

**НОВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ  
ФАХІВЦІВ ВИДАВНИЦТВА ТА ПОЛІГРАФІЇ**

**УДК 378.147:655-057.4(075.8)**  
**Л 683**

Рецензенти:

Міняйленко О.С., д.т.н., професор

Шишкіна М.П., д.пед.н., с.н.с.

Юдін О.К., д.т.н., професор

Затверджено науково-методично-редакційною радою Факультету міжнародних відносин Національного авіаційного університету (протокол № 7 від «01» вересня 2020 р.)

**Лобода С.М., Денисенко С.М.**

Л 683 Новітні технології навчання майбутніх фахівців видавництва та поліграфії [Електронний ресурс]: Навчально-методичний посібник для викладачів вищої школи. – К.: НАУ, 2020. – 56 с.

Містить огляд новітніх технологій навчання, їх класифікацію, вимоги та умови використання. Наведено приклади використання новітніх технологій навчання у процесі професійної підготовки бакалаврів спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» освітньо-професійної програми «Технології електронних мультимедійних видань».

© Денисенко С.М., Лобода С.М.

## ЗМІСТ

|   |    |
|---|----|
| <b>ВСТУП</b> .....  | 4  |
| <b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ</b> .....                               | 5  |
| Новітні технології навчання. ....   | 5  |
| Електронне портфоліо (E-portfolio). ....  | 6  |
| Кейс-технологія (case-study). ....  | 10 |
| Ігрова технологія (Game-based Learning). ....   | 14 |
| Квест-технологія (Quest Technology). ....   | 17 |
| <b>РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ ПРОЦЕСУ НАВЧАННЯ З ВИКОРИСТАННЯМ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ</b> ..... | 25 |
| Електронне портфоліо (E-portfolio). ....  | 25 |
| Кейс-технологія (Case-study). ....  | 30 |
| Ділова гра (Game-based Learning). ....  | 38 |
| Квест-технологія (Quest Technology) .....   | 45 |
| <b>ЗАКЛЮЧЕННЯ</b> .....   | 51 |
| <b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....   | 52 |

## ВСТУП

Підготовка майбутніх фахівців видавництва і поліграфії, відповідно до вимог сьогодення, є важливим завданням сучасної вищої школи. Адже галузь видавництва та поліграфії в останні десятиліття перетворилася в високотехнологічну інформаційну сферу виробництва, що потребує кваліфікованих працівників, які б володіли не тільки високим рівнем знань зі спеціальних дисциплін, а й в області комп'ютерних наук та інформаційних технологій.

Пріоритетним напрямом вдосконалення системи підготовки кадрів для видавничо-поліграфічної галузі повинні стати розробка й впровадження сучасних засобів навчання та застосування новітніх освітніх технологій у процесі викладання профільних дисциплін. Головним орієнтиром має стати не передача готових знань, а розвиток навичок та професійних компетентностей, формування певного відношення і поведінки у кожній окремій ситуації.

Одним з найефективніших засобів реалізації окреслених положень є використання у навчальному процесі новітніх технологій навчання.

В посібнику здійснено огляд новітніх технологій навчання, їх класифікацію, вимоги та умови використання. Наведено приклади використання новітніх технологій навчання у процесі професійної підготовки бакалаврів спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія».

## **РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ**

### **Новітні технології навчання.**

Впровадження новітніх технологій в освітній процес вузу є важливим кроком інтенсифікації навчання, способом підвищення мотивації і пізнавального інтересу студентів, забезпечення умов для самонавчання та науково-творчого пошуку [11].

Поняття освітніх технологій науковцями розглядається по-різному, наведемо найбільш поширені підходи:

- це системний метод створення, застосування й визначення всього процесу викладання і засвоєння знань із врахуванням технічних і людських ресурсів і їхньої взаємодії (ЮНЕСКО);

- це складні і відкриті системи певних прийомів і методик, концептуально об'єднаних пріоритетними освітніми цілями, а також пов'язаних між собою завданнями і змістом, формами і методами організації навчально-виховного процесу, де кожен елемент цієї системи накладає відбиток на всі інші елементи (Ю. Сурмін, Н. Туленков);

Щодо сучасних (новітніх, інноваційних) освітніх технологій у ЗВО, то це науково-обґрунтовані і унормовані за метою підготовки спеціалістів, змістом освіти, місцем та терміном навчання системи форм, методів, засобів і процедур, що використовуються для організації та здійснення спільної навчальної діяльності тих, хто навчає, та тих, хто навчається [18].

Нині актуальною є проблема розроблення і впровадження в навчальний процес освітніх технологій, котрі відповідно до вимог сучасного суспільства, ринку праці мають забезпечувати якісну підготовку майбутніх фахівців [9]. Серед сучасних технологій навчання, ефективність яких підтверджено досвідом використання у навчальному процесі ЗВО, виділяють особистісно-орієнтовані, інтерактивні, інформаційні, дистанційні, творчо-креативні, модульно-розвивальні тощо.

Досліджуючи проблему використання сучасних технологій, ми дійшли висновку, що особливим дидактичним потенціалом у професійній підготовці, зокрема, володіють такі технології [21]: кейс-технологія, електронне портфоліо, ділова гра, веб-квест та ін.

## **Електронне портфоліо (E-portfolio).**

Технологія портфоліо привертає все більше уваги як науковців, так і педагогів-практиків. Існують ряд наукових праць вітчизняних та закордонних фахівців, присвячених розкриттю різних аспектів створення та застосування електронних портфоліо в навчальному процесі ЗВО, зокрема роботи І. Беженара, В. Загвоздкіна, Л. Панченко, Ю. Божко, В. Бублика, І. Старикова, Jan van Tartwijk, E. Driessen, P. Butler та ін.

Насамперед, з'ясуємо значення понять портфоліо, навчальне портфоліо, навчальне електронне портфоліо. Портфоліо або портфель на інтуїтивному рівні розуміється як папка для документів.

Це збірка документів, робіт, фотографій, що надають уявлення про можливості того чи іншого фахівця. Загалом, портфоліо тривалий час був атрибутом представників творчих професій (художників, архітекторів, фотографів тощо).

В освіті технологію портфоліо вперше почали застосовувати у США у 80-х роках минулого століття, в якості способу збирання різного роду публікацій. Згодом портфоліо почали використовувати як альтернативний метод оцінювання навчальної продуктивності учнів і студентів. «Портфельний підхід» швидко набрав популярності і в 90-х роках почав поширюватися у країнах Європи, Канаді, Японії [46].

Наразі існує значна кількість трактувань навчального портфоліо, що розкривають різні аспекти даного поняття. Аналіз праць Л. Вахрушева [5], Е. Григоренко [8], Т. Новикової [24] та ін. свідчить, що найчастіше в освітній практиці портфоліо розглядають як: зібрання, колекцію робіт студента, що наочно демонструє його зусилля, прогрес, досягнення у тій чи іншій області; альтернативний спосіб оцінювання досягнень студента; спосіб фіксування, нагромадження і зберігання індивідуальних досягнень студента, що показує реальний рівень його підготовки та активності в різних видах діяльності у вузі і за його межами у певний період його навчальної діяльності; новий підхід до навчання, новий спосіб організації навчальної роботи, що змінює специфіку взаємодії викладача і студента; інструмент самоорганізації, самопізнання, самооцінки, саморозвитку та самопрезентації студента.

Технологія портфоліо – це система засобів, методів і прийомів оптимізації діяльності викладача і студента, спрямована на

формування професійного системного мислення шляхом організації накопичення інформації у вигляді окремих файлів, зібраних в спільну папку (портфель), її осмислення, обробку і використання у відповідності з цілями і задачами навчання, задані викладачам, і логікою розташування матеріалів, визначеною студентом [5]. Наразі ця технологія виступає новою формою контролю і оцінки досягнень того, хто навчається, його характеристики, доказу прогресу в навчанні за результатами, прикладеними зусиллями, за матеріалізованим продуктом навчально-пізнавальної діяльності, включаючи самооцінку [7].

Тривалий час портфоліо являло собою матеріальний об'єкт – звичайну папку, з вміщеними різноманітними документами. З розвитком електронної освіти, широким застосуванням у навчальному процесі інформаційно-комунікаційних технологій, почали зазнавати змін і освітні технології, поступово стаючи також електронними. Не винятком стала і технологія портфоліо, коли з 1990-х років педагоги стали розробляти і використовувати у навчанні його електронну версію електронне портфоліо (е-портфоліо).

Розглядатимемо е-портфоліо як колекцію матеріалів, представлену в цифровому вигляді на веб-сайті або електронних носіях, що складається з текстових, графічних або мультимедійних елементів і демонструє набутий досвід і досягнення студента в процесі навчальної діяльності. Головна ціль е-портфоліо – відобразити розвиток студента, рівень його навчальних досягнень, інформаційно-пошукову діяльність, самоорганізацію і самодисципліну. Е-портфоліо бувають різних видів, залежно від мети використання, результату діяльності, типу інформації і характеру матеріалів, кількості розробників і сфери їх діяльності [8; 31; 1]. На рис. 1. наведено загальну класифікацію портфоліо.

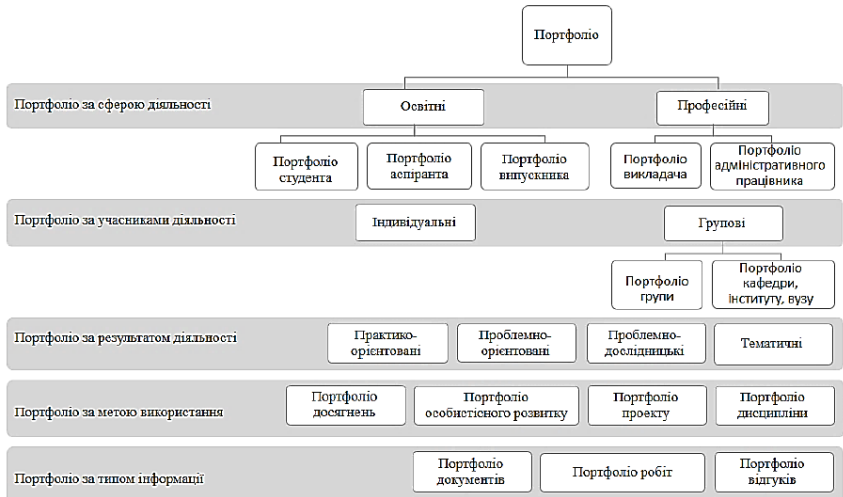


Рис. 1. Класифікація портфоліо

Ефективність використання технології портфоліо у навчальному процесі підтверджено як міжнародним досвідом (Inter/National Coalition for Electronic Portfolio Research (Міжнародна асоціація з електронного портфоліо), Euro Portfolio Consortium (Консорціум європортфоліо), Danish Consortium fore Portfolio (Датський консорціум з електронного портфоліо), так і практикою вітчизняних освітян [31;24; 32; 25].

Можна виділити такі можливості е-портфоліо:

- оцінювання навчальних досягнень студентів, їх творчого і критичного мислення;
- мотивування до навчання, наукового пошуку, творчої діяльності;
- реалізація самооцінки студентів;
- заохочення до взаємодії.

Як зазначають О. Бережна та Т. Андрющенко «освітнє портфоліо сприяє мотивації студентів до самоосвіти, розвитку самостійності, відповідальності, ініціативності, як основного чинника підвищення ефективності навчальної діяльності студента та можливості її самореалізації в процесі навчання» [1].

Щодо структури портфоліо, то наразі існують різні погляди на те, яким воно має бути. Все залежить від цілей створення портфоліо,



мети використання, способів реалізації, специфіки дисципліни, в рамках якої використовується дана технологія.

Для е-портфолію студентських робіт можемо виокремити такі компоненти: титул, портрет, навчальні матеріали, самостійна робота.

Титул – титульна сторінка з назвою роботи (назва навчальної дисципліни, тема завдання тощо). Головна ціль титулу – зацікавити, створити відповідну атмосферу, налаштувати на сприйняття матеріалу.

Портрет – сторінка представлення автора, що може містити фото, резюме, розповідь. Ціль – представити себе, продемонструвати особистісні і професійні якості, наявний рівень досягнень.

Навчальні матеріали – основне наповнення портфолію, роботи студента (виконані завдання, звіти тощо). Ціль: представити напрацювання на аудиторних заняттях.

Самостійна робота – тематичні матеріали, власні доробки, виконані у позааудиторний час. Ціль: показати вміння творчо і самостійно працювати.

Важливим моментом у застосуванні е-портфолію у навчальному процесі, є наявність чітких критеріїв оцінювання. Один із можливих варіантів — це використання чотирьох рівнів оцінки:

- високий – портфолію свідчить про докладені великі зусилля у процесі розробки, наявний прогрес розвитку творчого, критичного мислення, високий рівень прикладних умінь, самооцінки і творчого відношення до предмета, оригінальність і винахідливість розробки;
- достатній – портфолію демонструє добрі знання і уміння студента, відсутні деякі елементи з обов'язкових категорій, недостатньо виражена оригінальність у змісті в оформленні;
- середній – портфолію свідчить про певний рівень сформованості програмних знань і умінь з дисциплін, відсутні свідчення, що демонструють рівень розвитку творчого, критичного мислення, прикладних умінь, здібності до змістовної комунікації;
- низький – досить неінформативне портфолію, за яким важко судити про власні здібності студента, уривчасті, неповністю виконані завдання, за портфолію складно визначити прогрес у навчанні, рівень сформованості якостей, що відображають основні цілі дисциплін і критерії оцінки.

### **Кейс-технологія (case-study).**

Case-study, як освітня технологія, пройшла тривалий шлях формування: від першого застосування у навчальному процесі в Гарвардській школі бізнесу на початку ХХ ст., повсюдного поширення у світі в 70-80 рр., до нинішньої популяризації у вітчизняній освітній практиці. Основні засади застосування технології в освіті розроблені закордонними науковцями Stake R. E. (Р. Е. Стэк), Simons H. (Симонс Х.), Wallace B. Donham (Волаc Донам) та ін. Різні аспекти використання case-study в українській вищій школі розкрито у працях О. О. Павленко, Л. В. Штефан, С. А. Лисенко, Т. М. Пащенко та ін.

Кейс-технологія в освіті – це ряд певних навчальних ситуацій, що спеціально розроблені на базі фактичного матеріалу для подальшого їх розбору в рамках навчальних занять [22]. Суть технології полягає у використанні конкретних випадків (ситуацій, історій, опис яких і називають «кейсом») для самостійного опрацювання чи роботи у команді: спільного аналізу, обговорення, визначення головних проблем і вироблення альтернативних рішень студентами з певного розділу навчальної дисципліни [22; 13].

Як зазначає Ягоднікова В.В., цінність кейс-методу полягає в тому, що він одночасно відображає не тільки практичну проблему, а й актуалізує певний комплекс знань, який необхідно засвоїти при вирішенні цієї проблеми, а також вдало суміщає навчальну, аналітичну і виховну діяльність, що безумовно є діяльним і ефективним в реалізації сучасних завдань системи освіти [36].

Кейс – спеціально підготовлений навчальний матеріал, що містить структурований опис запозиченої з реальної практики ситуації яка включає деякі проблеми. «Кейс містить вичерпну інформацію про те що? Відбувається, хто? В цьому приймає участь, коли? Має бути отриманий результат, навіщо? Все це потрібно (тобто ціль завдання), які? Ресурси можна використати (час, гроші, люди, повноваження і т. д.). Немає лише питання як? Як досягнути поставленої цілі і отримати необхідний результат – це і пропонується розв'язати учаснику, який ніби математичну задачу, повинен вирішити кейс». [35, с. 13]

Головна мета case-study – зменшити розрив між теорією і практикою, наблизити навчальний процес до реальності, імітуючи професійну діяльність. Це можливо за рахунок сприяння кейсів у формуванні ряду необхідних професійних навичок.

Кейс-технологія сприяє формуванню ряду особливих навичок:

- аналітичні навички (вміння відрізнити дані від інформації, класифікувати, виділяти суттєву та несуттєву інформацію, аналізувати, представляти та добувати їх; мислити чітко й логічно);
- практичні навички (формування на практиці навичок використання теорії, методів та принципів);
- творчі навички (генерація альтернативних рішень);
- комунікативні навички (вміння вести дискусію, переконувати, використовувати наочний матеріал та інші медіа-засоби, кооперуватися в групі, захищати власну точку зору, переконувати опонентів, скласти короткий та переконливий звіт);
- соціальні навички (оцінка поведінки людей, вміння слухати, підтримувати в дискусії чи аргументувати протилежні думки, контролювати себе).

Щоб бути максимально ефективним, кейс має відповідати таким вимогам.

1. Проблему взято з реального життя.
2. Проблема пов'язана з матеріалом, що вивчається.
3. Проблемні запитання повинні спиратись на попередній досвід і знання студентів.
4. Проблема повинна давати напрям пізнавальному пошуку, вказувати напрямок до її рішення.
5. В кейсі вказуються елементи антуражу.
6. Кейс включає в себе інформацію, достатню для читача, щоб розглядати проблеми і питання.

За тривалу історію створено і впроваджено в освітню практику велику кількість кейсів, які можна розділити на групи за різними ознаками: за структурою, об'ємом, змістом, матеріальною реалізацією тощо. Наведемо огляд основних видів навчальних кейсів.

*Залежно від структури, кейси бувають:*

- *структуровані кейси* (характеризуються стислим і точним викладом ситуації з конкретними даними; наявністю певної кількості правильних відповідей, до яких можна прийти, опанувавши одну формулу, навик, методику в якійсь галузі знань; наявність оптимального рішення);
- *«нариси»* (великого обсягу, з докладною інформацією; при рішенні необхідно чітко розібратися з умовами; має кілька

правильних варіантів відповідей; призначений для оцінки швидкості мислення, уміння відокремити головне від другорядного);

- неструктуровані кейси (містить основний текст і додатки; ключові поняття; при рішенні необхідно спиратися на власні знання);

- кейси-«першовідкривачі» (містить творче завдання; пропонується яке-небудь нове рішення; призначені для оцінки вміння нестандартно мислити, продукувати креативні ідеї).

За об'ємом кейси поділяють на:

- повні кейси (обсягом в середньому 20-25 сторінок; призначені для роботи в групі протягом декількох днів);

- стислі кейси (невеликого обсягу (3-5 сторінок); призначені для розбору безпосередньо на занятті; передбачають загальну дискусію);

- міні-кейси (малого обсягу (1-2 сторінки); призначені для розбору на занятті; використовуються як ілюстрація до того, що розглядається на занятті).

За змістовим наповненням виділяють такі види кейсів:

- кейс-випадок (короткий кейс, що розповідає про окремих випадок; може використовуватися під час лекції, щоб проілюструвати певну ідею або підняти питання для обговорення; потребує мало часу для ознайомлення, тому студентам не треба попередньо готуватися до заняття);

- кейс-вправа (надає студенту можливість застосувати на практиці здобуті навички; використовується з метою проведення кількісного аналізу);

- кейс-ситуація (вимагає від студента аналізу ситуації; вимагає чимало часу для ознайомлення, потрібна попередня підготовка до заняття).

Кейси за матеріальною реалізацією:

- текстові кейси (матеріал представлено в паперовому або електронному вигляді з можливим включенням ілюстрацій);

- відео-кейси (матеріал представлено у вигляді відеороликів);

- мультимедійні кейси (матеріал представлено у вигляді комбінації текстової, графічної, аудіо- та відеоінформації).

Залежно від завдань, які виконують, кейси можна поділити на: міні-ситуації; наскрізні кейси; узагальнюючі кейси; міждисциплінарні.

Залежно від навчальної ситуації, можливе поєднання кількох видів кейсів.

Перед кейсами, що використовуються у ЗВО, висуваються значні вимоги, що мають забезпечувати їх якість. Якісним вважається кейс, який відповідає наступним характеристикам [15]:

- вміло сформульована історія,
- стосування важливої проблеми,
- опис драматичної ситуації з потребою прийняття критичного рішення,
- наявність конкретних порівнянь,
- надання можливості для узагальнення висновків,
- наявність центрального героя,
- надання можливості оцінити ефективність прийнятих рішень,
- оптимальний розмір і обсяг інформації,
- існування багатоваріативності вирішення проблеми,
- забезпечення зацікавленості аудиторії при вирішенні завдання,
- стимулювання до роботи в групах і командній роботі,
- сприяння формуванню лідерських якостей.

Запровадження кейс-технології у навчальний процес потребує значних затрат сил і часу викладача, та зусиль і старання студентів.

Етапи роботи викладача по використанню кейсів включає два етапи. Перший етап являє собою складну творчу роботу зі створення кейса й запитань для його аналізу. Такий вид роботи здійснюється за межами аудиторії. Це науково-дослідна, методична робота. Добре підготовленого кейса не завжди вистачає для ефективного проведення заняття. Для цього необхідно ретельно підготувати методичне забезпечення як для самостійної роботи учнів, так і для проведення уроку. Другий етап містить у собі діяльність викладача на занятті, де він виступає із вступним і заключним словом, організовує дискусію, підтримує діловий настрій у групі, оцінює роботу студентів та аналіз ситуації.

Робота студентів над кейсом проходить у такі етапи:

- отримання завдання, ознайомлення з матеріалом кейсу,
- визначення проблеми,
- розподілення відповідальності (у випадку групової роботи),
- накопичення і аналіз пропозицій,
- поєднання всіх частин в єдине рішення і структурування,
- розв'язання завдання,
- оформлення презентації,
- виступ і обговорення результатів.

## **Ігрова технологія (Game-based Learning).**

Проблематику використання ігрових технологій у процесі професійної підготовки у своїх наукових працях висвітлювали ряд вітчизняних та закордонних науковців. Ділові ігри, як перспективну навчальну технологію, розглядають В. Pourabdollahiana, М. Taischa, Е. Kergaa. Різні підходи до використання ділових ігор під час навчання, описує Діана Дж. Облінгер. Переваги та недоліки дидактичних ігор розглядала О. Кисіль; педагогічні умови їх використання висвітлено у роботі І. Белкіна, Ю. Цивак; підходи до організації ділової гри у ЗВО розкрито О. Харжевською. Також, за цією тематикою працювали І. Довженко, Н. Мачинська, І. Мельничук, І. Черняк та ін.

Використання ігрової технології у навчальному процесі не є винаходом сьогодення. Ця технологія нараховує багатовікову історію, започатковану ще у Древній Греції і Китаї, обґрунтовану такими великими педагогами як Ж.-Ж. Руссо, Г. Сковорода, К. Ушинский, Я. Коменський. Одним із найпопулярніших різновидів навчальних ігор є ділова гра. Аналіз наукових праць показав різні підходи до трактування цього поняття, що розглядається як:

- метод імітації ситуацій, що моделюють професію чи іншу діяльність шляхом гри, за заданими правилами [27, с.34];
- форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем стосунків, характерних для певного виду практики [26];
- групова робота, пов'язана з виробленням професійних рішень у штучно створених умовах, що відтворюють окремі її фрагменти [3];
- навчально-практичне заняття, яке передбачає моделювання діяльності фахівців і керівників виробництва щодо розв'язання складної проблеми, прийняття певного рішення, пов'язаного з управлінням виробничим процесом [20].

Узагальнення різних трактувань дозволяє зробити висновок, що ділова гра – це інтерактивна освітня технологія, що полягає в організації викладачем впорядкованої колективної роботи, направленої на формування професійних компетентностей студентів, шляхом моделювання реальної діяльності у спеціально створеній проблемній ситуації. Ділова гра пропонує перехід від «вертикального» спілкування викладачів та студентів, формуючи відносини вздовж «горизонталі». Це розвиває основу вільних,

творчих відносин в рівній мірі інформованих партнерів. «Викладач виключений з числа прямих партнерів, а посідає другорядне місце. Ця обставина знімає певний психологічний бар'єр спілкування, звільняє студентів. Студент наповнює роль індивідуальними засобами самовираження, боротьбою за професійне та інтелектуальне визнання в групі» [41, с. 161].

Ділова гра володіє потужним дидактичним потенціалом і виконує ряд функцій [41; 17; 2]: наближення, підготовка студентів до професійної практичної діяльності, формування уявлення про професійну діяльність в її перебігу; розвиток професійних якостей; розвиток навичок професійного та системного мислення студентів; підвищення їх самостійності; скорочення часу накопичення професійного досвіду; підсилення професійної мотивації та інтересів; внесення духу творчості в навчання; набуття соціального досвіду (розвиток комунікативної компетенції, вміння приймати рішення, робота в команді).

Таким чином, ділова гра – це імітація майбутньої професійної діяльності, навчальне середовище, де студент бере на себе зобов'язання виконувати різні фахові ролі. Студент входить у світ навчальної гри, як у життя: починає діяти, пізнаючи невидиму межу між реальністю та умовністю, засвоює оптимальні зразки професійних дій, продукує більш ефективні варіанти професійної діяльності, що допомагає йому в пошуку її сенсу і формуванні професійної компетентності [23]. Ділові ігри використовуються у навчальному процесі ЗВО, як педагогічна технологія або один з методів активного навчання, при проведенні соціально-психологічної підготовки, у вирішенні виробничих, соціальних та психологічних проблем, з якими випускник може зустрітись у професійній діяльності.

Характерні ознаки ділових ігор наступні [33]: наявність проблеми, мети, завдань; скорочення часу; розподіл та розігрування ролей; наявність ситуацій, що послідовно розв'язуються; наявність кількох етапів гри; формування самостійних рішень студентів; наявність системи стимулювання; врахування можливих перешкод; об'єктивність оцінки результатів гри; підбиття підсумків.

Ділова гра складається з двох етапів:

- конструювання гри (головна діяльність покладена на викладача, який: моделює фрагмент професійної діяльності і стосунки зайнятих у ній людей, формулює проблему і задачі, визначає ролі);

- проведення гри (основна роль відводиться студентам, які самостійно поділяються на групи, обирають ролі, комунікують, шукають шляхи вирішення поставлених завдань, а викладач лише контролює процес).

Розглянемо основні різновиди ділових ігор.

Ділові ігри за часом проведення:

- *ігри без обмежень часу* – розраховані на тривалий період часу (семестр, модуль); потребують детально проробленого сюжету і завдань; високий рівень самостійності студентів; віддалене оцінювання результатів діяльності студентів).

- *з обмеженням часу* – розраховані на невеликі часові проміжки (одне– кілька занять; дозволяють простежувати динаміку діяльності студентів).

- *ігри в реальному часі* – невелика за обсягом ігрова ситуація; проводиться під час аудиторного заняття; потребує значної активності викладача; миттєве оцінювання результатів діяльності студентів.

Ділові ігри за кількістю учасників: гра у парах; гра у групах; гра у групах, що розділяється на підгрупи.

Ділові ігри за оцінкою діяльності:

- *оцінюється кожний учасник* – індивідуальний підхід; оцінювання особистісних якостей; розвиток самосвідомості та самоорганізації;

- *оцінюється група* – колективна відповідальність; розвиток командного духу; гнучкість.

Ділові ігри за остаточним результатом:

- *ігри з жорсткими правилами* – забезпечення організованості студентів; передбачуваність;

- *відкриті ігри* – забезпечення самоорганізованості студентів; відповідальності активності.

Ділові ігри за методологією проведення: рольові; групові; імітаційні; організаційно-діяльнісні; інноваційні; ансамблеві.

Ділові ігри за сферою використання: промислові; навчальні; кваліфікаційні.

Ділові ігри володіють як позитивними, так і негативними сторонами [17]. Позитивне в застосуванні ділові ігри: висока мотивація, емоційна насиченість процесу навчання; підготовка до професійної діяльності, формуються знання й уміння, студенти вчаться застосовувати свої знання; після ігрове обговорення сприяє закріпленню знань.



Негативним є: висока трудомісткість для викладача, він повинен бути уважним і доброзичливим керівником протягом усього ходу гри; більша напруженість для викладача, зосередженість на безперервному творчому пошуку, володіння акторськими даними; неготовність студентів до роботи з використанням ділової гри; труднощі із заміною викладача, що проводив гру.

При створенні ділових ігор, важливо дотримуватися ряду методичних вимог [33]:

- гра повинна бути логічним продовженням і завершенням конкретної теоретичної теми навчальної дисципліни, практичним доповненням вивчення дисципліни в цілому;

- максимальна наближеність до реальних професійних умов;

- ретельна підготовка учбово-методичної документації;

- чітко сформульовані задачі, умови й правила гри;

- задачі повинні бути актуальні, для її вирішення потрібні базові знання, уява і творчі здібності студентів;

- задачі повинні бути достатньо складні, але доступні для вирішення, повинні спонукати до використання наявних знань і пошуку нових принципів, фактів, методів вирішення;

- створення атмосфери пошуку й невимушеності;

- виявлення можливих варіантів рішення зазначеної проблеми;

- наявність необхідного встаткування.

Організація та проведення ділової гри це тривалий і трудомісткий процес. Підготовка ділової гри є багатоступеневою процедурою і залежить від ряду суб'єктивних чи об'єктивних факторів. З розвитком інформаційно-комунікаційних технологій створення та застосування ділової гри вийшло на зовсім новий рівень: стає можливим перевести ігрове середовище у віртуальний світ, задіяти програмні та апаратні засоби, інформацію про гру представити в електронному вигляді тощо.

### **Квест-технологія (Quest Technology).**

Проблемі використання квест-технології (термінологічному означенню, класифікаційному співвідношенню) присвячені праці Я. Биховського, М. Бовтенко, Н. Гончарової, І. Сокол, В. Шмідт, Б. Доджа, Т. Марча та ін. Застосовування освітніх квестів у ЗВО описано у роботах Л. Савченко, Г. Лебедь та ін.

Квест в освіту прийшов із ігрової та розважальної сфери, де використовувався у прямому розумінні слова: «довгий пошук того,

що важко знайти, або спроба досягти чогось складного» [38]. Одночасно, це один із поширених прийомів побудови сюжету у літературі та міфології, що передбачає подорож персонажів до певної цілі через подолання ряду труднощів.

На перших етапах квест використовувався як різновид рольової гри, що полягає у виконанні тими, хто навчається, поставлених завдань, шляхом самостійного пошуку можливих рішень та вибір найбільш оптимального. З розвитком комп'ютерної техніки та ІКТ, квест став одним із найпоширеніших видів комп'ютерних ігор, що полягали у виконанні персонажами завдань, долаючи послідовність перешкод, для досягнення ігрової цілі.

Ідея використання мережі Інтернет та інформаційно-комунікаційних технологій для організації і проведення квестів вперше була впроваджена в освітню практику університету Сан Дієго у 1995 р. Берні Доджем (Bernie Dodge). За визначенням науковця, веб-квест – це орієнтована на дослідження діяльність, в якій більша частина або вся інформації, яку опрацьовують ті, хто навчається, походить із ресурсів Інтернет [37].

Аналіз наукових праць вітчизняних та закордонних науковців показав, що веб-квест є багатоаспектним явищем, що розглядається як:

- сукупність методів та прийомів організації дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації, використовуючи інтернет-ресурси з практичною метою [19];
- проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси Інтернет [16];
- сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи ту чи іншу навчальну задачу [4];
- міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернаті [34].

Тобто, веб-квест є і повноцінним освітнім продуктом (сайтом, електронним ресурсом), і засобом організації навчальної діяльності. З огляду на професійну підготовку майбутніх фахівців, веб-квест – це освітня технологія, що передбачає використання глобального інформаційного простору та ІКТ для пошуку, опрацювання та оцінювання інформації, з метою розв'язання дослідницьких завдань, пов'язаних з майбутньою професійною діяльністю.

Веб-квест є одночасно ігровою та проектною технологією. З однієї сторони, він передбачає ігрову форму взаємодії між учасниками навчального процесу, яка сприяє «формуванню вмінь

розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету» [30].

З іншої сторони, веб-квест передбачає розв'язання значимої проблеми [16]: пошуку раціональних способів її розв'язку, знаходження переконливих аргументів доведення правильності обраного шляху, обґрунтування висновків.

Можна виділити такі різновиди веб-квестів.

За тривалістю проведення:

- короткострокові – виконуються протягом одного–трьох занять; мета: придбання та інтеграція знань; результат: збір, опрацювання і засвоєння великої кількості нової інформації;

- довгострокові – тривають від одного тижня до місяця; мета: розширення та переробка знань; результат: глибокий аналіз цілого комплексу знань, перетворення їх певним способом і демонстрація розуміння матеріалу, шляхом створення певного продукту.

За кількістю учасників: індивідуальні; в міні групах.

За предметним змістом: в рамках однієї дисципліни; міжпредметні (більш складні у розробці і реалізації).

За домінуючим видом діяльності учасників: рольові; ігрові; пошукові; інформаційні; дослідницькі; творчі.

За режимом проведення: в реальному режимі; у віртуальному режимі; комбіновані.

За освітнім середовищем реалізації: традиційне освітнє середовище; інформаційне освітнє середовище.

Аналіз наукових праць [37; 6] та власний педагогічний досвід показують, що незалежно від виду, для максимального досягнення ефективності, веб-квест має містити принаймні такі частини:

1. *Вступ*, де подається довідкова інформація: огляд квесту, сценарій, описуються ролі та етапи виконання.

2. *Завдання*, яке потрібно виконати (доступне, здійсненне та цікаве): серія питань, на які потрібно знайти відповідь; проблема, яку потрібно вирішити; позиція, яку потрібно захистити; чи інша діяльність, спрямована на пошук, збір, переробку інформації і презентування результатів.

3. *Набір інформаційних джерел*, необхідних для виконання завдання: веб-ресурси, документи доступні через електронну пошту або конференції в режимі реального часу, бази даних в Інтернеті доступні для пошуку, а також книги та інші документи фізично доступні у навчальному закладі.

4. *Опис процесу, який студенти повинні пройти у виконанні завдання.* Процес повинен бути розбитий на чітко описані кроки.

5. *Вказівки щодо організації отриманої інформації:* важливо чітко описати, в якому вигляді студенти мають представити отримані результати (відповіді на запитання; опис; концептуальні карти чи причинно-наслідкові діаграми та ін.) і у якій формі (реферат, презентація, веб-сайт тощо).

6. *Оцінювання, опис критеріїв і параметрів оцінювання квесту.*

7. *Висновок, який супроводжує закриття квесту, нагадує студентам про те, що вони дізналися, і, можливо, заохочує їх до подальших пошуків.*

Веб-квест, як навчальна технологія, володіє потужним дидактичним потенціалом, що сприяє [30; 29; 44]: розвитку інтелектуальної та емоційної активності студентів; розвитку креативного мислення; цілеспрямованому мотивуванню до процесу здобування знань; забезпеченню контекстності навчання; індивідуалізації навчання; формуванню різних видів компетентностей студентів: предметних, міжпредметних, інформаційної, навчально-пізнавальної, комунікативної, кооперативної; самовираженню того, хто навчається; розширенню світогляду; збагаченню додатковими знаннями; розвитку конкурентності та лідерських якостей учасників; підвищенню відповідальності за результати діяльності та їх презентацію.

Окрім того, при використанні веб-квестів у студентів формується бачення більш багатих тематичних відношень, вони роблять вклад у реальний світ знань і починають розмірковувати над власними метакогнітивними процесами.

Проте, ряд науковців визначають і негативні сторони веб-квестів, наведені і праці [45], зокрема: наразі не існує достатніх досліджень щодо конкретної стратегії навчання із використанням веб-квестів; відсутній зв'язок веб-квестів із певними дисциплінами; при створенні і використанні веб-квестів не завжди враховуються етапи розвитку тих, хто навчається, і тому виникає ризик використання заходів, які не підходять для деяких студентів; існує багато квестів, які були створені не дуже продумано як зі сторони викладання, так і дизайну.

Щоб отримати від веб-квестів у навчальному процесі позитивні результати, потрібно дуже виважено підходити до їх проектування і застосування [45]: важливо постійно оцінювати відповідні навчальні

стратегій з метою визначення еволюції їх ефективності; орієнтуватися на розвиток критичного мислення та мотивацію студентів. Лише коли вони правильно використовуються, «вони дають цікавий спосіб для студентів вирішувати реальні проблеми цілеспрямовано». [42, С. 133]

Обов'язковою вимогою до створення веб-квесту є включення проблемних завдання, що за Б. Доджем [37] можуть бути такими:

- переказ (демонстрація розуміння теми на основі представлення матеріалів із різних джерел у новому форматі: створення презентації, плакату, розповіді);
- аналіз (пошук і систематизація інформації); компіляція (трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел);
- оцінка (обґрунтування окремої точки зору щодо проблеми);
- переконання (уміння схилити на свою сторону опонентів або нейтрально налаштованих осіб);
- планування і проектування (розробка плану чи проекту на основі заданих умов);
- самопізнання (будь-які аспекти дослідження особистості);
- журналістське розслідування (об'єктивне дослідження інформації (розподіл думок і фактів));
- творче завдання (створення п'єси, вірша, відеоролика, сайту);
- наукові дослідження (вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел).

Як зазначає Г. Тейлор [40], для успіху веб-квестів необхідні ряд критичних елементів, до яких, на думку автора, відносяться:

- простота – простий, доступний підхід краще сприяє досягненню освітніх цілей, ніж залучення великої кількості технологій і засобів;
- дизайн – важливо не лише розробити квест і стратегію його виконання, а представити його студентам в естетичному привабливому вигляді, із зрозумілою структурою і легкою навігацією;
- ресурси є «серцевиною» веб-квестів, тому при їх розробці викладачі повинні знаходити гарні ресурси від надійних джерела, які мають великий потенціал;
- організація – веб-квести повинні дотримуватися встановленого графіку і бути гарно організованими; діяльність повинна бути чіткою та простою;

- візуалізація – педагоги повинні бути здатні візуалізувати діяльність та продукти перед використанням веб-квестів;
- різноманітність – веб-квести повинні сприяти розвитку творчості та різноманітності діяльності студентів та створюваних ними продуктів;
- квестовий елемент – веб-квести є ефективними, коли вони насправді представлені більше як квести, ніж прості списки завдань;
- навчальна складова – веб-квести призначені для реальних студентів та викладачів, відтак, теми повинні бути узгоджені з цілями навчального плану та освітніми результатами.

Розробка хорошого веб-квесту – це складний кропіткий процес, що вимагає знання навчальної практики, здібностей тих, хто навчається, змісту дисципліни, а також вільного володіння технологічними інструментами.

При використанні технології веб-квесту, функції педагога полягають у наступному [30]: визначення освітніх цілей квесту, побудова сюжетної лінії, оцінювання кінцевого результату та процесу діяльності учня, забезпечення організації пошуково-дослідницької навчальної діяльності. А головне завдання студента – самостійний пошук необхідної інформації, її дослідження і опрацювання з метою вирішення поставлених завдань. На основі аналізу наукових праць [37; 19] та власного педагогічного досвіду, можемо виділити такі етапи реалізації технологія веб-квестів з визначенням ролі учасників навчального процесу.

I. Пошуковий етап: ознайомлення викладача із ресурсами, доступними в режимі онлайн, наявними каталогами веб-сайтів для педагогів, що дає поштовх для подальших розвідок; організація викладачем ресурсів зі своєї дисципліни за відповідними категоріями (довідкові матеріали, проектні ідеї тощо); визначення викладачем тем, які вписуються в навчальний план дисципліни та для яких є відповідні матеріали в режимі онлайн.

II. Підготовчий етап: визначення конкретної теми веб-квесту (викладач задає тему, створює проблемну ситуацію, визначає ролі студентів або описує сценарій веб-квесту, окреслює попередній план роботи); вербалізація завдання (викладач вербалізує конкретне завдання в рамках обраної теми) – на виході маємо методичні вказівки у вигляді сайту чи ресурсу, де у зрозумілій, привабливій і цікавій формі описано процес виконання квесту і чітко визначено підсумковий результат; опис Інтернет-ресурсів – викладач пропонує

студентам список посилань на Інтернет-ресурси (назви веб-сайтів із вказаними адресами та короткою анотацією).

III. Етап виконання: пошук інформації – студенти здійснюють пошук необхідної інформації в мережі Інтернет, користуючись при цьому описом процедури роботи (методичними рекомендаціями, розробленими викладачем); організація та керування пошуково-дослідницькою діяльністю студентів (викладач займає позицію спостерігача і консультанта, за потреби консулюючи і спрямовуючи діяльність студентів); опрацювання студентами отриманих матеріалів (аналіз, порівняння, синтез, обґрунтування позиції тощо); підготовка студентами презентації веб-квесту (результат – локальний веб-сайт, Інтернет-сторінка, презентація, електронний ресурс чи друковане видання), де доцільно повідомити тему, мету, засоби створення, використані джерела та вирішене завдання; виступ студентів із демонстрацією напрацювань.

IV. Підсумковий етап: обговорення; оцінка виконаної роботи самими студентами; підбиття підсумків (поділ враженнями, спільне окреслення перспектив подальших пошуків з цієї та інших навчальних дисциплін).

Оцінювання результатів веб-квесту є особливо важливим елементом їх проведення. Критерії оцінювання можуть бути різними. На думку Л. Желізняк, веб-квест є комплексним завданням, тому оцінка його виконання повинна ґрунтуватися на декількох критеріях, орієнтованих на тип проблемного завдання і форму представлення результату, а детальна шкала критеріїв дозволить викладачу та учасникам проекту оцінювати результати роботи [14].

Розглянемо основні критерії та рівні оцінювання робіт студентів.

Критерій 1. Розуміння завдання:

*високий рівень* – робота демонструє точне розуміння завдання; уся інформація має безпосереднє відношення до теми;

*середній рівень* – включаються як матеріали, що мають відношення до теми, так і ті, що не мають; використовується обмежена кількість джерел;

*достатній рівень* – включені матеріали, що не мають безпосереднього відношення до теми; використовується одне джерело, зібрана інформація не аналізується і не оцінюється.

Критерій 2. Виконання завдання:

*високий рівень* – оцінюються роботи різних періодів; висновки аргументовані; усі матеріали мають безпосереднє відношення до

теми; джерела цитуються правильно; використання інформації з достовірних джерел;

*середній рівень* – не уся інформація узята з достовірних джерел; частина інформації неточна або не має прямого відношення до теми;

*достатній рівень* – випадкова підбірка матеріалів; інформація неточна або не має відношення до теми; неповні відповіді на питання; не робляться спроби оцінити або проаналізувати інформацію.

Критерій 3. Результат роботи:

*високий рівень* – чітке і логічне представлення інформації; матеріал структурований і відредагований; демонструється критичний аналіз і оцінка матеріалу, визначеність позиції;

*середній рівень* – точність, структурованість інформації; привабливе оформлення; недостатньо виражена власна позиція і оцінка;

*достатній рівень* – матеріал логічно не побудований і поданий зовні непривабливо; не дається чіткої відповіді на поставлені завдання.

Критерій 3. Творчий підхід:

*високий рівень* – представлені різні підходи до вирішення проблеми; робота відрізняється яскравою індивідуальністю і виражає точку зору мікрогрупи;

*середній рівень* – демонструється одна точка зору на проблему; проводяться порівняння, але не робляться висновки;

*достатній рівень* – студент копіює інформацію із запропонованих джерел; немає критичного погляду на проблему

Окремо можна вивести критерії щодо оформлення роботи веб-квесту(звіту), а саме стилістика оформлення, дизайн (поєднання фону, шрифтів і так далі), навігація (можливість орієнтуватися в матеріалі), наявність ефектів, об'єм тощо.



## **РОЗДІЛ 2.**

### **ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯМ НОВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ЗВО**

#### **Електронне портфоліо (E-portfolio).**

Технологія електронного портфоліо має надзвичайний дидактичний потенціал у професійній підготовці майбутніх фахівців видавництва та поліграфії [12]. Адже студенти, що навчаються за даним напрямом засвоюють значну кількість дисциплін, головна мета яких – сформувати знання, уміння та навички у створенні друкованих та електронних видань, найрізноманітніших видів, визначенні їх колірних, типографічних та композиційних рішень, технічного та художнього редагування тощо.

За процес навчання студенти виконують лабораторні роботи, домашні та курсові проекти, у рамках яких розробляють макети книг, газет і журналів, дизайн логотипів, плакатів, афіш, створюють шаблони веб-сайтів, сценарії анімаційних роликів, моделі 3D-об'єктів. Відтак, накопичується велика кількість робіт, що неорганізовано зберігаються у різних місцях на кафедрі та у студентів, які оцінюються відірвано одна від одної, без можливості відстежити прогрес навчальних досягнень, оцінити докладені зусилля, відстежити уміння самостійно працювати та ефективно презентувати власні напрацювання.

Технологія електронного портфоліо дозволяє уникнути цих недоліків. Уміння студентів упорядковувати виконані роботи та накопичену інформацію, проявляти творчий підхід при їх організації та представленні сприятимуть формуванню професійного системного мислення та професійно-комунікативних компетентностей майбутніх фахівців видавництва та поліграфії, утвердження їх в думці щодо вірного вибору професії. Адже одним із обов'язкових напрямів діяльності спеціаліста даної галузі є створення портфоліо робіт та представлення його клієнту.

Але використання е-портфоліо у навчальному процесі ще не є запорукою досягнення дидактичних цілей. Важливим є донесення до студентів сутності даної технології, специфіки організації навчання та оцінювання результатів.

В сучасному освітньому середовищі методичні вказівки до оформлення портфоліо студента доречно подавати не у вигляді усної розповіді чи текстового обґрунтування, а представити в

електронному вигляді, наприклад, з використанням такого засобу візуалізації інформації, як інфографіка. Даний підхід було застосовано на кафедрі комп'ютерних мультимедійних технологій Національного авіаційного університету при викладанні дисципліни «Композиція, рисунок, перспектива». При вивченні дисципліни протягом семестру студенти виконували лабораторні завдання, мета яких полягала у засвоєнні законів композиції та перспективи, оволодінні вміннями застосовувати виразні елементи рисунку, розвивати творчу уяву та фантазію. Кінцевий результат – зображення, виконане на папері будь-яким технічним засобом (простим олівцем, фарбою, тушшю, вугіллям).

Студентам на першому занятті надавалася інформація про особливості організації навчальної роботи за технологією е-портфоліо та представлявся електронний ресурс «Портфоліо студента. Методичні вказівки до виконання» (технічна та змістова реалізація Денисенко С.М.) (рис. 1).

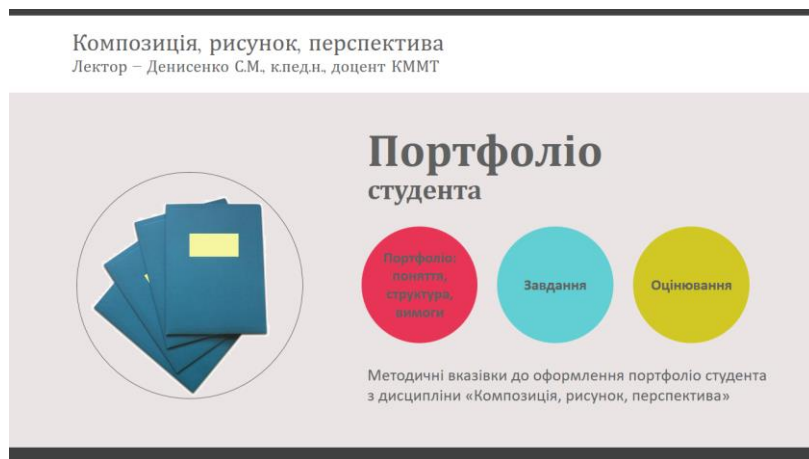


Рис. 1. Головна сторінка електронного ресурсу «Портфоліо студента»

Електронний ресурс «Портфоліо студента» виконаний в стриманому стилі з яскравими акцентами, що виділяють головні моменти. На титульній сторінці міститься інформація про дисципліну, викладача та представлено розділи з можливостями переходу до них. У першому розділі «Портфоліо: поняття, структура, вимоги» подано інформацію про те, що являє собою портфоліо студента, його структуру, вимоги висуваються до

портфолію студента, створеного у процесі вивчення дисципліни «Композиція, рисунок, перспектива». Матеріал подано стисло і чітко, використовуючи можливості інфографіки (рис. 2).

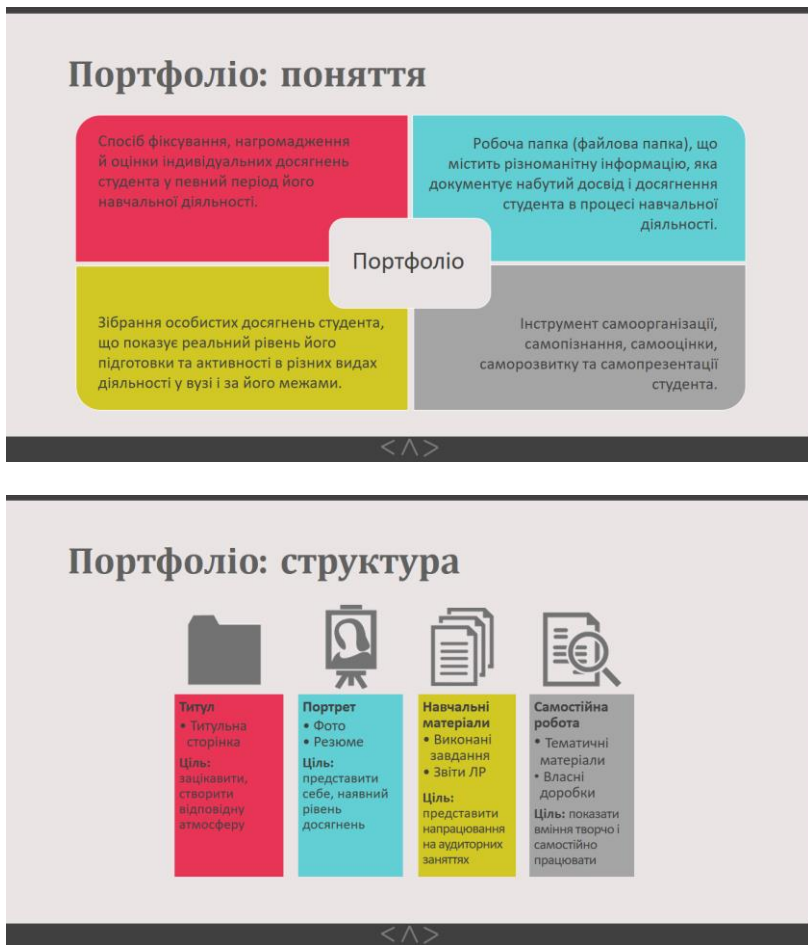


Рис. 2. Фрагменти сторінок електронного ресурсу

На наступних сторінках наведено схематичне зображення етапів виконання портфолію, враховуючи особливості дисципліни, та наведено вимоги, що висуваються до кінцевого результату (рис. 3а, 3б). Всі матеріали представлено так, що їх можна охопити одним поглядом і зрозуміти без додаткового роз’яснення.



Рис. 3а. Фрагменти сторінок електронного ресурсу



Рис. 3б. Фрагменти сторінок електронного ресурсу

З метою забезпечення цілісності ресурсу, у другому розділі представлено завдання для виконання на лабораторних заняттях та для самостійного опрацювання (рис. 4а, 4б). Піктограми лабораторних робіт є інтерактивними, при їх натисканні відкриваються файли з завданнями.



Рис. 4а. Фрагменти сторінок електронного ресурсу

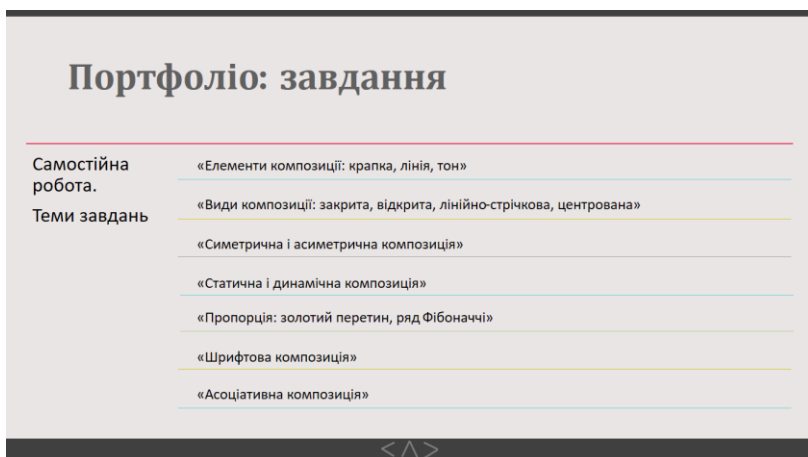


Рис. 4б. Фрагменти сторінок електронного ресурсу

Останній розділ ресурсу «Оцінювання». Однією із переваг технології портфоліо є можливість студентами самостійно контролювати процес виконання і здійснювати самооцінку кінцевого результату. Тому доречним є наведення чітко визначених критеріїв, за якими і викладач і студент зможуть об'єктивно оцінити створені портфоліо (рис. 5).

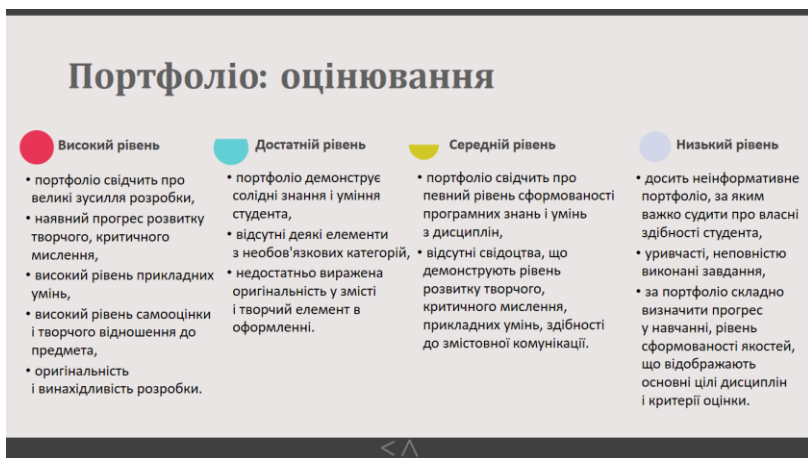


Рис. 5. Фрагменти сторінок електронного ресурсу

Використання у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців видавництва та поліграфії е-портфоліо та електронного ресурсу з методичними вказівками щодо його створення, підтвердили дидактичний потенціал даної технології. Позитивні зміни позначилися на навчальній мотивації студентів, пізнавальному інтересі, бажанні самостійно працювати, умінні критично оцінювати власні роботи та напрацювання одногрупників. Захист е-портфоліо одночасно може виступати як підсумкове оцінювання навчальних досягнень з дисципліни, а отримані бали зараховуватися як оцінка за диференційований залік.

Електронні портфоліо, розміщені на сайті кафедри, збагатять освітнє середовище, зроблять його більш особистісно-орієнтованим, сформують у студентів почуття відповідальності і важливості власної роботи. Застосування ж технології е-портфоліо зробить навчальний процес цікавим, відкритим, професійно-спрямованим. За певних умов, студентське портфоліо може перетворитися в професійне портфоліо, з накопиченням особливо вдалих напрацювань, що знадобиться у подальшій професійній діяльності.

### **Кейс-технологія (Case-study).**

Найбільш широко у наукових джерелах освітлено питання використання кейсів під час навчання управлінців в економічних вузах, проте, прослідковується тенденція до їх використання не тільки в бізнес-освіті, а й у педагогічній, інженерній, у предметному

навчанні. Питання щодо застосування кейсів у професійній освіті майбутніх фахівців видавництва та поліграфії наразі лишається все ще відкритим.

Вимоги до фахівця галузі видавництва та поліграфії – це система професійних якостей, що визначають успішність діяльності. До найважливіших професійних якостей фахівця видавництва та поліграфії відноситься вміння виготовити надзвичайно привабливу видавничу продукцію, користуючись для цього широким арсеналом засобів і прийомів. У практичній діяльності він має вирішувати творчі завдання і демонструвати художні здібності, розробляючи дизайнерські рішення, за допомогою комп'ютерних програмних засобів втілювати задум у макет видання, і правильно обравши спосіб друку і підбравши всі необхідні параметри, втілити задум у життя. По суті, це фахівець, що має демонструвати інтеграцію технічних, інформаційних і дизайнерських навичок, уміти критично аналізувати великі об'єми інформації, приймати виважені рішення, працювати в команді, конструктивно реагувати на критику, просувати результати своєї діяльності.

Якнайкраще сприятиме формуванню навиків майбутньої професійної діяльності студентів-поліграфістів така інтерактивна освітня технологія, як технологія case-study, відмінною рисою якої є не надання готових знань студентам, а забезпечення умов для їх самостійного оволодіння.

Традиційно case-study використовувався при викладанні економічних, соціальних і бізнес-дисциплін. Досвід підтверджує ефективність цієї технології і при підготовці фахівців видавництва та поліграфії, особливо при засвоєнні студентами дизайнерських дисциплін, оскільки передбачає розгляд значної кількості ситуацій або завдань в певних комбінаціях, що базуються на фактах реального життя.

На думку Радвіл Н. І., дизайнерські кейс-завдання відрізняються від звичних проектних завдань, які використовуються при проведенні лабораторних і практичних занять, оскільки цілі використання традиційних завдань і кейсів в навчанні різні. Традиційні завдання забезпечують матеріал, що дає студентам можливість вивчення і застосування окремих навичок. Навчання ж за допомогою реальних кейсів допомагає студентам придбати широкий набір різноманітних знань і умінь. Кейси передбачають багато рішень і безліч альтернативних шляхів, що призводять до

них, тому реальні дизайнерські кейси особливо затребувані в дисциплінах, в яких немає однозначного рішення поставленої проблеми, а передбачається кілька варіантів. Завдання викладання при цьому відразу відхиляється від традиційної схеми і орієнтується на пошук рішень в їх проблемному полі. В ході розбору ситуацій студенти вчаться діяти в «команді», проводити аналіз і приймати управлінські рішення [28].

Розглянемо особливості використання case-study у процесі навчання студентів дисципліни «Основи технічної естетики і дизайну». Організація лабораторних занять з дисципліни «Основи технічної естетики і дизайну» буде більш цікавішою, мотивуючою і результативнішою, орієнтованою на майбутню професійну діяльність, якщо надавати студентам не просто завдання зі створення дизайнерського рішення якогось виду видання, а розв'язання ситуацій, наближених до реальних: взаємодія з замовником, робота в команді, вирішення конкретних проблем поліграфічного оформлення, знаходження та усунення помилок в оформленні видань тощо. Для більшої результативності кейси варто будувати так, щоб не пропонувати проблему у чистому вигляді, а змусити студентів виокремити її з тієї інформації, яка міститься в описі.

У сфері дизайн-освіти, безсумнівно, найбільш продуктивними є реальні кейси, які базуються на фактичному матеріалі з практики дизайн-студій і рекламних агентств.

З усіх методів кейс-технології особливо доречними у викладанні дисципліни «Основи технічної естетики і дизайну» будуть кейс-ситуації та кейс-ілюстрації. Кейс-ситуації дозволяють глибоко і детально дослідити конкретну ситуацію, що може виникнути у майбутній професійній діяльності (визначення графічного рішення замовленого видання, розподіл обов'язків, визначення шляхів усунення наявних помилок), розробити практичне рішення та здійснити його реалізацію. Кейс-ілюстрація – це ілюстрація, яка використовується для розгляду проблемної ситуації з метою розбору суті проблеми, аналізу можливих рішень і вибір кращого з них. Кейс-ілюстрації можна використовувати для знайомства студентів з реальною чи вигаданою проблемою і вироблення власного погляду на її рішення. Розглядаючи ілюстрації (зразки видань, приклади оформлення обкладинок, способів верстання, подання вихідних відомостей, типографських і колірних рішень) студенти



обговорюють отриману інформацію, міркують, приймають рішення, усувають недоліки, розв'язують поставлені проблеми і реалізують власні варіанти їх вирішення. А метод ситуаційного аналізу дозволяє глибоко і детально дослідити конкретну ситуацію, що може виникнути у майбутній професійній діяльності (визначення графічного рішення замовленого видання, розподіл обов'язків, визначення шляхів усунення наявних помилок), розробити практичне рішення та здійснити його реалізацію.

Щоб застосування освітніх технологій було максимально ефективним, важливим є донесення до студентів їх сутності, специфіки організації навчання з їх використанням та оцінювання результатів. В сучасному освітньому середовищі доречно методичні вказівки до розв'язання кейсів подавати не у вигляді усної розповіді чи текстового обґрунтування, а представити в мультимедійному вигляді, з використанням таких засобів візуалізації інформації, як відео, фотозображення, інфографіка. Даний підхід було застосовано на кафедрі комп'ютерних мультимедійних технологій Національного авіаційного університету при викладанні дисципліни «Основи технічної естетики і дизайну».

У рамках вивчення вказаних дисциплін розроблено та впроваджено у навчальний процес авторські мультимедійні освітні ресурси з методичними вказівками до виконання лабораторних робіт. Розроблені ресурси розміщено освітньому середовищі кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій з вільним доступом студентів до матеріалів та можливістю їх завантаження. На рис. 6. показано першу сторінку мультимедійного ресурсу «Case-Study. Методичні вказівки до виконання лабораторних робіт з дисципліни «Основи технічної естетики і дизайну» (технічна і змістова реалізація Денисенко С.М.).



Рис. 6. Перша сторінка мультимедійного ресурсу

Нестандартність оформлення ресурсу, що разюче відрізняється від звичних текстових документів, покликане відразу зацікавити студентів, захопити увагу і мотивувати до навчання. На першій сторінці ресурсу міститься його назва та інтерактивні вкладки з можливістю переходу до окремих розділів. Такий підхід дозволяє швидко орієнтуватися в матеріалі, не витрачати час на пошук, а відразу переходити до потрібного місця. Колірне оформлення, світло-сірий фон та різнокольорові вкладки, роблять ресурс привабливим та зручним у використанні: основний текстовий матеріал легко сприймається на нейтральному фоні, а важливі моменти добре помітні завдяки яскравому акцентуванню. Така стилістика витримана в усьому ресурсі, що надає йому цілісності.

Важливо не просто зацікавити студентів оригінальним оформленням, а й дати зрозуміти важливість використання нової технології в навчанні та професійному зростанні. Для цього варто коротко розкрити її сутність, навести цілі використання. Структуроване представлення матеріалу, доповнене ілюстраціями-пиктограмами зробить текст більш зручним для сприйняття (рис. 7).

**Кейс** - спеціально підготовлений навчальний матеріал, що містить структурований опис запозиченої з реальної практики ситуації.

**Навички, які розвиває кейс:**

- аналітичні навички (вміння відрізнати дані від інформації, класифікувати, виділяти суттєву та несуттєву інформацію, аналізувати, представляти та добувати їх; мислити чітко й логічно);
- практичні навички (формування на практиці навичок використання теорії, методів та принципів);
- творчі навички (генерація альтернативних рішень);
- комунікативні навички (вміння вести дискусію, переконувати, використовувати наочний матеріал та інші медіа-засоби, кооперуватися в групі, захищати власну точку зору, переконувати опонентів, складати короткий та переконливий звіт);
- соціальні навички (оцінка поведінки людей, вміння слухати, підтримувати в дискусії чи аргументувати протилежні думки, контролювати себе).

Рис. 7. Приклад сторінки ресурсу, що ознайомлює студентів з новою технологією навчання

На рис. 8. показано як в ресурсі описано етапи роботи над кейсом. Для цього використано можливості інфографіки, що дозволило довге роз'яснення матеріалу зобразити у компактному вигляді, але максимально наочно і зрозуміло.



Рис. 8. Приклад сторінки ресурсу з наведеними етапами виконання завдань

Інфографіку використано і для опису параметрів оцінювання результатів роботи (рис. 9). Простота, відсутність зайвого і конкретність відразу дасть студентам зрозуміти, яким має бути результат роботи і на що звернути увагу при виконанні завдання.



Рис. 9. Приклад сторінки ресурсу з наведеними параметрами оцінювання завдань

Кейс-завдання містяться на окремій сторінці і оформленні у вигляді кольорових вкладок з номером та темою. Натискання вкладок дозволяє швидко переходити до потрібного завдання (рис. 10).



Рис. 10. Приклад сторінки ресурсу з інтерактивними розділами, відповідно до тематики лабораторних робіт

Розглянемо, що собою являють окремі кейс-завдання. Кожне завдання – це окрема ситуація, що відбувалася або може відбутися у професійній діяльності дизайнера видавничої продукції. Тематика завдань тісно пов'язана з матеріалом, що вивчається на лекційних заняттях та виноситься на самостійне опрацювання відповідно до навчального плану дисципліни і враховує міждисциплінарні зв'язки.

Особливість у тому, що розроблено не розрізненні, відірвані завдання, а у якості антуражу створено уявне дизайнерське бюро «КММТ-art», яке нібито отримує від клієнтів різні замовлення. Такий підхід надає реалістичності навчання, тісніше пов'яже його з практикою і занурює студентів у роботу.

Окрім того, підготовлено такі «замовлення», щоб сприяти не лише формуванню професійних якостей студентів, а й розвитку моральних, патріотичних, загальнолюдських цінностей. Наприклад, замовлення розробити макет оголошення від притулку для тварин або створення дизайну упаковки сувенірної продукції для створення візуальної ідентичності країни чи замовлення на виготовлення серії плакатів для пропаганди читання. Включення таких завдань практично унеможливує формальне виконання студентами роботи «заради оцінки», вони відчують певну соціальну відповідальність, а також це поєднує навчальну і виховну роботу вузу [10].

Кейси містять всю інформацію, необхідну студентам для виконання поставленого завдання: дані про клієнтів, визначені задачі, інструментарій та опис алгоритму роботи над завданням. Матеріал подано стисло, структуровано і організовано. Кожний кейс – це окрема сторінка, витримана в єдиному графічному стилі з можливостями переходу до сторінки з завданнями, попередньої-наступної сторінок та головної сторінки ресурсу (рис. 11).

**Case 1**

**Тема:** Основні види художньо–графічного оформлення видань.

**Мета:** Ознайомитися зі стилями графічного дизайну; удосконалити вміння зі створення видань у певних графічних стилях.

**Обладнання та матеріали:** ПК, текстовий редактор Word, растровий або векторні графічні редактори, програми верстки.

---

**Кейс:** Дизайнерське бюро «KMMT-art» отримало замовлення розробити оголошення від притулку для тварин «Кіт-пес».

---





|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
|    |    |   |   |
| <p><b>Клієнт</b> - невеликий приватний притулок для тварин. Головна сфера діяльності – залучення громадян до добротності (фінансова допомога, догляд за тваринами, надання прихистку безпритульним тваринам).</p> | <p><b>Завдання</b> - створення дизайну оголошення для залучення цільової аудиторії, готової прихистити тварин, надати фінансову чи матеріальну допомогу притулку.</p> | <p><b>Інструментарій</b> - максимальне використання можливостей графічних стилів (класичний стиль, поп-арт, вінтаж).</p> | <p><b>Алгоритм роботи:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомитися з теоретичним матеріалом по окреслених графічних стилях.</li> <li>2. Проаналізувати їх потенційні можливості для вирішення поставленої задачі.</li> <li>3. Провести аналіз видань подібної тематики.</li> <li>4. Визначити концепцію майбутньої роботи.</li> <li>5. Виконати три макети оголошення, в яких реалізується попередній задум.</li> <li>6. Обрати та обґрунтувати варіант, який найбільш точно відповідає поставленому завданню.</li> </ol> |

Рис. 11. Приклад сторінки ресурсу з описом кейс-завдання

Використання у процесі професійної підготовки бакалаврів видавництва та поліграфії інтерактивних освітніх технологій, зокрема, case-study, є ефективним способом підвищення мотивації та пізнавального інтересу студентів. Кейс технологія дозволяє наблизити навчання до майбутньої професійної діяльності, розвинути у студентів важливі компетентності: вміння аналітично підходити до вирішення поставлених завдань, генерувати творчі рішення, працювати у команді, обґрунтовувати власні концепції та ідеї.

Застосування сучасних ІКТ для розроблення і впровадження case-study у навчальний процес робить навчання більш ефективним, оскільки студенти отримують можливість необмеженого доступу до навчального матеріалу, а використання якісних і оригінальних навчально-методичних матеріалів сприятиме значному підвищенню їх дидактичного потенціалу.

### Ділова гра (Game-based Learning)

Використання ділових ігор у професійній підготовці майбутніх фахівців є потужною технологією навчання, покликаною скоротити етап інтеграції молодих працівників у виробничий процес [43]. Набуває широкої популярності ця технологія у бізнес освіті, у підготовці психологів і педагогів, у виробничій та інженерній освіті.

Не менш перспективною вона виявляється, зокрема, при підготовці бакалаврів видавництва та поліграфії.

Наразі видавничо-поліграфічна галузь – це високотехнологічна сфера діяльності, що потребує кваліфікованих фахівців, здатних забезпечувати організацію технологічного процесу на всіх етапах створення друкованої та електронної продукції та спроможних виконувати найрізноманітніші обов'язки: набирати та редагувати текст, обробляти зображення, створювати дизайн та макети різних видань, здійснювати верстання і додрукарську підготовку, працювати з анімацією, звуком, відео. ЗВО має передбачити підготовку універсального багатозадачного фахівця, здатного адаптуватися до виконання різних завдань, відповідно до мінливих потреб ринку. Окрім того, у виробничій системі працівники різних посад і ланок змушені регулярно приймати як прості, так і критичні рішення, презентувати свої напрацювання, переконувати та обґрунтовувати власну позицію у спілкуванні з іншими людьми (колегами та клієнтами). Використання ділових ігор при підготовці бакалаврів видавництва та поліграфії сприятиме швидкому включенню студента в модель професійної діяльності. Вони зможуть приймати на себе різні функціональні ролі, виявляти специфіку діяльності своїх персонажів, взаємодіяти у змодельованому, але максимально наближеному до реального, виробничому процесі та найголовніше, бачити та оцінити кінцевий результат своєї роботи. Окрім того, ділова гра сприятиме розвитку комунікативної компетенції та самої особистості майбутнього фахівця.

На кафедрі комп'ютерних мультимедійних технологій Національного авіаційного університету було практично впроваджено у навчальний процес ігрові технології. Розглянемо приклад використання ділової гри при вивченні дисципліни «Додрукарське опрацювання інформації». Мета цієї навчальної дисципліни – розкриття основних понять додрукарського процесу, засвоєння студентами методів, засобів, технічних характеристик та етапів створення різних видів видань. Студент повинен знати теоретичні основи макетування, верстання та дизайну видань, принципи функціонування робочих станцій комп'ютеризованих видавничих систем, вміти проектувати та створювати з використанням різних програмних засобів електронні прототипи майбутніх видань, готувати їх до друку поліграфічними засобами.

Тобто, у процесі вивчення навчальної дисципліни у студентів формуються знання, уміння і навички, що формують професійну компетентність майбутнього фахівця у галузі видавництва та поліграфії. Власний педагогічний досвід показав, що використання ділової гри сприятиме ефективному досягненню описаних цілей.

На першому етапі, конструктивному, головну діяльність виконував викладач. Розроблено та впроваджено у процес вивчення дисципліни «Додрукарське опрацювання інформації» (технічна та змістова реалізація Денисенко С.М.) ділову гру, що використовувалася на лабораторних заняттях. У ході першого навчального модуля студенти засвоювали теоретичні знання і відпрацьовували необхідні практичні навички у звичайному форматі, а ось другий модуль був безпосередньо організований як ділова гра. Було змодельовано фрагмент майбутньої професійної діяльності фахівця видавництва та поліграфії (проблема підготовки і випуску газетного видання), сформовано задачі і описано етапи їх виконання, визначено ролі виконавців. При розробці автором дотримано розглянутих вище методичних вимог. Також було розроблено авторський електронний освітній ресурс (рис. 12).



Рис. 12. Головна сторінка ЕОР

В ЕОР в оригінальній і цікавій формі, з використанням зображень та інфографіки, стисло і структуровано наводилась інформація про особливості проходження занять та виконання завдання. Даний ЕОР



є компонентом спроектованого автором мультимедійного освітнього середовища, а також розташовується у локальній мережі кафедри, з можливістю постійного доступу і завантаження. Ресурс інтерактивний, включає чотири розділи: «Основні поняття», «Етапи виконання», «Завдання» та «Оцінювання». За рахунок інтерактивності користувач отримує можливість переходити до потрібного розділу у довільному порядку. У першому розділі студенти ознайомлювалися з тим, що таке взагалі ділова гра, чим вона відрізняється від звичайного заняття і які переваги для професійного становлення може надати.

У розділі «Етапи виконання» представлено зміст кожного етапу роботи і послідовність їх виконання (рис. 12). Це дозволило студентам організувати і спланувати свою діяльність, окреслити план власних дій і дотримуватися його.



Рис. 13. Розділ ЕОР «Етапи виконання»

Розділ «Завдання» містить сформовану проблему у штучно створеній ситуації, що моделює майбутню фахову діяльність і найбільш повно відображає її істотні сторони. Основне дослідницьке завдання полягає у підготовці тематичного випуску газети кафедри (рис. 14). Студентам пропонується розділитися на три групи, обрати певну тему та вирішити ряд професійних проблем, аналогічних тим, що виникатимуть у майбутній професійній діяльності. Кінцевий результат кожної групи – надрукований номер газети, який потрібно представити і захистити.



Рис. 14. Розділ ЕОР «Завдання»

Діяльність викладача в навчальній грі зводилася до її організації і координування. Після ознайомлення студентів з особливостями, умовами і правилами, викладач займав координуючу позицію, вся основна робота покладалася на студентів. Студенти поставлене завдання мали вирішувати разом і самостійно. Насамперед, потрібно було розподілити запропоновані ролі: визначити головного редактора, журналіста, літературного і технічного редактора, дизайнера, типографа, коректора і верстальника. А також чітко визначитися із функціональними обов'язками кожного учасника, відповідно до обраної ролі. На цьому етапі проявилися не лише вміння студентів до самоорганізації, а й їх лідерські якості.

Вся робота над виконанням завдання мала відповідати реальному технологічному процесу додрукарської підготовки видань. Студентам наводилася послідовність операцій, кожна з яких, в свою чергу, включала ряд дій, які потрібно було виконати (рис. 15).

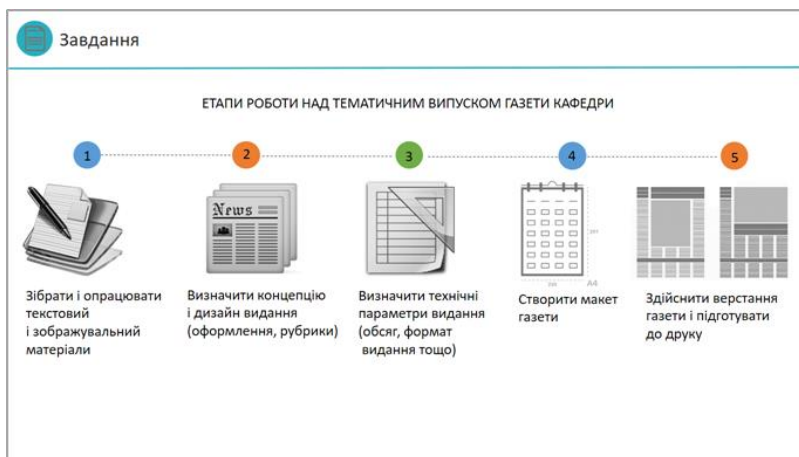


Рис. 15. Фрагмент ЕОР з наведеними етапами роботи над завданням

Залежно від обраної ролі, кожний учасник отримував завдання: підібрати інформацію за заданою темою, опрацювати її, відредагувати текстовий та зображувальний матеріал, розробити концепцію майбутнього видання, визначити дизайнерське рішення, підготувати макет та зверстати видання. Тобто, в процес ділової гри студент повинен виконувати дії подібні до тих, що можуть відбутися у його професійній діяльності.

Студенти працювали у команді організовано, разом вирішували проблеми, обговорювали і пропонували різні стратегії та рішення. Робота тривала не лише у межах аудиторії, на протязі занять, а й у позааудиторний час, всі прагнули якнайкраще виконати роботу, отримати певний статус у команді. Оскільки команд було три, то студенти не лише співпрацювали у своїй групі, а й змагалися з іншими, що надавало процесу певного «азарту», змушувало бути активним, дієвим, діяти на користь колективу.

Для вирішення завдання всю інформацію і стратегії рішень студентам потрібно було шукати самостійно, акумулюючи теоретичні знання, уміння і навички отримані на лекційних та лабораторних заняттях. Окрім того, в ЕОР вміщено розділ з додатковими матеріалами, які можна завантажити, чи перейти за посиланням, і використовувати у процесі роботи (рис. 16).

**Завдання**

**ЛІТЕРАТУРА**

1. Оформлення газети. 
2. Іванов В.Ф. Техніка оформлення газети: Курс лекцій. — К.: Т-во «Знання», КОО, 2000. — 222 с. 
3. Шевченко В. Е. Техніка оформлення газетного видання. — К., 2003. — 160 с. 
4. Коректура: Підручник. — К.: Наша культура і наука, 2005. — 252 с. 
5. Настольная книга издателя / Е.В. Малышкин, А.Э. Мильчин. — М.: Издательство АСТ, 2004. — 811 с. 
6. Основы оформления газеты [Электронный ресурс] / Доступно: <https://narfu.ru/sgtu/www.agtu.ru/fad08f5ab5ca9486942a52596ba6582ellit.html>

Рис. 16. Фрагмент ЕОР з наведеними етапами роботи над завданням

Важливим етапом навчальної діяльності є оцінювання її результатів. При проведенні ділової гри особливо важливу роль відіграє об'єктивність оцінки результатів гри. Ще на початку гри студенти ознайомлюються з критеріями оцінювання (рис. 17) і знають, на що варто звертати увагу у роботі, мають змогу критично оцінити власні напрацювання та конкурентів.

**Оцінювання**

**КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ**


|  <b>Високий рівень</b>  |  <b>Достатній рівень</b>  |  <b>Середній рівень</b>   |  <b>Низький рівень</b>   |
|--|--|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Кінцевий продукт свідчить про великі зусилля розробки.</li> <li>• Наявний прогрес розвитку творчого, критичного мислення.</li> <li>• Високий рівень прикладних умінь.</li> <li>• Високий рівень самооцінки і творчого відношення до предмета.</li> <li>• Оригінальність і винахідливість розробки.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Кінцевий продукт демонструє солідні знання і уміння.</li> <li>• Відсутні деякі елементи з не обов'язкових категорій.</li> <li>• Недостатньо виражена оригінальність у змісті і творчий елемент в оформленні.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Кінцевий продукт свідчить про певний рівень сформованості програмних знань і умінь з дисциплін.</li> <li>• Відсутні підтверджен, що демонструють рівень розвитку творчого, критичного мислення, прикладних умінь, здібності до змістовної комунікації.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Досить неінформативний кінцевий продукт, за яким важко судити про власні здібності студента.</li> <li>• Уривчасті, неповністю виконані завдання.</li> <li>• За кінцевим продуктом складно визначити прогрес у навчанні, рівень сформованості якостей, що відображають основні цілі дисциплін і критерії оцінки.</li> </ul> |

Рис. 17. Розділ ЕОР з наведеними критеріями оцінювання роботи

Завершальним етапом ділової гри є презентація та захист напрацювання. Кожна група студентів презентувала своє видання, обґрунтовуючи концепцію, змістове наповнення, дизайнерське рішення, типографічне та колірне оформлення, особливості верстання тощо. Під час обговорення студенти мали можливість висловити зауваження чи відстояти особисту позицію, виразити враження від власної роботи і результатів конкурентів. Спостереження за діяльністю студентів та спілкування під час різних етапів ділової гри показав, що така форма організації навчання є для них цікавою і дозволила зануритися у реальний робочий процес.

Таким чином, використання ділової гри є ефективним засобом формування професійних компетентностей фахівців видавництва та поліграфії, орієнтований на безпосередню підготовку студентів до виконання тих функцій та обов'язків, що виникатимуть у їх майбутній професійній діяльності.

### **Квест-технологія (Quest Technology)**

Вітчизняна і світова практика підтверджує ефективність використання веб-квестів у навчальному процесі ЗВО. Власний педагогічний досвід показав, що ця технологія є ефективною і у професійній підготовці майбутніх фахівців видавництва та поліграфії. На кафедрі комп'ютерних мультимедійних технологій Національного авіаційного університету у рамках вивчення дисциплін «Теорія кольору» та «Основи типографіки» було розроблено та впроваджено у навчальний процес авторські мультимедійні освітні ресурси з методичними вказівками до виконання веб-квестів. Розроблені ресурси розміщено у локальній мережі з вільним доступом студентів до матеріалів та можливістю їх завантаження. Призначені для студентів другого курсу спеціальності «Видавництво та поліграфія».

Розглянемо використання веб-квесту при вивченні дисципліни «Основи типографіки».

Тема квесту – «Портфоліо робіт з типографіки».

Мета – пошук, підбір, аналіз та опрацювання зразків шрифтового та типографічного оформлення різних видів видавничої продукції в мережі Інтернет та у реальному оточенні.

Компетентності (загальні і фахові), які має набути студент в результаті вивчення навчальної дисципліни із використанням веб-

квесту: здатність до розв'язання складних непередбачуваних задач і проблем у сфері професійної діяльності та/або навчання, що передбачає збирання та інтерпретацію інформації (даних), вибір методів та інструментальних засобів, застосування інноваційних підходів; здатність спілкуватися та розповідати про власні ідеї і процеси дизайну та розробки; здатність оцінювати та обговорювати предмети, пов'язані із видавництвом та поліграфією; володіння основними навичками у формулюванні і оцінюванні дизайнерських концепцій та моделей; розуміння теоретичних фундаментальних основ дизайну у сфері спеціалізації видавництва та поліграфії; володіння основними навичками у формулюванні і оцінюванні дизайнерських концепцій та моделей.

До створення веб-квесту було включено такі проблемні завдання: аналіз (пошук і систематизація інформації), оцінка (надати критичне обґрунтування шрифтового і типографічного рішення відібраних зразків), творче (створення власного електронного ресурсу).

Результат веб-квесту – мультимедійна презентація. Кінцевий продукт має продемонструвати не лише результати дослідницько-пошукової роботи студентів, а й рівень сформованості практичних вмінь.

Розроблений веб-квест хоча і є моно-квестом, проте носить міждисциплінарний характер, оскільки при його виконанні студенти мають використовувати знання і уміння, отримані при вивченні інших дисциплін, зокрема, «Композиція, рисунок, перспектива» (при створенні ресурсу потрібно застосувати вміння виважено здійснювати композиційну організацію кожної сторінки окремо, і всього ресурсу), «Комп'ютерна графіка» (важливо не лише підібрати матеріал, а й належним чином його підготувати у відповідних графічних редакторах, відкоригувавши тонові і колірні параметри тощо).

За тривалістю проведення це довгостроковий квест (виконувався протягом місяця), оскільки перед студентами висувалося завдання не лише здійснити глибокий аналіз інформації, а й її перетворення і створення власного продукту.

Реалізація веб-квесту здійснювалася в інформаційному освітньому середовищі кафедри.

На рис. 18. показано першу сторінку мультимедійного ресурсу «Основи типографіки Веб-квест» (технічна і змістова реалізація Денисенко С. М.).

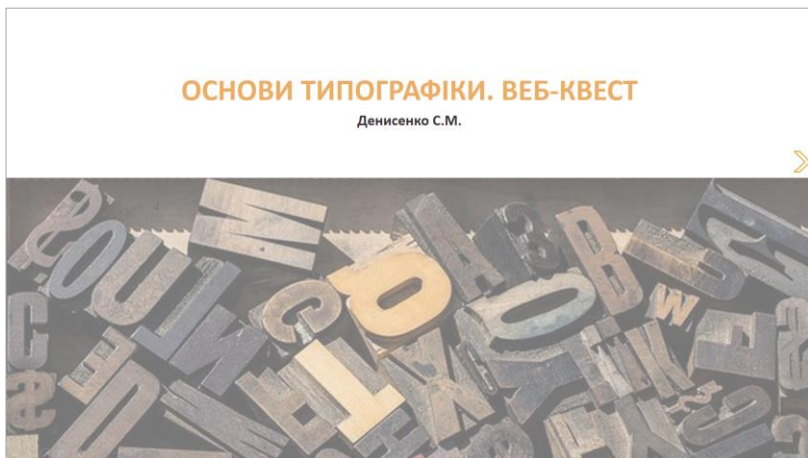


Рис. 18. Головна сторінка мультимедійного ресурсу

Ресурс є простим і зрозумілим, виконаний у сучасному мінімалістичному стилі, без зайвих елементів. Користуватися ним легко і зручно за рахунок елементів навігації та інтерактивного змісту, що дозволяє швидко переходити до потрібного місця. Весь матеріал викладено стисло і структуровано, без великих текстових пояснень.

Для кращого сприйняття, наповнення ресурсу візуалізовано і представлено у вигляді інфографіки, це сприяло легкому «зчитуванню» і розумінню, та надавало оригінальності ресурсу. У розділі «Етапи виконання» описано послідовність проходження квесту вцілому, а у розділі «Робота над завданням» наводяться етапи безпосереднього виконання завдання (рис. 19).

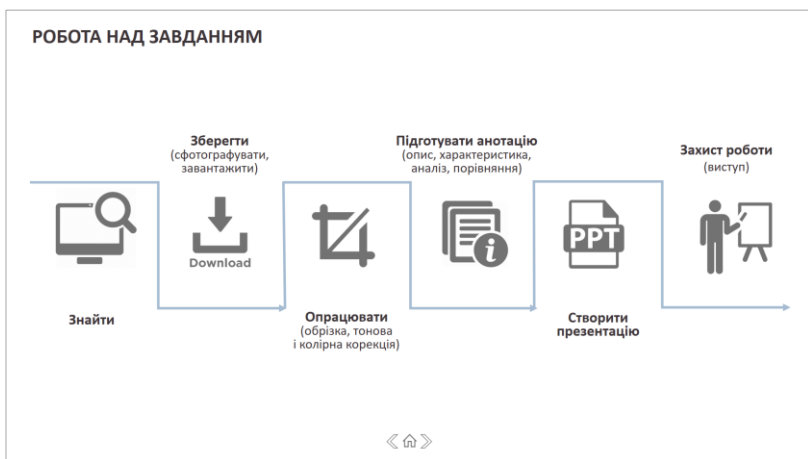


Рис. 19. Сторінка «Робота над завданням»

У розділі «Завдання» наводиться опис п'яти завдань, які потрібно студентам дослідити (рис. 20). Усі завдання безпосередньо пов'язані з тематичним планом навчальної дисципліни і сформульовані не у вигляді списку питань, а як рубрики. Поряд із завданням додано короткий анотацію для спрямування пошуку у потрібних напрямках.



Рис. 20. Сторінка «Завдання»



Як уже наголошувалося вище, «серцевиною» веб-квесту є ресурси (посилання на Інтернет джерела). У розробленому проєкті також міститься розділ «Ресурси», де наведено список основних джерел із використанням яких студенти зможуть виконати поставлені завдання (рис. 21). Представлені ресурси – це адреси веб-сайтів найважливіших сервісів та спільнот у сфері графічного дизайну, де зібрано велика кількість зразків друкованої та електронної продукції. Весь перелік, це по суті гіперпосилання на потрібні веб-сторінки. Їх цінність, у рамках цього веб-квесту, полягає у тому, що вони містять лише приклади видань (без описів), аналіз, порівняння і обґрунтування студенти змушені виконувати самостійно. Окрім того, ці ресурси стануть універсальними для студентів як у подальшому навчанні, так і майбутній професійній діяльності.

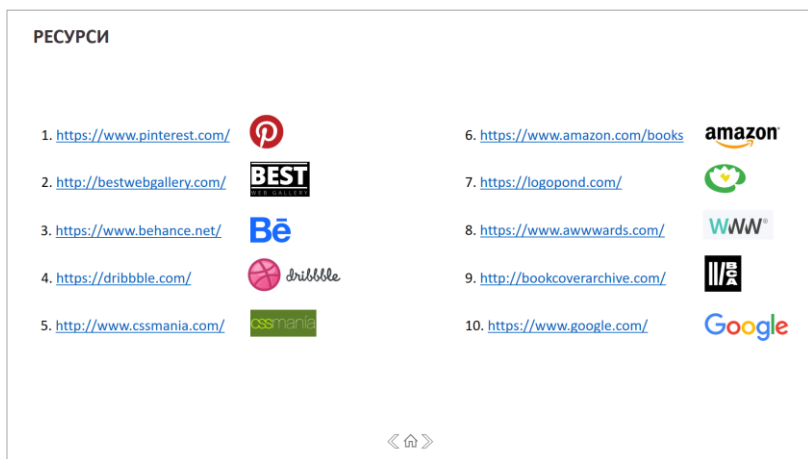


Рис. 21. Сторінка «Ресурси»

Останнім елементом розробленого ресурсу є розділ «Критерії оцінювання», де представлено рівні та критерії оцінювання кінцевого результату роботи студентів (рис. 22). Включення цього розділу дозволить студентам постійно здійснювати самоконтроль у процесі власної роботи і чітко уявити кінцевий результат.

## КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

### Високий

- робота демонструє точне розуміння завдання;
- всі матеріали мають безпосереднє відношення до теми;
- використовується інформація з великої кількості достовірних джерел;
- чітке, логічне, структуроване представлення інформації;
- демонструється критичний аналіз і оцінка матеріалу, визначеність позиції;
- представлені різні підходи до вирішення проблеми;
- робота відрізняється яскравою індивідуальністю і виражає точку зору.

### Середній

- включаються як матеріали, що мають безпосереднє відношення до теми, так і матеріали, що не мають відношення до неї;
- використовується обмежена кількість джерел;
- не вся інформація узятa з достовірних джерел; частина інформації неточна або не має прямого відношення до теми;
- точність і структурованість інформації; привабливе оформлення роботи;
- недостатньо виражена власна позиція і оцінка інформації;
- демонструється одна точка зору на проблему; проводяться порівняння, але не робляться виведення.

### Достатній

- виключені матеріали, що не мають безпосереднього відношення до теми;
- використовується одне джерело;
- випадкова підбірка матеріалів; інформація неточна;
- зібрана інформація не аналізується і не оцінюється;
- матеріал логічно не побудований і поданий зовні непривабливо;
- просте копіювання інформації із джерел;
- немає критичного погляду на проблему.



Рис. 22. Сторінка «Критерії оцінювання»

Створений веб-квест виконувався студентами другого курсу спеціальності «Видавництво та поліграфія» протягом місяця і став своєрідним підсумком вивчення дисципліни «Основи типографіки». Виконуючи його, студенти узагальнили отримані під час аудиторних занять теоретичні знання і практичні вміння, а також проявили здатність до дослідницької роботи, самостійно здійснюючи пошук, опрацювання і засвоєння інформації. Всі результати роботи захищалися шляхом демонстрації кожним студентом власних напрацювань, що дало змогу не лише показати свої досягнення, а й поділитися досвідом, обговорити, подискутувати щодо спірних моментів. Розроблені проекти плануються додати до портфолію студентських робіт кафедри.

## ЗАКЛЮЧЕННЯ

В посібнику розглянуто теоретичні аспекти використання новітніх технологій навчання, що володіють потужним дидактичним потенціалом у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців видавництва та поліграфії у ЗВО. Зокрема, детально описано такі технології як електронне портфоліо, кейс-технологія, ігрова технологія та квест-технологія. Також розкрито особливості використання новітніх технологій у навчальному процесі ЗВО.

Досвід використання у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців видавництва та поліграфії сучасних технологій навчання показав, що вони є ефективним способом підвищення мотивації та пізнавального інтересу студентів, активізації їх навчальної діяльності, створення умов для саморозвитку та самоорганізації, і найголовніше, формування майбутніх професійних компетентностей.

Але потрібно враховувати, що ефективність застосування технологій навчання прямо залежить від якості підготовки навчальних матеріалів та обґрунтованого підходу до організації освітнього середовища.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бережна О. Б. Е-портфоліо кафедри як інструмент удосконалення процесу навчання / О.Б. Бережна, Т.Ю. Андрущенко // Системи обробки інформації. – 2015. – № 4(129). – С. 174-180.
2. Белкін І. В., Цивак Ю. Ю. Педагогічні умови використання ділових ігор у вищих навчальних закладах [Електронний ресурс] // Режим доступу: [http://www.rusnauka.com/2\\_ANR\\_2010/Economics/6\\_57510.doc.htm](http://www.rusnauka.com/2_ANR_2010/Economics/6_57510.doc.htm)
3. Бордовская Н. В., Розум С. И. Психология и педагогика: Учебник для вузов. – СПб.: Питер, 2014. – 624 с.
4. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>
5. Вахрушева Л. Н. Технология «портфолио» и ее атрибутивные признаки / Л.Н. Вахрушева, С.В. Савинова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.rusnauka.com/4\\_SND\\_2009/Pedagogica/40414.doc.htm](http://www.rusnauka.com/4_SND_2009/Pedagogica/40414.doc.htm)
6. Впровадження квест-технології в освітній процес. [Електронний ресурс]. – Режим доступа: [http://www.zhu.edu.ua/mk\\_school/mod/page/view.php?id=10086](http://www.zhu.edu.ua/mk_school/mod/page/view.php?id=10086)
7. Голуб Г. Б., Чуракова О. В. Технология портфолио в системе педагогической диагностики. – Самара, 2004. С. 5
8. Григоренко Е. В. Портфолио в вузе: методические рекомендации по созданию и использованию / Е. В. Григоренко // Томск: Томский государственный университет НОЦ «Институт инноваций в образовании» Институт дистанционного образования. 2007.
9. Гуревич Р. С. Використання сучасних технологій навчання у ЗВО / Р.С. Гуревич // Теорія і практика управління соціальними системами. – 2014. – № 2. – С. 3-10.
10. Денисенко С. М. Можливості застосування мультимедійного освітнього середовища з метою патріотичного виховання студентської молоді (на прикладі підготовки майбутніх фахівців видавництва та поліграфії). Проблеми інженерно-педагогічної освіти: зб. наук. праць. 2015. Випуск 48-49. С. 344-350.
11. Денисенко С. М. Сучасні технології навчання підготовки майбутніх фахівців видавництва та поліграфії. Гуманітарний вісник

ДЗВО «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет ім. Г. Сковороди». 2016. Додаток 3 до Вип. 36, Том IV (20): Тематичний випуск «Міжнародні Челпанівські психолого-педагогічні читання». С. 180-188.

12. Денисенко С. М. Технологія електронного портфоліо у професійній підготовці майбутніх фахівців видавництва та поліграфії. Педагогіка та психологія: зб. наук. праць. 2016. Вип. 53. С. 156-166.

13. Желізняк Л. Д. Кейс-технологія. Збірка кейсів з інформатики // Інформатика в школі. – 2013. – № 4 (52). – С. 5-10

14. Желізняк Л. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30734](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734)

15. Іванов С. В. Використання кейс-методів у навчальному процесі / Т. Л. Мостенська, І. В. Федулова, Т. В. Рибачук-Ярова [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://dspace.nuft.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/8754/1/NP-43.pdf>

16. Інформаційні технології навчання: інноваційний підхід: навч. пос. / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, Л. С. Шевченко; за ред. Р. С. Гуревича. – Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2012. – 348 с.

17. Кисіль О. В. Використання інноваційних методик навчання [Електронний ресурс] // Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/20409](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/20409)

18. Ковжого С. О. Сучасні освітні технології та методи їх використання в навчальному процесі / С. О. Ковжого, А. М. Полежаєв, С. А. Тузіков [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://www.rusnauka.com/8\\_NMIW\\_2008/Pedagogica/28601.doc.htm](http://www.rusnauka.com/8_NMIW_2008/Pedagogica/28601.doc.htm)

19. Кононець Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів // Витоки педагогічної майстерності. Серія: Педагогічні науки. – 2012. – Вип. 10. – С. 138–143.

20. Кравець Н. М., Гречановська О. В. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ЗВО [Електронний ресурс] // Режим доступу: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2017/paper/.../1547>

21. Лобода С. М., Денисенко С. М. Використання інтерактивних технологій навчання в професійній підготовці фахівців видавництва та поліграфії. Інформаційні технології і засоби

навчання. 2017. Том 62, №6. С. 58–69. URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1939/1291>

22. Мамзина Т. Кейс-технология в образовании [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://fb.ru/article/190068/keys-tehnologiya-v-obrazovanii-keys-tehnologii-v-doshkolnom-obrazovanii>

23. Мельничук І. М. Особливості застосування інтерактивних ігор у вищому навчальному закладі // Вісник Національної академії Державної прикордонної служби України. – 2010. – Вип. 4. – [Електронний ресурс] Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vnadsps\\_2010\\_4\\_11](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vnadsps_2010_4_11)

24. Новикова Т. Г. Построение различных моделей портфолио / Т. Г. Новикова, А. С. Прутченков, М. А. Пинская // Методист. – 2005. – №1. – С. 28.

25. Панченко Л. Ф. Електронне портфоліо студента // Вісник Львівського державного університету безпеки життєдіяльності. – 2013. – № 7. – С. 281-284.

26. Педагогика: большая соврем. энцикл. / сост. Е. С. Рапацевич. – Минск: Соврем. слово, 2005. – 720 с.

27. Педагогический словарь / под ред. Г. М. Коджаспировой, А. Ю. Коджаспирова. – М., 2000. – 176 с.

28. Радвил Н. И. Ситуационный анализ в контексте профессиональной подготовки дизайнера [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://cyberleninka.ru/article/n/situatsionnyy-analiz-v-kontekste-professionalnoy-podgotovki-dizaynera>

29. Савченко Л. Використання веб-квест технологій у вищій школі при підготовці майбутніх фахівців

30. Сокол І. М. Квест: метод чи технологія?

31. Татьянаенко С. А., Сердученко Ю. В. Роль портфолио в повышении конкурентоспособности выпускника вуза [Текст] // Проблемы и перспективы развития образования: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Пермь, июль 2013 г.). – Пермь: Меркурий, 2013. – С. 29-33.

32. Фільо І. Є. Технологія Е-портфоліо в професійній підготовці інженерних фахівців // Теорія та методика електронного навчання: зб. наук. праць. – Кривий Ріг: Видавничий відділ НметАУ, 2011. – Вип. 11. – 409 с.

33. Харжевська О. М. Ділова гра як один із ефективних сучасних методів навчання у вищій школі // Матеріали за 7-а міжнародна научна практична конференція «Achievement of high school». –

София (България): Бял ГРАД-БГ, 2011. – Т.20: Педагогически науки. – С. 66-68.

34. Шмідт В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://sconference.org/publ/nauchno\\_prakticheskie\\_konferencii/pedagogicheskie\\_nauki/teorija\\_i\\_metodika\\_professionalnog\\_o\\_obrazovanija/12-1-0-174](http://sconference.org/publ/nauchno_prakticheskie_konferencii/pedagogicheskie_nauki/teorija_i_metodika_professionalnog_o_obrazovanija/12-1-0-174)

35. Юлдашев Ю., Бобохужаев Ш. И. Инновационные методы обучения: Особенности кейс-стади метода обучения и пути его практического использования/ Ташкент. «IQTISOD-MOLIYA». 2006. 88 с.

36. Ягоднікова В. В. Кейс-метод (Case study) як форма інтерактивного навчання майбутніх фахівців [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://www.rusnauka.com/1\\_NIO\\_2008/Pedagogica/25496.doc.htm](http://www.rusnauka.com/1_NIO_2008/Pedagogica/25496.doc.htm)

37. Bernie Dodge Some Thoughts About WebQuests

38. Cambridge Dictionary <https://dictionary.cambridge.org>

39. David W. Brooks Learning from WebQuests / David W. Brooks, Martonia Leite, Anastasia McNulty

40. Harriet G. Taylor The WebQuest Model for Inquiry-based Learning Using the Resources of the World Wide Web

41. Kovalenko N., & Kovalenko K. (2017). Theoretical bases of business games use in the educational process of the high school. Revista Conrado, 13(58), 158-161.

42. Maddux C., LaMont Johnson D. Internet Applications of Type II Uses of Technology in Education. Routledge. Volume 23, Numbers 1/2 2006.

43. Pourabdollahiana B., Taischa M., Kergaa E. Serious Games in Manufacturing Education: Evaluation of Learner's Engagement, Procedia Computer Science, p. 256 – 265, 15 (2012)

44. The Glossary of Educational Reform [Електронний ресурс] / Ре-жим доступа: <https://www.edglossary.org/learning-environment/>

45. The WebQuest Model. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://sites.google.com/site/thewebquestmodel/contributions-to-learning>

46. Thomas Häcker Werkstattarbeit Portfolio <https://www.friedrichverlag.de/portfolio-schule/material/textbeitraege/portfolio-alsentwicklungsinstrument/>

Навчально-методичний посібник

Лобода С.М., Денисенко С.М.

Новітні технології навчання майбутніх фахівців  
видавництва та поліграфії