

**Громадська організація
«Південна фундація педагогіки»**

ЗБІРНИК НАУКОВИХ РОБІТ
учасників міжнародної
науково-практичної конференції

**«ПЕДАГОГІКА І ПСИХОЛОГІЯ:
НАПРЯМКИ ТА ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ
В УКРАЇНІ ТА СВІТІ»**

14-15 квітня 2017 р.

**Одеса
2017**

УДК 37.01 +159.9(477+100)(063)

ББК
П

74+88я43

П24 Педагогіка і психологія: напрямки

Збірник наукових робіт учасників міжнародної науково-практичної конференції (14-15 квітня 2017 р., м. Одеса). - Одеса: ГО «Південна фундація педагогіки», 2017. - 180 с.

Усі матеріали подаються в авторській редакції.

УДК 37.01 + 159.9(477+100)(063)
ББК 74+88я43

© Автори статей, 2017
О Південна фундація педагогіки, 2017

Бардус І. О. ФІЛОСОФСЬКІ ЗАСАДИ ФУНДАМЕНТАЛІЗАЦІЇ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ У ГАЛУЗІ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	133
Войітенко О. В. РЕАЛІЗАЦІЯ ІДЕЙ ГУМАННОЇ ПЕДАГОГІКИ І ІД УРОКАХ МАТЕМАТИКИ У СУЧАСНІЙ ШКОЛІ.....	136
Жди шок Г. В. ВИДИ КОНФЛІКТІВ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ЮРИСТА.....	138
Зсленська О. П. ВИКОРИСТАННЯ ПРОБЛЕМНОГО НАВЧАННЯ ДЛЯ РОЗВИТКУ НАВИЧОК УСНОГО МОВЛЕННЯ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У НЕМОВНОМУ ВНЗ.....	141
Лавренко С. О. ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИТКУ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ.....	144
Склянова Ю. М. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВПРОВАДЖЕННЯ МЕТОДУ ПРОЕКТІВ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ.....	147
Ткаченко В. В. РИТОРИКА ЯК ОСНОВНА СКЛАДОВА В МЕДІАОСВІТІ ПІД ЧАС ФОРМУВАННЯ КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ.....	149
СЕКЦІЯ 8. СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПЕДАГОГІЧНІЙ НАУЦІ	
Лантухова Н. Д., Бітчук М. Д., Баусов Є. О. СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПЕДАГОГІЧНІЙ НАУЦІ МЕДИЧНОГО ПРАЦІВНИКА.....	151
Мегем О. М., Бокова О. В., Небилиця Д. О. ДИДАКТИЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ ДОСЛІДНИЦЬКИХ УМІНЬ УЧНІВ 8 КЛАСУ НА УРОКАХ БІОЛОГІЇ.....	152
Пасівенко А. М. СУЧАСНИЙ УРОК ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ В КОНТЕКСТІ КОМПЕТЕНТІСНОГО ПІДХОДУ.....	155
Соловей І.І. ГРА ЯК ЗАСІБ ВИВЧЕННЯ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ «ПРИРОДОЗНАВСТВО» В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ.....	158
Яременко-Гасюк О. О. ПЕДАГОГІЧНИЙ ДИЗАЙН ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ З ВИКОРИСТАННЯМ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	164

Яременко-Гасюк О. О.

кандидат педагогічних наук, доцент,

доцент кафедри іноземних мов

Національний педагогічний університет імені М. П. Драгомаиоча

м. Київ, Україна

ПЕДАГОГІЧНИЙ ДИЗАЙН ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ З ВИКОРИСТАННЯМ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

У наш час, в контексті суспільно-економічних змін, відбуваються докорінні зміни в парадигмі та методології освіти, яка поступово починає використовувати сучасні технології навчання, що створює нові можливості для вирішення проблеми збереження та примноження світового потенціалу.

Державною національною програмою «Освіта. Україна: ХХІ сторіччя», Законом України «Про вищу освіту», державною програмою «Вчитель» (постанова № 379 від 28 березня 2002 року), Національною доктриною розвитку освіти (Указ Президента № 347/2002 від 17 квітня 2002 року) визначено пріоритети розвитку освіти та невідкладні заходи щодо її модернізації з урахуванням вимог сучасного інформаційно-технологічного суспільства, що включають інформатизацію навчально-виховного процесу та запровадження освітніх інновацій.

Основними принципами реалізації вищезазначених програм є багатоконден-тність та варіантність освіти, що передбачає розширення можливості вибору форм освіти та засобів навчання [3]. Мова повинна йти не стільки і не тільки про змістове наповнення певної дисципліни, про створення сучасних навчально-методичних комплектів, а про вибудовування дійового, активного «навчального середовища», про побудову навчального процесу на уроці з «відкритою навчальною архітектурою» [2, с. 103]. Багато дослідників для характеристики цього процесу запроваджують термін «педагогічний дизайн» [2, с. 103]

Педагогічний дизайн - системний підхід до побудови навчального процесу. Перевагою є те, що він дає змогу вибудовувати єдину систему з цілей навчання, навчального матеріалу та інструментів, доступних для передачі знань. В основі педагогічного дизайну - важливість змісту освіти, стилю і послідовності викладання матеріалу, способів його подання. Тобто, сутність педагогічного дизайну полягає в тому, що за визначеними заздалегідь завданнями і поставленою метою викладач розробляє найбільш ефективні засоби і форми навчання.

Отже, основною метою педагогічного дизайну є підвищення ефективності і розуміння важливості представлених навчальних матеріалів, розширення когнітивних можливостей студентів, сприяння збільшення обсягу діяльнісних складових навчального процесу і якості результативного компоненту, спонукання до творчої віддачі тощо. Тобто, це «створення навчального досвіду, який робить набуття знань і навичок більш ефективним, дієвим і привабливим».

Педагогічний дизайн є проектуванням сучасного освітнього середовища, що зумовлено євро інтеграційними і глобалізаційними процесами розвитку сучасного суспільства, каталізатором якого можна вважати вплив інформаційних технологій. Саме вони «активізують використання наукових інформаційних ресурсів, формують новий ринок перспективних технологій, реалізують їх інтелектуальні функції, а отже, й займають центральне місце у процесі інтелектуалізації суспільства» [3].

Як зазначає вітчизняний науковець Л. Морська, основні тенденції інформаційних технологій характеризуються такими особливостями: наявністю великої кількості різних баз даних, що містять інформацію з усіх основних видів людської діяльності; функціонуванням низки технологій, що забезпечують доступ до цієї інформації за допомогою різних систем зв'язку; розширенням функціональних можливостей інформаційних систем на основі мультимедіа (зберігання та передавання тексту, звуку та відео зображення) [3, с. 13].

Саме остання особливість ІТ дозволяє говорити про педагогічний дизайн, як «метод реалізації проектувальної функції дидактики, яку виконують освітні стандарти, зорієнтовані на ... ємкі способи передачі інформації» [4, с. 135]. Адже наявність таких понять, як база даних, гіпертекстове середовище, електронна пошта, навчальні та наукові відео конференції, мультимедійні та інтерактивні навчальні підручники та курси тощо, говорить про варіативність та різнорівневість застосування інформаційних технологій як засобу навчання у сфері освіти.

Аналіз дидактичного процесу та деякі положення теорії поетапного формування розумових дій П.Гальперіна дозволяє прийти до висновку, що педагогічний дизайн заняття з використанням інформаційно-освітніх технологій - це спланований систематичний процес, що передбачає реалізацію інтегративних компонентів (етапів) засвоєння дій та знань в контексті створеного інформаційно-освітнього середовища, а отже, й формування компетентностей (що включають предметно-змістові

знання, відповідні уміння, досвід їх застосування та постійну рефлексію своїх дій) майбутнього фахівця (рис. 1).



Рис. 1. Компетентності майбутнього фахівця

Мотиваційний (соціально-особистісний) компонент передбачає формування задуму інноваційного навчального процесу у вигляді теоретичної моделі і технології реалізації такої моделі з подальшим поясненням та ознайомленням для студентів;

Когнітивний (предметно-пізнавальний) - зміст моделі із сформульованою метою, завданнями, тематичними блоками навчальної дисципліни;

Конативний (операційно-діяльнісний) - організація взаємодії учасників навчально-виховного процесу, управління діяльністю;

Корегуючий (результативно-оціночний) - контроль навчальних досягнень, корекція результатів навчання;

Креативний (творчий) - розвиток креативного мислення, творчих здібностей та образного мислення.

Щодо важливості формування (ключових) компетентностей, то вона обумовлена появою нових освітніх ідей, у відповідності до яких освітні системи не можуть бути лише знаннеоцентристськими: в них наряду з науковістю освіти, повинні відобразитись ідеї розуміння та визнання іншої точки зору, повага до індивідуальності особистості, цінності співробітництва, спілкування (в тому числі, іншомовного), прояву себе в діяльності, у творчості.

Використання дидактичних можливостей інформаційно-освітнього середовища спрямоване на кожний із компонентів системи, що забезпечує оптимізацію процесу навчання в цілому:

посилення мотивації навчання (зростає зацікавленість, відбувається індивідуалізація)

активізація навчальної діяльності студентів (посилення суб'єктної ролі, створення навчального середовища з реальною професійною складовою, полегшення розуміння іа сприйняття поданого матеріалу)

урізноманітнення типів та рівнів навчальних завдань (розширення меж самостійної діяльності)

забезпечення зворотного зв'язку (можливість рефлексії та самоінки, оцінка та виправлення помилок інших студентів)

розвиток творчих здібностей (залучення студентів до створення проєктів, презентацій, написання творів та виконання творчих завдань)

Отже, сучасний стан суспільства, глобалізація та інформатизація освіти вимагає нових підходів до навчального процесу у вищій школі, нових технологій та методів, а отже, «нових форм подання навчальної інформації» [1, с. 28] та побудови (дизайну) кожного заняття. Навчальний матеріал, навчальне середовище та навчальний процес побудований за допомогою інформаційних технологій дозволяє стимулювати креативне мислення, розкривати логіку зв'язку та послідовності дидактичних одиниць, сприяти пошуку відповідей на запитання, які виникають у процесі навчання, адже лише тоді інформація (перероблена та представлена) стане знанням, а отже, особистим надбанням кожного студента.

ЛІТЕРАТУРА

1. Костикова О.О. Мультимедійні технології на уроках [Текст] / О.О. Костикова // Відкритий урок: розробки, технології, досвід. - 2010. - № 9. - С. 26-28.

2. Мокрогуз О.П. Педагогічний дизайн у контексті застосування мультимедійної презентації [Текст] / О.П.Мокрогуз // Наук. записки НДУ ім. М. Гоголя. Психолого-педагогічні науки. - 2012. -№ 2. - С. 103-105.

3. Морська Л.І. Інформаційні технології у навчанні іноземних мов [Текст]: Навчальний посібник. - Тернопіль, 2008. - 256 с.

4. Тименко В.П. Педагогічний дизайн у вищих професійних навчальних закладах технічного профілю [Електронний ресурс] / В.П.Тименко // Матер. Всеукр. наук.-практ. інтернет-конференції «Дизайн освіта майбутніх фахівців на сучасному етапі освітньої практики»- Режим доступу: <http://dspace.pnpu.edu.ua/handle/123456789/5210>.

5. Чабанна Н.Г. Мультимедіа на уроці [Текст] / Н.Г.Чабанна// Завуч. - 2008. - № 27. -С. 13-14.