

ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАГІСТРІВ З ПЕДАГОГІКИ ВИЩОЇ ШКОЛИ ДО РОБОТИ В СИСТЕМІ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ ЗАСОБАМИ ПРОЕКТНОЇ ГРИ

Проблема підготовки магістрів з педагогіки вищої школи до роботи в системі дистанційного навчання (далі – ДН) є одним з ключових елементів успішного ДН. Однак підготовка кадрів до роботи в дистанційній формі навчання на сьогодні є суттєвою проблемою.

Питання підготовки викладачів ДН розглядається в працях О. Андрєєва, В. Арешонкова, Х. Беккера, Р. Бергера, В. Бикова, Л. Брескіної, В. Гравіт, С. Калашникової, Т. Койчевої, В. Кухаренко, Г. Молодих, В. Олійник, Є. Полат, Н. Сиротенко, О. Третьяк та ін.

Усі дослідники окресленої проблеми зазначають, що спеціалістів необхідно цілеспрямовано готувати в педагогічних університетах. Однак аналіз системи підготовки майбутніх викладачів для системи ДН показав, що програми такої підготовки, як правило, не включені до навчальних програм ВНЗ, тоді як потреба в таких спеціалістах підвищується з кожним днем. На сьогодні підготовка до роботи в системі дистанційного навчання здебільшого здійснюється в межах курсів перепідготовки та підвищення кваліфікації педагогічних працівників. У цьому випадку навчання полягає у формуванні знань та оволодінні навичками роботи з використанням новітніх інформаційних технологій і не орієнтоване на розвиток особистісних компонентів готовності.

Виходячи із зазначеного, *метою статті* є визначення особливостей формування готовності до роботи в системі ДН у процесі використання проектних ігор.

У результаті проведених досліджень нами було розроблено модель формування готовності до роботи у системі ДН, у яких однією з форм, спрямованих на розвиток рефлексивного компонента готовності, є проектні ігри.

Ключовими методологічними засадами проектування в педагогічній практиці є системний підхід у поєднанні з принципами гуманізації та мультимедійності педагогічного процесу. Метою проектування є розробка проектів власного професійного саморозвитку в системі ДН, яка має конкретний дисциплінарний (педагогіка, психологія, фізика, економіка тощо) зміст, програмне та методичне забезпечення [8, с. 13].

Вибір саме проектної гри у процесі підготовки магістрів з педагогіки вищої школи до роботи в системі ДН зумовлений такими чинниками:

1) проектна гра є формою практичної реалізації системомисленнєвої й системомислєдїяльної методології, яка дає змогу здійснювати проблематизацію, формувати проблеми, а не брати їх з історії, й вирішувати;

2) методологія – це не просто вчення про засоби й методи мислення і діяльності, а “форма організації”, і в цьому сенсі “рамка” всієї мислєдїяльності і життєдіяльності людей; методологію не можна передавати як знан-

ня або набір інструментів від однієї людини до іншої, а можна тільки створювати, включаючи людей у нову для них сферу методологічної мислєдїяльностї і забезпечувати їм там повну і цїлісну життєдїяльность;

3) теоретичнї й експериментально-практичнї дослїдження довели, що як органїзацїйна форма колективної мислєдїяльностї проектна гра може використовуватись як ефективний засїб і метод для пїдвищення квалїфїкацїї, пїдготовки і перепїдготовки спецїалїстів і керївникїв рїзних сфер, навчання і виховання студентїв та учнїв.

Проектнї ігри спрямованї на формування вмїнь самоаналїзу, саморозумїння, самопїзнання, самопроектування та розвитку здатностї до рефлексїї. Магїстранти вчаться оцїнювати рївень свого особистїсного та професїйного зростання, мїри того, наскїльки їм вдалося розвинути свїй внутрїшнїй потенцїал, а також проектувати свою майбутню дїяльность.

Спецїфїка проектних ігор полягає в тих принципах, якї покладено в основу гри, головними серед яких вважаються принципи самопроектування, сполучення інтересїв, неперервної проблематизацїї [7, с. 118]. Крім того, проектна гра є особливою формою органїзацїї колективного мислення та мислєдїяльностї, яка полягає в їмїтацїї певної проблемної ситуацїї у сферї дїяльностї та її рефлексивно-мисленнєвому “програваннї” в колективї, який репрезентує цю сферу дїяльностї [11]. Характерними рисами проектних ігор є моделювання їгрової ситуацїї з урахуванням реального знання проблеми; умовность їгрових ролей і прийняття рїшень поза межами штатних структур; залежность ролей від особистїсних інтересїв учасникїв гри; наявность колективної дїяльностї та загальної мети; колективне опрацювання рїшень гравцями.

Формування проектних умїнь вїдбувається за рахунок проведення занять у виглядї колективної мислєдїяльностї. Мета таких занять – вїдтворення професїйної дїяльностї, її аналїз, виявлення утруднєнь, пошук їх причин та шляхїв удосконалення процесїв навчання [1, с. 163]. Цїлеспрямоване, спецїально органїзоване спїлкування магїстрантїв на основї змїсту, який має значущїсть як для особистостї, так і для групи, дає змогу актуалїзувати вмїння слухати, сприймати та розумїти один одного, ставити питання на розумїння, робити критичнї зауваження.

Основним методом роботи у проектнїй грі є метод проектїв. Метод проектїв – це дидактичний їнструмент, який створює унїкальнї передумови для розвитку цїлеспрямованостї та самостїйностї магїстранта в навчаннї, а також стимулює розвиток творчого потенцїалу [3, с. 128].

Метод проектїв у сучаснїй педагогїчнїй лїтературї визначається як система навчання, за якою магїстранти набувають знань та вмїнь у процесї планування та виконання складних завдань-проектїв [2, с. 10]. Метод проектїв їнтегрує в собї проблемний пїдхїд, груповї методи, рефлексивнї методи тощо.

Спецїфїкою методу проекту як самостїйної форми навчальної дїяльностї є активна позицїя магїстранта як суб'єкта навчання. Центральним принципом проектної дїяльностї є спїльна дїяльность викладачїв та магїст-

рантів з розробки проекту. Ефективність проектної роботи залежить від того, наскільки викладач поважає вибір магістрантів при визначенні теми, організації робочого процесу та виконанні самої роботи [3, с. 128]. Завдяки дистанційній формі навчання сітьовий викладач може оперативіно вирішувати питання планування проекту, організації, контролю та в ході оцінювання проектної роботи. З'являється можливість сформувати архів проектних робіт в електронному вигляді, а також об'єднання зусиль для створення спільних проектів [3, с. 129].

В основі методу проектів лежить розвиток пізнавальних навичок магістрантів та критичного мислення, вміння самостійно конструювати свої знання, уміння орієнтуватися в інформаційному просторі. Метод проектів завжди орієнтований на самостійну роботу магістрантів – індивідуальну, парну чи групову, яку студенти виконують упродовж певного часу. В результаті навчальної діяльності, організованої за методом проектів, моделюється професійне середовище комунікації, магістранти набувають досвіду професійного спілкування.

За своєю суттю метод проектів – міжпредметне освітнє середовище. Організація навчальної діяльності у вигляді телекомунікаційних проектів передбачає досліду діяльність студентів. Метод проектів може бути реалізований у різноманітних формах, а саме: дистанційні ділові ігри, лабораторні роботи та практикуми, віртуальне відвідування недоступних об'єктів, віртуальні екскурсії, комп'ютерна переписка тощо [10, с. 137].

Метод проектів – це спосіб досягнення дидактичної мети через детальне опрацювання проблеми (технологію). Завершенням цього опрацювання має бути реальний, видимий, практичний результат, оформлений тим чи іншим чином [9].

Характерні ознаки методу проектів: ситуативна та професійна спрямованість; орієнтація на інтереси та здібності студентів; самоорганізація та відповідальність; соціально-практична значущість; спрямованість на продукт; соціальна співпраця; інтегративність; проблемність [9, с. 109–110].

У процесі проектної гри магістри повинні спроектувати (розробити проект) не лише майбутню власну професійну діяльність у системі ДН, а й діяльність своїх майбутніх студентів як партнерів соціальної взаємодії.

Розробка проектів починається з формулювання цілей та побудови дерева цілей, що є важливим етапом розробки та реалізації проекту. Вихідних цілей можна досягти шляхом зміни певних параметрів властивостей структурних складових діяльності у системі ДН. Ці параметри стають підцілями. Таким чином, для визначення підцілей необхідно виявити параметри підсистем, пов'язаних з вихідною метою. У свою чергу, для підцілей також виявляють пов'язані з ними параметри підсистем нижчого рівня і так до тих пір, доки не будуть виявлені елементарні цілі. Така ієрархія цілей є деревом цілей проектування, побудованим з урахуванням ієрархічної структури певного явища [5, с. 35].

Крім цього, при розробці проектів магістранти мають урахувати вимоги, які висуваються до проектів, а саме: можливість їх реалізації, витратність, строки реалізації, необхідність тощо.

Для організації гри (ігрових взаємодій) використовується схема колективної мислєдїяльності. Як основа виступає методологічно організована комунікація між декількома опозиціонерами; комунікативна перспектива задається орієнтацією або на проблематизацію (зміна рамок ситуації), або на проектування.

В організації гри використовується принцип багатофокусної організації, однак провідними виступають фокуси методологічної, ігротехнічної та антропотехнічної роботи.

Наявність у грі (ігровому просторі) декількох фокусів рефлексивного управління створює умови для самовизначення, а головне – забезпечує відділення особистості від тієї чи іншої конкретної організаційної перспективи. Реалізація стратегії проблемно орієнтованої комунікації сприяє формуванню нових обрїїв та розширенню меж розуміння як для окремої особистості, так і для цілих професійних груп [11].

В основі кожної гри обов'язково має бути проблемна ситуація, тобто ситуація, яку не можна вирішити в межах відомих можливостей, що існують як актуально (тут і зараз), так і потенційно (в іншому місці, у минулому досвіді).

У своєму розвитку проектна гра як спеціальний педагогічний захід формування готовності до діяльності у системі ДН має проходити декілька етапів, причому на кожному з них вона розглядається як самодїяльнісна, самоорганізовувальна та саморозвивальна система, яка забезпечує умови для розвитку мислєдїяльності майбутніх фахівців.

На першому етапі організаторами гри у формі настановчих доповідей всім учасникам гри викладається задум, основна концепція та найважливіші робочі цілі гри, а потім її оргпроект, програма та регламент.

На другому етапі гри відбувається входження учасників у проблемну ситуацію. Цю фазу можна охарактеризувати як фазу самовизначення та самоорганізації учасників, постановки ними власних цілей стосовно загальної проблемної ситуації та власне ситуації самої гри. Усі магістранти в процесі самовизначення мають бути диференційовані на декілька тематичних груп, які представляють своє бачення проблеми проектування діяльності в системі ДН.

На цьому етапі, як і протягом усієї гри, створюються такі умови, які даватимуть учасникам гри можливість усвідомити, що якщо вони все ж матимуть бажання дійти до кінця та вирішити проблемну ситуацію, то їм залишається лише один шлях – почати розвивати власне мислення, власні форми організації колективної роботи, власні засоби, методи та техніки мислєдїяльності, а через це – і самих себе. Основним механізмом перебудови власної мислєдїяльності, на наш погляд, є рефлексія.

Третій етап гри відкриває ряд робочих фаз, кількість яких залежить від специфіки гри. Сутність цього етапу полягає в переході від предметних, професійних засобів мислення та діяльності до методологічних; від

різноманітних предметних точок зору до розпредмеченого та рефлексивного аналізу самих цих підходів, засобів мислення та розуміння.

Результатом процедури розпредмечування стають два типи рефлексивних уявлень: уявлення про саму діяльність та уявлення про її об'єкт. Методологічний підхід і полягає саме у правильному зіставленні цих двох типів уявлень [11].

Четвертий етап гри – етап оформлення результатів для використання у “великій” ситуації. Спрямованість на практичну дію – це теж одне з принципів положень проектної гри, оскільки мислення має бути зіставлене з практичними діями, повинно давати мисленнєву основу для дії та отримувати, у свою чергу, розвивальні імпульси через рефлексію, розуміння дії, яка виконується [6]. У результаті проведення гри має бути створений єдиний для всіх груп проект професійної діяльності педагога вищої школи з метою його подальшої практичної реалізації.

П'ятий етап – етап виходу з гри та узагальнення досвіду є дуже важливою та принциповою частиною всієї проектної гри. Практично цей етап не має кінцевої межі та у всіх учасників завершується по-різному і в різний час, але той чи інший результат гри обов'язково входить до всього подальшого життя й діяльності учасників [11].

Висновки. Таким чином, можна вважати проектну гру ефективною формою організації навчальної діяльності майбутніх педагогів вищої школи та ефективним методом формування їх готовності до діяльності в системі ДН, оскільки вона забезпечує:

1) формування знань про: особливості використання ігрових форм освітньої роботи; методи професійної самоорганізації; сутність професійної рефлексії; мислення, професійне мислення, миследіяльність; особливості групової взаємодії у професійному середовищі; особливості проектування професійної діяльності;

2) формування вмінь застосовувати інтерактивні методи навчання, визначати найбільш раціональні форми, методи та технології освітнього процесу; створювати умови для активізації наукового пошуку; моделювати професійний простір, професійне становлення та розвиток фахівця; здійснювати селекцію та переробку наукової інформації, контроль за системою знань, необхідних для проектування процесу наукового пошуку; визначати найбільш раціональні форми, методи та технології освітнього процесу; активізувати пошукову діяльність, організувати діяльність групи; приймати рішення; усвідомлено актуалізувати механізми рефлексії; аналізувати власну професійну діяльність шляхом визначення правильності постановки цілей, їх переведення в конкретні завдання та встановлення адекватності комплексу завдань вихідним умовам, причин успіхів та невдач, помилок та ускладнень у процесі реалізації професійних завдань, розгляду досвіду власної професійної діяльності в його цілісності та відповідності науковим критеріям; сприймати та адекватно інтерпретувати інформацію від партнера зі спілкування, встановлювати контакт, позитивний зворотний зв'язок, створювати умови для колективного пошуку, сумісної діяльності; уміння самоорганізації, самовираження;

3) розвиток професійних якостей: рефлексивності як здатності до самоаналізу та самопроектування майбутньої діяльності в системі ДН.

У подальших дослідженнях нами буде розкрито специфіку використання інших методів навчання з метою формування готовності магістрів з педагогіки вищої школи до роботи в системі ДН.

Література

1. Горенков Е. Рефлексия: проблемы реализации в педагогической деятельности / Е. Горенков // Высшее образование в России. – 2005. – № 7. – С. 163–164.
2. Диков А.В. Метод проектов в сети Интернет / А.В. Диков // Педагогическая информатика. – 2005. – № 1. – С. 9–14.
3. Королёва Г.Э. Применение активных форм в профильном Интернет-обучении (на примере курса “Экономика”) / Г.Э. Королёва // Современные педагогические технологии Интернет-обучения. – М. : Информатика, 2008. – С. 124–129.
4. Король С.В. Використання методу проектів як способу посилення професійної спрямованості навчання іноземній мові / С.В. Король // Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини / [гол.ред.: М.Т. Мартинюк]. – Умань : Софія, 2009. – Ч. 1. – С. 107–112.
5. Львов Б.Г. Методика построения дерева целей проектирования для повышения качества технических систем / Б.Г. Львов // Качество, инновации, образование и CALS-технологии. Материалы международного симпозиума / [под ред. д.т.н., профессора В.Н. Азарова]. – М. : Качество, 2007. – С. 34–36.
6. Наумов С.В. Организационно-деятельностные игры / С.В. Наумов // Природа. – 1987. – № 4. – С. 24–33.
7. Петрова І. Проектні можливості ділових ігор / І. Петрова // Вісник львівського університету. – Львів : ЛНУ, 2003. – Вип. 17. – С. 118–128.
8. Ревинская О.Г. Эмпирическое изучение теоретических моделей в физическом образовании / О.Г. Ревинская, В.А. Стародубцев // Открытое образование. – 2006. – № 5. – С. 12–21.
9. Саркисян М. Проектная технология – необходимость? [Электронный ресурс] / М. Саркисян. – Режим доступа: <http://www.pleyady.kiev.ua/index.php? go=Pages &in=view&id=1401>.
10. Черемных Н.В. Интернет-технологии в реализации профильного и предпрофильного обучения математике / Н.В. Черемных // Современные педагогические технологии Интернет-обучения. – М. : Информатика, 2008. – С. 130–140.
11. Щедровицкий Г.П. К анализу топике организационно-деятельностных игр / Г.П. Щедровицкий. – Пущино : НЦБИ, 1986. – 156 с.

МОРОХОВ Г.О.

ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНЕ СЕРЕДОВИЩЕ ЯК ЗАСІБ МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ ОРГАНІЗАЦІЙ

Останніми роками інтенсивно досліджується проблема створення й ефективного використання освітніх інформаційних ресурсів, під якими розуміється сукупність навчальних матеріалів і засобів доступу до них, забезпечена методикою їхнього використання в навчальному процесі. Вирішенню названої проблеми присвячено праці А. Андрєєва, Г. Беляєва, В. Бикова, С. Деряби, Ж. Зайцева, О. Ільченко, М. Жалдака, Є. Марченко, Н. Морзе, Є. Ракітіної, О. Соколова й ін. У низці публікацій (В. Беспалько,