не боятися висловлювати думки, припускати помилок за відсутності осуду й негативних оцінок. Зазначене можливе за умови використання інтерактивного навчання, що базується на діалозі, кооперації й співробітництві суб'єктів навчання.

Обираючи певну ігрову інтерактивну технологію, викладач має чітко визначити її місце у навчальному процесі, яке залежить: від дидактичної мети навчального заняття; мети технології (засвоєння нового матеріалу, підвищення рівня мотивації, активізація пізнавальної діяльності студентів, формування певних професійних умінь, особистісних якостей та ін.); чіткості постановки навчальних завдань; готовності й налаштованості студентів на інтерактивну, ігрову діяльність; вмінь і професійної майстерності «режисера» гри (викладача) тощо.

Викладачі можуть творчо, на власний розсуд використовувати ігрові технології під час проведення лекційних, семінарських, практичних занять і в позааудиторній роботі.

Отже, використання інтерактивних й ігрових технологій у процесі підготовки фахівців у галузі інформаційної, бібліотечної та архівної справи спрямовано на формування й розвиток їхніх загальних і професійних компетентностей, розмаїття професійно спрямованих комунікативних умінь.