

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ  
ДЕРЖАВНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД  
«УНІВЕРСИТЕТ МЕНЕДЖМЕНТУ ОСВІТИ»



**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДЛЯ СТУДЕНТІВ  
СПЕЦІАЛЬНОСТІ 8.18010021 «ПЕДАГОГІКА ВИЩОЇ ШКОЛИ»**

Київ

2014

УДК 378.144(063)

ББК 74.58

ТЗЗ

*Схвалено і рекомендовано до друку науково-методичною радою*

*Державного вищого навчального закладу*

*«Університет менеджменту освіти» НАПН України*

*(протокол № \_\_\_\_\_ від \_\_\_\_\_ 2014 р. )*

### **Рецензенти:**

**Ягунов В. В.** — доктор педагогічних наук, професор, провідний науковий співробітник лабораторії «Всеукраїнський інформаційно-аналітичний центр професійно-технічної освіти» Інституту професійно-технічної освіти НАПН України;

**Харківська А. А.** — доктор педагогічних наук, професор, проректор з науково-педагогічної роботи Харківської гуманітарно-педагогічної академії

Т-33           Методичні рекомендації для студентів спеціальності 8.18010021 «Педагогіка вищої школи» / З. В. Рябова, І. І. Драч, Н. О. Приходькіна [та ін.]. — К., 2014. — \_\_\_ с.

ISBN

Видано державним коштом. Продаж заборонено.

Подано рекомендації щодо організації навчального процесу з підготовки фахівців у вищому навчальному закладі.

Призначається для викладачів, студентів вищих навчальних закладів, науковців, науково-педагогічних працівників та всіх тих, хто цікавиться проблемою педагогіки вищої школи.

УДК 378.144(063)

ББК 74.58

© ДВНЗ «Університет менеджменту освіти», 2014

ISBN

## ЗМІСТ

1. Рекомендації щодо використання педагогічних технологій у підготовці фахівців з педагогіки вищої школи в умовах заочної форми навчання..... 4
2. Рекомендації щодо використання проектних технологій навчання у процесі підготовки майбутніх викладачів з педагогіки вищої школи
3. Рекомендації щодо використання ігрових технологій в організації навчального процесу щодо підготовки фахівців з педагогіки вищої школи..... 21
4. Рекомендації викладачам з використання на заняттях мультимедійних технологій навчання для ефективної професійної підготовки майбутніх фахівців з педагогіки вищої школи..... 27

## ***1. Рекомендації щодо використання педагогічних технологій у підготовці фахівців з педагогіки вищої школи в умовах заочної форми навчання***

Технологія – слово грецького походження, що в оригінальному перекладі означає «знання про майстерність». Майстерність має інтуїтивний характер, а технологія ґрунтується на закономірностях наукових знань. Ці знання є системними і створюють уявлення про цілісність дій щодо вироблення певного продукту. Загальноприйняте розуміння технології як алгоритму за допомогою якого отримується результат. Існують виробничі та соціальні технології. Виробничі - це етапи переробки сировини, послідовність їх здійснення забезпечують отримання запланованого продукту. Соціальні орієнтовані на розвиток людини, на певні зміни в її свідомості.

Останнім часом при організації навчального процесу використовують педагогічні технології. Термін «педагогічна технологія» має понад 300 тлумачень. Кожне тлумачення має свій аспект, в залежності від того. Що хотів підкреслити автор. Разом із тим, кожне з тлумачень спирається на мету педагогічних технологій, яка полягає у підвищенні ефективності навчального процесу та гарантування досягнення студентами запланованих результатів навчання.

Якщо розглянути розвиток освітніх (чи педагогічних) технологій в системі підготовки та підвищення кваліфікації фахівців, які вже набули свого застосування в Україні, то можна стверджувати, що в сенсі активізації навчання, зростання його навчально-пізнавального характеру, усі відомі методи та технології навчання можна класифікувати на неімітаційні та імітаційні. До перших відносять засоби активізації пізнавальної діяльності тих, хто навчається на лекційних заняттях, а до других — здійснення та ініціювання навчально-пізнавальної діяльності дорослих шляхом імітації умінь та навичок,

достатніх для їх фахової (спеціалізованої) діяльності (рис.11.1).

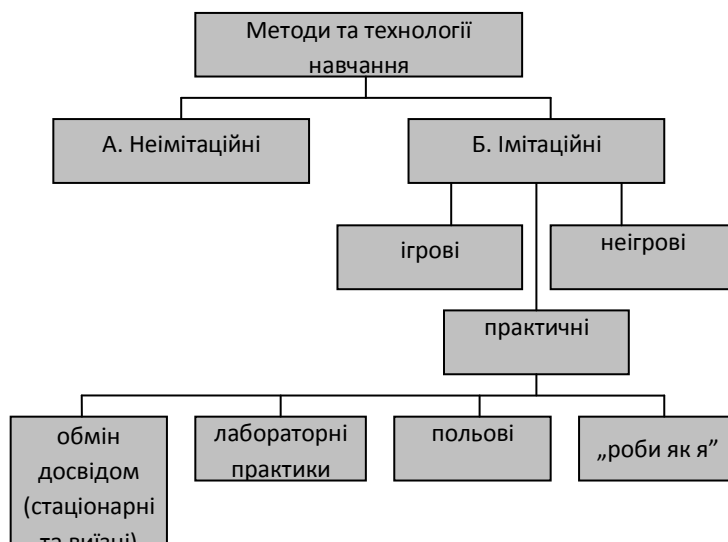


Рис.1. Класифікація методів навчання

Варто стисло зупинитись на розгляді першої групи форм занять, які схематично зображені на рис. 1. До них належать:

- **Лекція-бесіда (діалог з аудиторією).** Надає можливість встановлення безпосереднього контакту лектора із слухачем.
- **Лекція-диспут.** Протягом занять відбуваються не лише відповіді на окремі запитання теми, але й вільний обмін думками між лектором та аудиторією в інтервалах між логічними поділами лекційного матеріалу.
- **Проблемна лекція,** протягом якої відбувається розв'язання певних проблем, які формулює лектор в ході занять. Виклад матеріалу може бути як у вигляді проблемної бесіди (елементи інтерактивності) так і монологічним (наказовим).



Рис.2. Структура неімітаційних методів та технологій навчання

- **Лекція з розгляду конкретних ситуацій.** Подібна до лекції-диспуту, однак на обговорення зазвичай ставлять не певну проблему, а конкретну актуальну ситуацію.
- **Лекція-вікторина** — потребує постійного звернення до практичного (чи життєвого) досвіду слухачів.
- **Лекція-консультація** загалом побудована на роз'ясненні найбільш складних або важливих запитань з предмету (теми), які безпосередньо ставлять слухачі лекторові. Можливий вільний обмін думками.
- **Лекція-прес-конференція**, на яку запрошуюють фахівців, експертів, консультантів. Застосовується для розгляду складних та широкоформатних тем, де рівень компетенції конкретного викладача вже недостатній. Іноді цей вид занять носить назву „круглого столу”.

- **Теоретична співбесіда**, яка зазвичай проводиться як із групою слухачів, так і в індивідуальному форматі. Дає змогу не лише розглянути і засвоїти певний матеріал, але й одночасно забезпечити контроль знань.

- **Метод залучення (сугест-педагогіка)**, який ґрунтується на релаксації, відповідному впливові педагога на слухача, під час якого створюється визначений вплив на переконання чи рішення останнього без примусу чи установки. Ініціюється раціональне міркування, що все разом у кінцевому результаті посилює творчі спроможності слухача.

- **Метод мозкового штурму**. Дозволяє вільно висловлювати свої пропозиції (досить часто несподівані та неадекватні) в контексті запропонованої теми. Мозковий штурм стихає, коли потік пропозицій зупиняється, після цього настає етап обговорення. Модифікацією вищезазначеного методу є „**човниковий метод**”, під час проведення якого учасники поділяються на дві групи: генерації ідей та їхньої критики. Робота цих груп проводиться в різних навчальних приміщеннях. Мозкова атака починається у групі генерації ідей, після чого отримані там пропозиції скеровуються у групу критики, де і проводять відбір цікавих та перспективних пропозицій, які знову передаються на наступний розгляд у першу групу. Робота повторюється, доки не буде отримано оптимально прийнятий результат.

- **Синектика**. Метод запропонував американський психолог Дж. Гордон. Поняття синектики означає “об’єднання різнорідних елементів”. З точки зору Гордона, творчий процес окремої людини аналогічний творчому процесу цілого колективу людей, які мають у сукупності різнобічну підготовку. Експеримент, розроблений вченим дозволяє говорити про те, що в групах із застосуванням методу синектики відмічався зріст винаходів. Цей метод отримав свій подальший розвиток та теоретичне обґрунтування в

працях Г.Я. Буша. Суть методу полягає в тому, щоб зробити невідоме відомим, а звичне – чужим. Перетворити невідоме у відоме означає вивчити проблему і звикнути до неї. Після цього проробляється зворотна операція – звичне робиться чужим. Це досягається за допомогою чотирьох типів операцій: особистісне уподібнення, пряма аналогія, символічна аналогія та фантастична аналогія. Одне із завдань синектики – відхід від типового, погляд на проблему збоку, щоб знову повернутися до початкової її сутності. Синектика — це один із методів організації творчого мислення, який дає позитивні результати в умовах підготовленого колективу. Через те, що метод синектики розроблений на базі наявних евристичних методів, він має всі, притаманні цим методам переваги. До його недоліків та обмежень належать те, що він не дозволяє вирішувати надто спеціальні творчі завдання, але дає можливість знайти переважно найбільш оригінальне рішення. Після застосування методу протягом більше ніж 30-40 хвилин продуктивність генерування нових ідей поступово падає. Застосування методу потребує високої педагогічної майстерності.

- **Метод морфологічного аналізу**, який був розроблений швейцарським астрономом Цвіккі. Сутність методу зводиться до вивчення різноманітних варіантів, що визначаються особливостями будови – морфологією створюваного пристрою. Спочатку потрібно максимально точно сформулювати завдання: виявити, по можливості, усі основні дані створюваного пристрою і його окремих характеристик; скласти матриці усіх можливих варіантів за кожною із вказаних характеристик, потім усі дані просумувати в цілому; визначити конкретну значимість усіх варіантів розв’язування; вибрати найбільш придатні варіанти. Метод був використаний Д.Менделєєвим при створенні періодичної системи хімічних елементів.

- **Метод „гірлянд асоціацій”** ґрунтується на закономірностях людської психіки і передбачає активізацію понятійно-вербальної діяльності



суб'єкта шляхом “включення” слів-подразників. Метод включає десять етапів (кроків): визначення синонімів об'єкта; довільний вибір випадкових об'єктів; складання переліку ознак випадкових об'єктів; генерування ідеї шляхом приєднання до об'єкта ознак випадково вибраних об'єктів; генерування гірлянд асоціацій із ознак випадкових об'єктів; генерування нових ідей; вибір альтернативи; оцінка і вибір раціональних варіантів ідей; вибір оптимального варіанта.

- **Стратегія семикратного пошуку.** В її основу покладено реалізацію семи етапів, на які поділяється творчий пошуковий процес: побудова графів генезису проблеми та засобів її вирішення; аналіз функції системи; нове уточнення формулювання проблеми із врахуванням аналізу функцій шуканої системи; усвідомлено-логічне варіювання факторів; інтуїтивно-творчий пошук вирішення проблеми; оцінка альтернативних ідей; конкретизація винахідницьких задач.

- **Метод евристичних запитань** доцільно застосовувати для збору додаткової інформації в умовах проблемної ситуації, або впорядкування вже наявної інформації в процесі вирішення творчого завдання. Евристичні запитання є додатковим стимулом, формують нові стратегії і тактики вирішення творчого завдання. Евристичні питання вивчав американський математик і педагог Д.Пойа. Недоліки цього методу в тому, що він не дає особливо оригінальних ідей та рішень, і, як і інші евристичні методи, не гарантує абсолютного успіху у вирішенні творчих завдань.

- **Метод багатомірних матриць** відомий ще як метод “морфологічного ящика”. Він базується на принципі аналізу нових зв'язків та відношень, які виникають у процесі матричного аналізу досліджуваної проблеми. Перевагами цього методу є те, що він дозволяє вирішити складні творчі завдання та знайти багато нових несподіваних, оригінальних ідей. Проте, цей метод має свої недоліки та обмеження. Для вирішення завдання

навіть середньої складності часто важко вибрати оптимальне рішення з великої кількості, яку пропонує матриця. Використовувати його можливо лише за умови, якщо і у викладача, і у студентів виробились відповідні навички розв'язання задачі за допомогою цього методу.

- **Метод інверсії** – один із евристичних методів навчально–творчої діяльності, зорієнтований на пошук вирішень творчого завдання в нових, несподіваних напрямках, частіше за все протилежних традиційним поглядам та переконанням, які присутні в логіці. Дослідники звернули увагу на те, що часто в ситуаціях, коли стереотипні прийоми, процедури мислення є безплідними і не дають ніякого результату, оптимальним в таких випадках стає принципово протилежна альтернатива рішення. Потрібно відмітити, що цей метод в психологічній літературі ще називають методом звернення. Аналіз цього методу проводив А.Ф.Єсаулов. Метод інверсії базується на закономірності та відповідно принципі дуалізму, діалектичної єдності та оптимального використання протилежних (прямих та зворотних) процедур творчого мислення: аналіз, синтез, дивергентне та конвергентне мислення, а також поширення діалектичного підходу до аналізу об'єкта дослідження. Безперечно, що як і будь-який інший евристичний метод, цей метод має свої переваги і недоліки. Переваги: дозволяє розвивати діалектику мислення у тих, хто навчається, знайти вихід із безвихідної ситуації, знайти оригінальне вирішення різного рівня труднощів та проблемності творчих завдань. Недоліки та обмеження методу інверсії: вимагає від тих, хто навчається достатньо високого рівня творчих здібностей, базових знань, умінь та досвіду роботи в навчально-творчій діяльності. Відмічено також педагогічні труднощі в доборі та конструюванні творчих завдань, які б вимагали застосування методу інверсії.

- **Метод емпатії (особистої аналогії)** є одним із важливих евристичних методів вирішення творчих завдань. Процес застосування

аналогії є проміжною ланкою між індуктивними та дедуктивними операціями мислення. У вирішенні творчих завдань використовуються різні аналогії: конкретні (матеріальні) та абстрактні. У ситуаціях уявної побудови аналогії іноді добрі евристичні результати дає такий прийом як гіперболізація (значне збільшення або суттєве зменшення масштабів досліджуваного об'єкта). Найчастіше, емпатія – уособлення однією особою іншої. У вирішенні творчого завдання емпатія розглядається, як уособлення людини з неживим об'єктом, процесом, системою.

Описані вище діалогові технології (за винятком двох методів занурення та мозкового штурму) наразі є домінуючими в освітньому просторі України (саме їм належить лівова частка аудиторних годин у робочих планах навчальних та професійних програм освітніх закладів вищої школи та закладів післядипломної освіти). Із входженням нашої системи освіти у Болонський освітній процес ця ситуація, безперечно, буде змінюватись. Більш застосовуватимуться креативні навчальні технології, що сприятиме зростанню якості освіти та рівню професійності фахівців, їхній мобільності, конкурентоспроможності на ринку праці.

Однак, враховуючи реалії сьогодення, ми повинні в новій силі використати особливості діалогових технологій, які сприяють створенню комунікативного оточення тих, хто навчається розвитку співробітництва на рівнях „педагог-слухач” „слухач-слухач”, „педагог-автор” чи „автор-слухач” в процесі постановки та вирішення навчально-пізнавальних завдань. Для цього необхідно навчитись „полемічній майстерності”, освоїти методи переконування опонента, відстоювання своїх позицій, заперечення чужої (неправильної) точки зору, володіти технологією риторики тощо.

### **Структура навчального заняття з використанням педагогічних технологій навчання**

Будь-яке навчальне заняття повинне мати чітку структуру. Це стосується і занять із використанням педагогічних технологій навчання. Структура такого заняття має приблизно наступний план:

План заняття:

Мета навчальна: закріпити і узагальнити теоретичні знання студентів із теми; сприяти засвоєнню студентами основних понять; відпрацювати навички створення педагогічних ситуацій;

Мета розвиваюча: стимулювати пізнавальний інтерес студентів до даної теми і дисципліни в цілому; активізувати взаємодію між студентами, розвивати навички групової роботи.

Мета виховна: сприяти формуванню професійних якостей студентів, виховувати толерантність, бажання до самореалізації.

Тип заняття: наприклад, ділова гра з застосуванням сучасних комп'ютерних та педагогічних технологій.

Завдання практичного заняття (виховне - згуртування колективу, формування шанобливого ставлення один до одного; навчальне (дидактичне) - поглибити, узагальнити і систематизувати знання з теми; розвиваюче - розвивати системне мислення студентів, формувати самостійність і творчість, розвивати навички групової роботи.

Види роботи: бесіда, робота за ПК.

План заняття:

Організаційний момент (5 хв.).

Актуалізація опорних знань (від 15 хв.)

Застосування отриманих знань (від 30 хв.)

Закріплення отриманих знань (від 20 хв.)

Підведення підсумків (від 10 хв.)

**Хід заняття:**

1. Організаційний момент

1. Привітатися зі студентами.
2. Повідомити тему заняття.
3. Розділити студентів на кілька груп і призначити в кожній лідера.
2. Актуалізація опорних знань

Поставити студентам кілька питань, що стосуються раніше вивченого матеріалу у вигляді фронтального опитування або із застосуванням інтерактивних технологій навчання.

3. Застосування отриманих знань (Лідери отримують завдання для своїх груп. Дається певний час на виконання завдань).

4. Підведення підсумків заняття. Домашнє завдання. Лідери звітують про виконане завдання, студенти аналізують отримані результати.

#### Завдання

1. Завдання, що виконуються під час підготовки до практичного заняття: розробити дидактичний проект фрагменту заняття з дисципліни «Металургія сталі» (або іншої дисципліни), визначивши мету навчання, тип і структуру заняття, методи і засоби навчання, зміст досліджуваного матеріалу, вираженого за допомогою плану, з подальшою реалізацією фрагмента проекту на практичному занятті.

2. Завдання, що виконуються на занятті:

- продемонструвати фрагмент спроектованого заняття з металургії сталі.
- виступити в ролі опонента співгрупника, який представляє фрагмент заняття, керуючись наступними показниками:
  - чітке визначення теми, мети досліджуваного матеріалу (3 б.);
  - показ перспектив вивчення теми (2 б.);
  - знання змісту технічного матеріалу (4 б.);
  - доступність і переконливість викладу (3 б.);
  - логічність викладу матеріалу (2 б.);
  - доцільність обраного методу навчання (3 б.);

- правильне використання засобів навчання (3 б.);
- зовнішній вигляд педагога (3 б.);
- культура мови педагога (3 б.);
- культура рухів педагога (3 б.);
- психотехніка педагога (3 б.);
- культура спілкування педагога з тими, кого навчають (3 б.)

Критерії оцінки: 31-35 балів - «відмінно»; 23-30 балів - «добре»; 14-22 балів – «задовільно». При незадовільній оцінці виступу рекомендується його повторити.

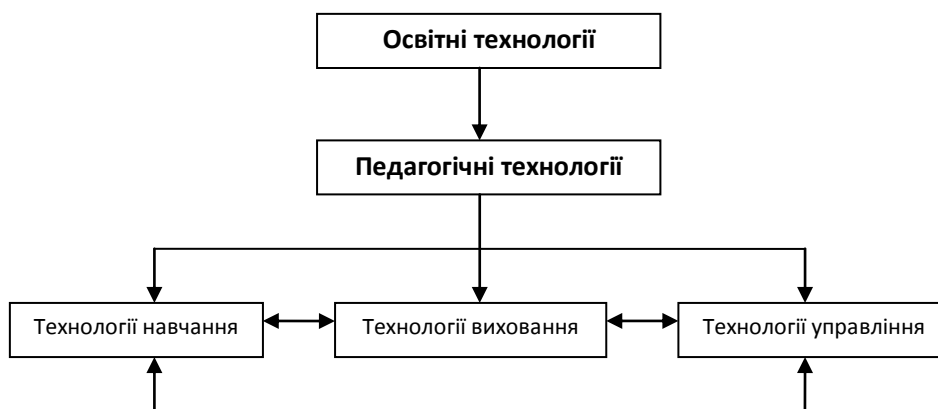
### ***Практичні завдання:***

1. У педагогічній теорії існує біля трьохсот трактувань поняття "педагогічна технологія". Складіть порівняльну таблицю "Визначення поняття "педагогічна технологія" в працях сучасних вітчизняних вчених".
2. Заповніть таблицю "Класифікації педагогічних технологій".

<i>Ознаки класифікації</i>	<i>Види технології</i>
За рівнем застосування	
За концепцією засвоєння	
За ставленням до дитини	
За типом організації та управління пізнавальною діяльністю	
За організаційними формами	
За пріоритетною складовою педагогічного процесу	

3. На основі аналізу визначень поняття "освітня технологія" дайте власне визначення цього поняття.

4. Проаналізуйте таблицю "Класифікація технологій" і охарактеризуйте її складові.



#### ***Рекомендована література:***

1. Закон України «Про вищу освіту» [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/1556-18>

2. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи [Текст] : навч. посіб. / М. М. Фіцула. - 2-е вид., доп. - К. : Академвидав, 2010. - 456 с.

3. Інформаційно-комунікаційні технології в педагогічній освіті [Текст] : навч. посіб. / [Пехота О. М. та ін.] ; за наук. ред. О. М. Пехоти, Т. В. Тихонової. - Миколаїв : Іліон, 2013. - 251 с.

4. Сучасні педагогічні технології в освіті [Текст] : зб. наук.-метод. пр. / за ред. д-ра пед. наук, проф. О. Г. Романовського, канд. психол. наук, доц. Ю. І. Панфілова ; Нац. техн. ун-т "Харк. політехн. ін-т". - Х. : НТУ "ХПІ", 2013. - 199 с.

5. Пономарьова Г. Ф. Нові педагогічні технології [Текст] : навч.-метод. посіб. / Пономарьова Г. Ф., Бабакіна О. О., Беляєв С. Б. ; Департамент науки і освіти Харк. облдержадмін., Комун. закл. "Харк. гуманіт.-пед. акад." Харк. облради. - Х. : Захаренко В. В. [вид.], 2013. - 280 с.

6. Сучасні інформаційні технології та їх використання в науково-педагогічній діяльності [Текст] : навч. посіб. / [І. С. Керницький та ін.] ; Львів. держ. ун-т внутр. справ. - Л. : Львів. держ. ун-т внутр. справ, 2013. - 262 с.

7. Лучанінова О. П.. Педагогічні технології у вищій школі [Текст] : [навч. посіб.] / О. П. Лучанінова ; Нац. металург. акад. України. - Дніпропетровськ : Ліра, 2013. - 223 с.

8. Нові педагогічні технології: досвід, проблеми, пошук. Застосування інноваційних технологій в роботі школи [Текст] : [метод. посіб.] / Закарпат. ін-т післядиплом. пед. освіти, Серед. загальноосвіт. шк. I-III ступенів з проф. вивч. предметів № 19 м. Ужгорода ; [упоряд.: А. Ю. Акіньшина, Р. С. Подрезова, С. Г. Ващук]. - Ужгород : ІВА, 2013. - 197 с.

9. Стрілець С. І. Інноваційні педагогічні технології у вищій школі [Текст] : навч.-метод. посіб. / Стрілець С. І. ; Черніг. нац. пед. ун-т ім. Т. Г. Шевченка, Каф. дошк. та почат. освіти. - Чернігів : Черніг. нац. пед. ун-т ім. Т. Г. Шевченка, 2012. - 198 с.

10. Чепіль М.М. Педагогічні технології [Текст] : навч. посіб. / М. М. Чепіль, Н. З. Дудник. - К. : Академвидав, 2012. - 222 с.

11. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології [Текст] : підручник / І. М. Дичківська. - 2-ге вид., допов. - К. : Академвидав, 2012. - 349 с.

12. Інноваційні педагогічні технології у вищій школі [Текст] : зб. наук.-метод. пр. / за ред. д-ра пед. наук, проф. Романовського О. Г., канд. психол. наук Панфілова Ю. І. ; Нац. техн. ун-т "Харк. політехн. ін-т". - Х. : НТУ "ХПІ", 2010. - 211 с.

***2. Рекомендації щодо використання проектних технологій навчання у процесі підготовки майбутніх викладачів з педагогіки вищої школи***



Підготовка конкурентоспроможного фахівця в установах вищої освіти - одна із ключових завдань сучасної освіти. Проблема вибору технологій і методів навчання дає можливість формувати в студентів загальні й професійні компетенції.

У науці й практиці освітньої діяльності пропонується велика різноманітність педагогічних технологій, рекомендованих для формування компетенцій студентів. У своїй статті ми звертаємо увагу на використання проектних технологій, що, на нашу думку, дозволяють вирішувати проблему формування компетенцій студентів, як одну з вимог освітніх стандартів.

Практичною педагогічною технологією, що підтримує компетентісно орієнтований підхід в освіті, є проектні технології.

Технологію впровадження індивідуальних навчальних проектів у навчальний процес висвітлено у працях Н. Альохіної, І. Єрмакової, Л. Сохань, Е. Сундукової; дослідження С. Баташової, В. Веселової, Т. Воробйової, М. Елькіна, О. Ільяшевої, Ю. Кірімової, Л. Кондратової, Т. Резник та ін. присвячені аналізу деяких аспектів підготовки студентів вищих навчальних закладів через проектну діяльність.

Метод проектів вперше було запроваджено у сільськогосподарських школах США (друга половина XIX ст.). Цей метод характеризують як «навчання через діяльність». суть полягає в тому, що студенти залучаються до активного пізнавального процесу: самостійно формулюють проблему, збирають необхідну інформацію, знаходять і порівнюють варіанти вирішення проблеми, роблять висновки, аналізують власну діяльність, таким чином набуваючи нового навчального й життєвого досвіду. Т.В. Воробйова зазначає, що спершу його називали «методом проблем», і розвивався він у межах гуманістичного напрямку у філософії та освіті, в педагогічних поглядах Дж. Дьюї. Дослідник акцентував увагу на ідеї побудови активного навчання через доцільну діяльність учня, демонстрацію практичної значущості набутих знань, вирішення проблем з

реального життя, знайомих та значущих для дитини, а які потребують застосування і вже наявних знань, і тих, що треба здобути.

На думку В. Вербицького, метод проектів є педагогічною технологією, зорієнтованою не на інтеграцію фактичних знань, а на їх застосування і набуття нових (часто шляхом самоосвіти), яка дозволяє формувати педагогічні ситуації на різних основах (ситуація невизначеності, кооперації та ін.), на основі різного предметного змісту. Г. Селевко вважає, що метод проектів передбачає «цілеспрямовану діяльність, що дає можливість знайти розв'язок проблеми і здійснити зміни в навколишньому середовищі (природному і штучному); отримання конкретного (практичного) результату і його публічне представлення».

Проектна діяльність студентів - це спільна навчально-пізнавальна, творча діяльність, спрямована на досягнення загального значимого результату діяльності. Неодмінною умовою проектної діяльності є "значимість передбачуваних результатів, які повинні бути матеріальні, тобто оформлені". Крім цього, до проектної діяльності пред'являються й інші вимоги: наявність значимої проблеми, що вимагає інтегрованого знання; самостійність студентів; структурування змістовної частини (із вказівкою поетапних результатів); використання дослідницьких методів (висування гіпотези, збір, систематизація й аналіз отриманих даних).

А. Хуторський у цьому контексті пише: "Проектне навчання - корисна альтернатива класно-урочній системі, але воно аж ніяк не повинне витіснити її й ставати деякою панацеєю. Фахівці із країн, що мають великий досвід проектного навчання, вважають, що його слід використовувати як доповнення до інших видів прямого або непрямого навчання, як засіб прискорення росту й як в особистісному значенні, так і в академічному. Проект може бути монопредметним, міжпредметним і надпредметним. У першому випадку він цілком "вкладається" у класно-визначену систему".

Визначення освітнього проекту за А. Хуторським: "Освітній проект - це форма організації занять, що передбачає комплексний характер діяльності всіх його учасників по одержанню освітньої продукції за певний проміжок часу - від одного уроку до декількох місяців".

Сучасні педагогічні технології, у нашому випадку це проектна діяльність студентів, формують у майбутніх фахівців уміння ставити й вирішувати завдання для розв'язання проблем - не тільки професійних, але й життєвих. Увага багатьох педагогів до проектної діяльності обумовлена, насамперед, необхідністю підвищення якості професійної підготовки студентів в закладах вищої освіти. Участь усіх суб'єктів освітнього процесу в проектуванні дозволяє формувати загальні й професійні компетенції майбутніх фахівців, а виходить, забезпечує їх конкурентоспроможність відповідно до запитів ринку праці. Використання проектних технологій навчання створює простір для творчості, дозволяє максимально врахувати особистісно орієнтований підхід у навчанні.

Проектна діяльність здатна зробити навчальний процес для студентів особистісно значимим, дозволяє їм розкрити свій творчий потенціал, проявляти свої дослідницькі здібності, бути активними. При використанні даного підходу ми маємо можливість поєднувати мету освіти й майбутню професійну діяльність, також перейти від відтворення знання до його практичного застосування.

Завданням викладача є знайти такі шляхи застосування проектних технологій, що залучили б до неї студентів з різним рівнем знань і вмінь, орієнтували їх на загальну спільну діяльність, зорієнтували б їх на майбутню професійну успішність. Опираючись на досвід та інтереси самих студентів, на їх запити й схильності, викладач здобуває союзників у формуванні саме тих загальних і професійних компетенцій, що будуть важливими в майбутньому випускникам закладів вищої освіти.

Стратегії проектного навчання розробляються на основі двох дидактичних теорій. Перша - теорія соціального конструктивізму, що підтверджує ідею, за якою студенти засвоюють зміст освіти, коли вони створюють або конструюють знання в контексті соціального досвіду. Друга теорія пов'язана з "множинним інтелектом". Гарднер аргументував, що кожна людина має різні типи здібностей. Проектне навчання використовує й розбудовує цей потенціал здібностей людини, що дає кумулятивний ефект. Проектне навчання вчить переносити правила з однієї ситуації в інші різномірні ситуації, стимулює здатність генерувати гіпотези, відкривати факти, породжувати й реалізовувати ідеї, використовуючи "множинний інтелект".

У професійній освіті стратегії проектного навчання ґрунтуються на навчанні складанню "проектних сценаріїв". Сценарії поділяються на чотири категорії:

- перспективні проекти (High potential);
- стратегічні проекти (Strategic);
- критичні сценарії (Key operational);
- сценарії супроводу (Support).

Стратегія проектного навчання ґрунтується на логіці проектування, тобто складається з послідовності етапів проектної діяльності (рис. 2).

В проектних стратегіях є можливість поєднання кількох методів, наприклад, вивчення досвіду, кейс-стаді й симуляцію (результати дослідження Національного тренінгового Центру, США) (рис. 3). Потрібно зазначити, що участь студентів у реальних проектах є однією з найбільш ефективних навчальних стратегій.



Рис. 2. Послідовність етапів проектної діяльності

Наш дослідницький пошук показав, що проекти охоплюють величезну кількість завдань. Використовуючи типологію Д. Жака, можна розділити проекти на два типи. До першого типу можна віднести проекти, що займаються розв'язанням певної проблеми й мають практичний характер. Студенти повинні представити доповідь зі своїми результатами або ж портфолію, наприклад. Завдання проектів другого типу визначені менш чітко. Студенти повинні або вивчити якийсь матеріал або робити певні вправи для досягнення певної мети. Завдання проектів другого типу можуть бути розділені на наступні групи формуючих навичок: а) індивідуальні навички; б) міждисциплінарні навички; в) навички роботи в групах; г) робота з особистою самосвідомістю; д) навички спілкування.

Дослідницькі проекти можуть бути введені в тему або великий розділ навчального плану. Для цієї опції буде потрібно один або два заняття

дослідницького характеру на початку розділу або теми. Формулюються проблеми для розв'язку. Студенти поєднуються в групи або працюють індивідуально для проведення подальшого дослідження.

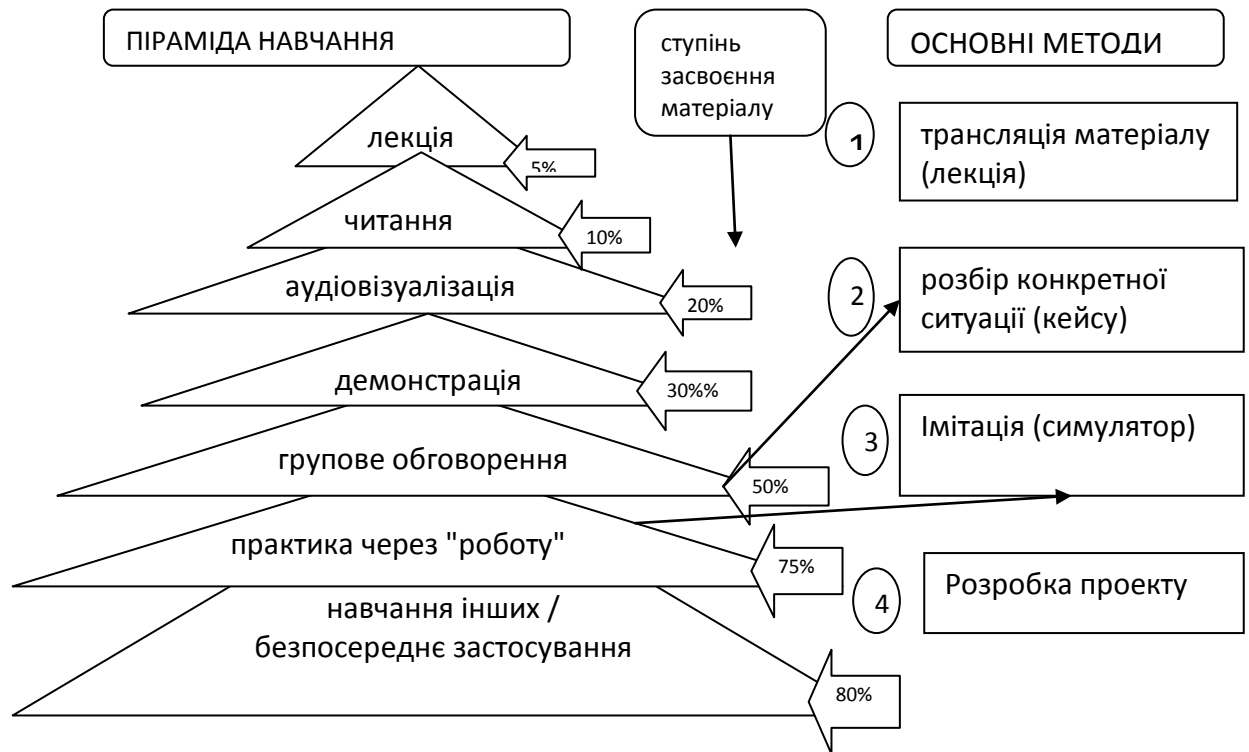


Рис. 3. Методи реалізації проектних стратегій

У проект можуть входити кілька видів досліджень. Кожний із цих підпроектів може акумулювати інформацію, що може бути проаналізована й інтерпретована:

- Аналіз артефактів.
- Ситуаційний аналіз.
- Хронологічні спостереження.
- Проектування.
- Експерименти.
- Вивчення в реальних умовах.

- Фокус-групи.
- Пошук офіційної інформації.
- Інтернет пошук.
- Інтерв'ю.
- Пошук друкованих джерел (літератури).
- Опитування.
- Огляди.

При формулюванні мети проекту можуть бути використані такі дієслова дії: відновити, обчислити, виявити, довести, задокументувати, запрограмувати, ідентифікувати, виміряти, класифікувати, виявити, обґрунтувати, описати, визначити, оцінити, підготувати, побудувати послідовність, запропонувати, проілюструвати, розробити, синтезувати, скласти графік, порівняти, сформулювати тощо.

Для успішної реалізації проекту навчальна проблема повинна мати особистісно значущий для студентів характер. Саме це допоможе вмотивувати їх на знаходження шляхів розв'язання цієї проблеми.

Крім того, проект обов'язково повинен мати прозору, реальну мету. У загальному сенсі метою проекту завжди є рішення навчальної проблеми, але в кожному конкретному випадку це рішення має особистісний результат (власне, неповторне втілення). Цим втіленням є проектний продукт, який створюється студентами у ході роботи над реалізацією проекту.

Отже, виокремлення навчальної проблеми, формулювання мети і створення моделі образу проектного продукту – це характеристики проекту.

Ще одна особливість проекту – попереднє планування роботи. Увесь шлях від навчальної проблеми до реалізації мети проекту необхідно розбити на окремі етапи зі своїми проміжними завданнями для кожного з них; визначити способи вирішення цих задач і знайти ресурси для цього, розробити докладний графік роботи із зазначенням строків реалізації кожного етапу.

Реалізація плану роботи над проектом, як правило, пов'язано з вивченням літератури та інших джерел інформації, відбору інформації; можливо, з проведенням різних дослідів, експериментів, спостережень, досліджень, опитувань, з аналізом і узагальненням отриманих даних, з формулюванням висновків і формуванням на цій основі точки зору студентів на навчальну проблему та способи її вирішення.

Для втілення знайденого способу вирішення проблеми проекту створюється проектний продукт. Проектний продукт повинен володіти визначеними споживчими властивостями, тобто задовольняти потреби будь-якої людини, що зіштовхнулася з проблемою, на вирішення якої і був спрямований даний проект.

Проект обов'язково повинен мати письмову частину – звіт про хід роботи, в якому описуються всі етапи роботи (починаючи з визначення проблеми проекту), які приймалися рішення з їх обґрунтуванням; які виникли проблеми і способи їх подолання; як аналізувалася зібрана інформація, як були проведені експерименти і спостереження. У звіті наводяться результати опитувань тощо; підводяться підсумки, робляться висновки, з'ясовуються перспективи проекту.

Неодмінною умовою проекту є його публічний захист, презентація результату роботи. В ході презентації студенти не тільки розповідають про хід роботи і зазначають її результати, але і демонструють власні знання і досвід у вирішенні навчальної проблеми проекту, які компетентності були придбані.

Безпосередньо, елемент самопрезентації – найважливіша сторона роботи над проектом, яка передбачає рефлексивну оцінку автором всієї виконаної ним роботи та набутого в її ході досвіду. Детальніше характеристика методу проекту відображена у таблиці 1.

Таблиця 1

### **Характеристика та етапи реалізації методу проектів**



№	Етап	Характеристика	Особливості
1.	Визначення навчальної проблеми	Певний відрізок навчального матеріалу, який необхідно опанувати студентами	Навчальна проблема повинна мати особистісне значення для студентів
2.	Формулювання мети проекту	Реальна, прозора, та, що може бути досягнута	Створення моделі образу проектного продукту
3.	Планування проектної діяльності	Створення плану покрокової реалізації проектної діяльності	<p>1. Виділення етапів реалізації проекту;</p> <p>2. Побудова графіку, окреслення термінів реалізації проекту;</p> <p>3. Визначення завдань та термінів їх розв'язання:</p> <p>а). знаходження інформації, її відбір;</p> <p>б). проведення дослідів, експериментів, спостережень, досліджень, опитувань;</p> <p>в). аналіз і узагальнення отриманих даних;</p> <p>г). формулювання висновків;</p> <p>д). формування власної точки зору на навчальну проблему та способи її вирішення;</p> <p>4. Оформлення портфоліо;</p> <p>5. Презентація (захист).</p>
4.	Проектний продукт	Має споживчу цінність.	Задовольняє навчальні потреби студентів й повинен сприяти формуванню професійної компетентності майбутніх педагогів вищої школи.
5.	Письмовий звіт про реалізацію проекту	Портфоліо Проекту	Включає описання навчальної проблеми, формулювання мети.; Описання завдань та

			<p>шляхів їх вирішення;</p> <p>Покрокове розкриття етапів реалізації проекту (проведені дослідження, опитування, як проводилися досліди та ін.);</p> <p>Детальне описання результатів проектної діяльності.</p> <p>Висновки та особистісне ставлення до отриманих результатів.</p>
6.	Презентація проекту	Публічний захист проекту (само презентація)	<p>Повідомлення про хід роботи і зазначаються її результати;</p> <p>Демонстрація набутих знань і досвіду у вирішенні навчальної проблеми;</p> <p>Розкривається придбана компетентність.</p>
7.	Оцінювання проектної діяльності	Відбувається оцінювання за кожний етап	<p>Оцінюється:</p> <p>Планування роботи над проектом;</p> <p>Процес реалізації проекту (сама діяльність);</p> <p>Отримані результати (проектний продукт);</p> <p>Портфоліо проектної діяльності;</p> <p>Набуті компетентності</p>

Узагальнюючи, можна, спираючись на посібник. Л. Кравчук, зазначити, що проектна діяльність має такі етапи:

1. Пошуковий: визначення теми та мети проекту, пошук та аналіз проблеми, висування гіпотези, обговорення методів дослідження.
2. Аналітичний: аналіз вхідної інформації, пошук оптимального способу досягнення мети проекту, побудова алгоритму діяльності, покрокове планування роботи.
3. Практичний: виконання запланованих кроків.

4. Презентаційний: оформлення кінцевих результатів, підготовка та проведення презентації, «захист» проекту.

5. Контрольний: аналіз результатів, коригування, оцінка якості проекту.

Звіт по дослідженню може бути усним або письмовим, гіпертекстовим.

Портфоліо може слугувати гарним інструментом для оцінки й контролю, якщо заздалегідь дати таблицю змісту, яку студенти повинні використовувати. Наприклад, потрібно розробити інструкцію з додавання візуальних матеріалів і протоколів у портфоліо, запропонувати мінімум і максимум сторінок, розробити критерії оцінювання.

Традиційний тест або серія питань може бути проведена для виявлення наступного: знання термінології проекту, порядок звітності з дослідження, формулювання проблемних питань із гіпотези та навпаки, розробка дослідницького проекту на основі даного сценарію, написання короткого змісту запропонованої інформації.

Деякі тривалі за часом проекти вимагають, щоб студенти брали на себе зобов'язання (підписувалися) по успішному виконанню завдань проекту до певної дати. Тому було би доречно розробити такі аркуші із завданнями й датами їх виконання, за якими можна було б легко контролювати проект у процесі індивідуальної роботи, створити прогресивну шкалу оцінювання роботи, залежно від відсотка виконаних завдань, та рубрикатор (критерії) або оцінні аркуші для студентів, що входять до складу оцінного комітету. Достатньо дієвим способом для партнерів по проекту є оцінювання один одного (взаємооцінка).

У цілому при роботі над проектом педагог:

- допомагає, студентам в пошуку потрібних джерел;
- сам є джерелом інформації;
- координує весь процес;
- заохочує студентів;

- підтримує безперервний зворотний зв'язок для успішної роботи студентів над проектом.

Включення студентів у проектну діяльність дозволяє перетворювати теоретичні знання в професійний досвід і створює умови для саморозвитку особистості, дозволяє реалізовувати творчий потенціал, допомагає студентам самовизначитися й самореалізуватися.

### ***Практичні завдання:***

1. Створіть порівняльну схему етапів розробки та впровадження методу проекту за кордоном (20-ті роки ХХ століття, США, Дж. Дьюї та В. Кілпатрік) та в Росії (1905р, ХХ століття, Росія, С.Т. Швацький).

2. Проаналізуйте таблицю "Вимоги до проекту". Дайте змістовну характеристику цих вимог.

Вимоги до проекту	Змістовна характеристика
Проект розробляється з ініціативи студентів, але тема може бути запропонована й викладачем	
Робота з проектом має дослідницький характер	
Проект педагогічно значущий	
Проект заздалегідь спланований, сконструйований спільними зусиллями викладача та студентів	
Проект рекламується в рамках групи, курсу, навчального закладу	
Проект реалістичний, має визначену практичну значимість, зорієнтований на можливості студентів	

5. Проаналізуйте таблицю "Алгоритм роботи над проектом". У чому полягає діяльність учасників виконання проекту?

<i>Етапи проектування</i>	<i>Діяльність учасників</i>
Організація проекту	
Планування діяльності в проекті	
Дослідження теми проекту	
Результати	

6. Ознайомтеся з характеристиками діяльності педагога, визначить основні вміння, необхідні сучасному педагогу, та створіть проект "Необхідні вміння успішного педагога".

*Основні характеристики діяльності успішного педагога:*

1. Педагог націлений на успіх кожного учня.
2. Педагог створює позитивну навчальну атмосферу.
3. Педагог використовує індивідуальний підхід у навчанні.

***Рекомендована література:***

1. Бережная, И. Ф. Проектная деятельность студентов в процессе профессиональной подготовки [Текст] / И. Ф. Бережная // Среднее профессиональное образование. – 2013. – № 9. – С. 24–26.

2. Божкевич, Я. Б. Використання методу проектів у процесі вивчення інформатики [Текст] / Я. Б. Божкевич, О. П. Божкевич // Освіта. Наука. Виробництво : пед. альманах / Укр. від-ня Міжнар. акад. наук пед. освіти, Луганський нац. пед. ун-т ім. Тараса Шевченка, Стахановський філіал МАНПО,

Стаханов. наук.-навч. Ін-т гірничих та освітніх технологій, Укр. інж.-пед. акад. – Луганськ–Стаханов, 2012. – № 4. – С. 66–170.

3. Болдырев, Е. В. Подготовка студентов к проектно-инновационной деятельности: теоретическая модель и опыт ее реализации [Текст] / Е. В. Болдырев, И. П. Пастухова // Среднее профессиональное образование. – 2013. – N 1. – С. 35–42.

4. Верещагина, Т. А. Профессионально ориентированная проектная деятельность [Текст] / Т. А. Верещагина // Профессиональное образование. Столица. – 2013. – № 8. – С. 33–34. – Библиогр. в конце ст. 2 назв.

5. Галица, И. А. Операционно-проектные технологии активизации креативно-инновационного потенциала / И. А. Галица, О. В. Парубец, Е. Г. Розметова // Alma Mater (Вестн. высш. шк.). – 2013. – №2. – С. 47–50. – Библиогр.: 3 назв.

6. Гильманшина, С. И. Формирование у студентов ценностно-смысловой компетенции на основе проектного обучения химии / С. И. Гильманшина, А. Р. Камасина // Alma Mater (Вестн. высш. шк.). – 2013. – № 1. – С. 78–81. – Библиогр.: 7 назв.

7. Дреер, Р. Применение принципов проектного образования в программах бакалаврата [Текст] / Р. Дреер // Высшее образование в России. – 2013. – N 2. – С. 46–49.

8. Огородня, М. Впровадження інноваційного методу проектів у навчальний процес [Текст] / М. Огородня, М. Дранник // Профтехосвіта. – 2013. – N 8. – С. 5–7.

9. Приходченко, К. І. Феноменологія проєктивної методики як інтегрованої технології / К. І. Приходченко // Педагогіка і психологія. Вісн. НАПН України. – 2012. – № 3. – С. 49–53. – Бібліогр.: 9 назв.

10. Решетняк, Е. В. Проектные студии в университетском образовании [Текст] / Е. В. Решетняк, А. А. Тарелин // Высшее образование в России. – 2013. – N 1. – С. 93–99.

11. Смыкова, Т. К. Проектный метод развития интеллектуальных умений [Текст] / Т. К. Смыкова, Н. Н. Головина // Профессиональное образование. Столица . – 2013. – № 5. – С. 35–36.

#### ***4. Рекомендації щодо використання ігрових технологій в організації навчального процесу щодо підготовки фахівців з педагогіки вищої школи***

Під час організації навчання щодо підготовки фахівців з педагогіки вищої школи доцільно використовувати ігрові технології, які забезпечують інтеракцію учасників навчального процесу. Для цього необхідно дотримуватися таких основних правил:

1. При організації гри варто починати завжди з парної, а не із групової роботи (набагато легше організувати бесіду з кимось одним). Існує ще й психологічне обґрунтування.

2. На початкових етапах варто організовувати короткі види діяльності, що поступово привчать студентів до рольової гри.

3. Гра повинна бути розрахована на різні типи студентів. Вони повинні розуміти ситуацію й те, що написано в рольовій картці перед початком гри (якщо вона використовується).

4. Викладачеві потрібно бути дуже тактовним, не засмучуватися, коли одна або дві пари не беруть участь у грі. Треба пам'ятати, що коли педагог проводив звичайні заняття, вони могли також залишатися байдужими, проте він не зважав на це.

5. Не використовувати рольову гру, що потребує надто важкого емоційного перевантаження, до поки студенти не звикнуть до цього виду діяльності.

6. Потрібно ставити завдання розгорнуто, починаючи з роботи в парах і легкої рольової гри з інформаційними завданнями. Якщо це не спрацює, значить ця аудиторія дещо боїться включатися в гру, тому їй необхідна попередня підготовка (комунікативні вправи).

7. Потрібно завжди продумувати наступні види діяльності для тих груп або пар, які закінчують раніше за інших.

8. Бажано встановити точний ліміт часу й намагатися, щоб кожний етап йому відповідав.

9. При розробці гри, потрібно створювати в ній проблемні ситуації та шукати шляхи їх вирішення. Пошук вирішення поставленого завдання обумовлює природність спілкування.

Під час проведення рольової гри може виникнути поведінковий конфлікт або неспівпадіння інтересів учасників у процесі імітації процесів спілкування в заданих умовах. У той же час зі змістовної точки зору розбіжність інтересів, незгодженість їх діяльності, інтелектуально-емоційних протиріч учасників ігри не є конфліктними за своєю суттю.

- Для вирішення поведінкового конфлікту, що виник у процесі гри, гравець повинен дотримуватися певних правил поведінки, що були розроблені й перевірені нами у процесі апробації:

- учасник гри повинен уміти поставити себе в ситуацію, що може виникнути в реальному житті;

- учасник гри повинен адаптуватися до своєї ролі в запропонованій ситуації, при цьому в одному випадках він може грати самого себе, в іншому програвати уявну роль;

- учасникам рольових ігор необхідно поводитися так, ніби все відбувалося в реальному житті, їх поведінка повинна відповідати ролі.

Ідея рольової гри складається у звертанні до студента уявити в конкретній ситуації себе або іншу особу. Кожний гравець виступає як частина соціального



оточення і демонструє шаблон, у рамках якого вони можуть апробувати власний поведінковий репертуар або вивчити взаємозалежну поведінку групи.

Створення у грі проблемної ситуації вимагає від кожного її учасника аналізу конкретної ситуації. У той час дуже часто рольова гра наближається до іншого методу активного навчання - ділової гри. Проте, рольова гра не є аналогом ділової гри. Для рольової гри обов'язковими характеристиками є наявність мети, двоплановість, генерування подій, у той час як у діловій грі повинні бути ще три елементи - модель процесу професійної діяльності, система оцінювання, графічна модель і послідовність рольової взаємодії учасників.

Створення проблемної ситуації починається з формування мети. При цьому така характеристика гри як двоплановість вимагає постановки 2-х видів цілей - педагогічних і власне ігрових.

Педагогічні цілі можуть бути загальними для всієї системи ігор або частими для кожної гри. Наприклад, педагогічні цілі можуть бути сформульовані в такий спосіб:

- діагностика й вирішення конкретної ігрової ситуації;
- активізація уваги й мислення учасників гри;
- установка на міжкультурну комунікацію;
- прогнозування розвитку ситуації;
- використання отриманої інформації;
- розвиток комунікативних навичок.

Ігрові цілі також можуть бути загальними: перевтілення в невласливий образ, перемога в конкурентній "боротьбі" з опонентом; створення з письмової ситуації візуальної; розігрування ролі, що відповідає конкретній ситуації тощо.

Якщо не будуть задані педагогічні й ігрові цілі, то рольова гра може не відбутися. Треба зазначити, що якщо студент вперше потрапляє в рольову діяльність, він рідко розуміє, що таке двоплановість. Тільки за умови повторної участі в грі виникає відчуття реальності-ірреальності. Обов'язковою умовою є

проведення загальної дискусії для підведення підсумків і визначення результатів, під час якої учасники гри виходять з ролі, реально висловлюють свої міркування з точки зору учасника й спостерігача.

Фронтальні форми взаємодії учасників процесу навчання сприяють організації спільного бажання досягти загальної мети. Інакше кажучи, вирішення єдиного завдання спонукає членів підгрупи до співробітництва, в процесі якого вони висловлюють різні припущення, наводять докази й аргументи, діляться знаннями.

У той же час фронтальна форма взаємодії учасників процесу навчання не позбавлена недоліків.

По-перше, у ній проявляється тенденція до нівелювання студентів. Така форма припускає рівну підготовку всіх членів групи, єдиний фонд знань, однаковий темп роботи й рівень працездатності. В реальності таких умов не існує.

По-друге, фронтальна форма взаємодії учасників процесу навчання забезпечує активну участь невеликої кількості студентів за пасивної присутності переважної більшості. Навіть за високої активності групи дійсно активними є тільки одиниці. В основному це ті, то швидше міркує, відрізняється гарною реакцією, однак більшість учасників не завжди встигають працювати в заданому темпі й тому "відсиджуються в тіні". Це призводить до того, що мовні навички й уміння в останньої категорії студентів розвиваються в недостатньо.

По-третє, специфікою фронтальної взаємодії обумовлене й те, що щойно один студент дає правильну відповідь, інші учасники групи цю можливість втрачають. Виходить, що відповіді останніх є не потрібними. У випадку організації фронтальної взаємодії, активне мислення формується тільки в незначній кількості студентів, як правило, у тих, хто пропонує вирішення проблеми першим, кого частіше називає викладач, хто більш охоче виступає й, можливо, певною мірою служить для всіх прикладом. Діяльність інших

студентів зводиться до очікування того, що скажуть інші, більш підготовлені й кмітливі.

Якщо ми говоримо про навчання в підгрупі, то слід зазначити, що гра в підгрупі найбільш повно відповідає специфіці природної комунікації й тому її використання на заняттях, потрібне.

Дана форма соціальної взаємодії має низку значних переваг:

По-перше, за допомогою такої гри за той самий проміжок часу можна виконати більшу за обсягом роботу, оскільки загальний підсумок робиться з результатів діяльності кожної мікрогрупи.

По-друге, форма гри в підгрупі впливає на зростання соціальної зрілості студентів, оскільки залучає до співробітництва, до регулювання своєї поведінки відповідно до потреб групи, вчить переборювати конфлікти, що виникають у міжособистісному спілкуванні. В умовах гри відбувається самоствердження особистості студентів.

По-третє, діяльність у підгрупі привчає студентів брати відповідальність за свій конкретний внесок у спільну роботу.

Типовими ознаками соціальної взаємодії в підгрупі є взаємодія студентів один з одним і відсутність прямого контакту з викладачем.

Застосування в організаційному плані даного виду соціальної взаємодії студентів виправдане тим, що воно розвиває загальну готовність учасників до навчання й взаємонавчання.

У той же час варто звернути увагу й на негативне у використанні даного виду взаємодії в процесі навчання. Тут, так само як і у фронтальній взаємодії, активну участь у вирішенні комунікативної проблеми приймають найбільш підготовлені студенти. Діяльність інших, більш "слабких", обмежується виконанням допоміжних функцій. Інакше кажучи, активність лідера мікрогрупи призводить до пригнічення її в інших. Останні, як правило, залишаються в "тіні", приречені на пасивність.

На заняттях, на нашу думку, можна й треба організовувати ті ігри, де кожний відповідає сам за себе.

Важливим також є стиль педагогічної діяльності викладача, тобто стійка система способів, прийомів, що проявляються в різних умовах її здійснення. Стиль діяльності обумовлений специфікою самої діяльності й індивідуально-психологічних особливостей суб'єкта. Стиль педагогічної діяльності виявляє вплив щонайменше трьох факторів:

- а) індивідуально-психологічних особливостей суб'єкта цієї діяльності, викладача, що містять у собі індивідуально-типологічні, особистісні, поведінкові особливості;
- б) особливостей самої дійсності;
- в) особливостей студентів (вік, стать, статус, рівень знань тощо).

Викладач, який здійснює професійну підготовку майбутніх фахівців з педагогіки вищої школи та використовує ігрові технології навчання повинен мати, на нашу думку, демократичний педагогічний стиль.

### ***Практичні завдання***

1. Розробіть 3 варіанти ігрових ситуацій для конкретно обраної теми.
2. Проаналізуйте навчальні заняття, які запам'яталися. Чому саме ці заняття, а не інші? Вам було цікаво? Ви брали активну участь у процесі навчання на занятті? Пізнали щось незвичайне? Чогось досягли? Щось для себе відкрили?
3. Складіть детальний план ігрового заняття з обраної теми. Зробіть аналіз діяльності викладача і студентів на занятті.

Після проведення рольової/ділової гри студентам пропонується відповісти на запитання (для рефлексії):

1. Як Ви можете охарактеризувати свій емоційний стан під час і після закінчення гри?

2. Які труднощі виникли у Вас під час відстоювання власних поглядів?
3. Що вдалося і що не вдалося подолати у процесі дискусії?
4. Завдяки чому був досягнутий успіх?
5. У чому Ви вбачаєте помилки?
6. Наскільки Ви утвердились у своїй позиції після участі у грі?
7. Чи зросла Ваша потреба і здатність діяти спільно у вирішенні важливих питань?
8. Чи готові Ви до участі у подібній ситуації в реальних умовах?

### *Рекомендована література:*

1. Ефимова, Е. А. Развитие игровой культуры в системе дополнительного образования [Текст] / Е. А. Ефимова, Л. А. Нисловская // Профессиональное образование. Столица. – 2013. – № 8. – С. 35–36.
2. Куприянов, Б. В. Ролевая игра в практике высшей школы / Б. В. Куприянов // Alma Mater (Вестн. высш. шк.).– 2013. – №1. – С. 75–77. – Библиогр.: 3 назв.
3. Ловеров, И. А. Деловая игра как интерактивная форма обучения [Текст] / И. А. Ловеров // Инженерная педагогика : сб. статей / Моск. автомобильно-дорожный гос. техн. ун-т МАДИ, Междунар. общество по инженерной педагогике, Центр инженерной педагогике МАДИ. – М., 2013. – Вып. 15, т. 3. – С. 91–98.
4. Львов, Л. В. Организация интерактивного обучения в референтной учебной группе [Текст] / Л. В. Львов // Инновации в образовании. – 2012. – № 12. – С. 55–65. – Библиогр. в конце ст. 9 назв.
5. Чернова, Т. Ю. Тренінг у розвитку професійної компетентності керівника ПТНЗ [Текст] / Т. Ю. Чернова // Професійно-технічна освіта. – 2012. – № 4. – С. 45–48.

6. Штефан, Л. В. Активізація навчально-пізнавальної діяльності майбутніх інженерів-педагогів за допомогою ділових ігор [Текст] / Л. В. Штефан, О. О. Романовська // Теорія і практика управління соціальними системами: філософія, психологія, педагогіка, соціологія. – 2012. – № 3. – С. 60–68. – Бібліогр. в кінці ст. 9 назв. – 2 табл.

7. Шугай, О. Організація та проведення конкурсів фахової майстерності серед учнів ПТНЗ [Текст] / О. Шугай // Профтехосвіта. – 2012. – N 12. – С. 21–22.

#### ***4. Рекомендації викладачам з використання на заняттях мультимедійних технологій навчання для ефективної професійної підготовки майбутніх фахівців з педагогіки вищої школи:***

Мультимедійні продукти представляють широкі можливості для різних аспектів навчання. Одними із основних можливостей і переваг засобів мультимедіа у разі їх застосування у навчальному процесі є:

- одночасне використання декількох каналів сприйняття студента в процесі навчання, за рахунок чого досягається інтеграція інформації, що доставляється різними органами чуттів;
- можливість симулювати складні реальні експерименти;
- візуалізація абстрактної інформації за рахунок динамічного представлення процесів;
- можливість розвинути когнітивні структури і інтерпретації студентів.

Мультимедійні засоби навчання, що використовуються в навчальному процесі, повинні відповідати системі психологічних, дидактичних та методичних вимог. До специфічних дидактичних умов відносять:

- адаптивність до індивідуальних можливостей студента;
- інтерактивність навчання;

- реалізація можливостей комп'ютерної візуалізації учбової інформації;
- розвиток інтелектуального потенціалу студента;
- системність і структурно-функціональна зв'язаність представлення навчального матеріалу;
- забезпечення повноти (цілісності) і неперервності дидактичного циклу навчання.

З дидактичними вимогами тісно пов'язані методичні вимоги. Методичні вимоги до мультимедійних засобів навчання враховують облік своєрідності і особливості конкретного учбового предмету, специфіку відповідної науки, її понятійного апарату, особливості методів дослідження її закономірностей, можливостей реалізації сучасних методів обробки інформації.

Мультимедійні засоби навчання повинні задовольняти наступним методичним вимогам:

- представлення навчального матеріалу з опорою на взаємозв'язок і взаємодію понятійних, образних і дієвих компонентів мислення;
- відображення системи термінів навчальної дисципліни у вигляді ієрархічної структури високого порядку;
- надання студенту можливості виконання різноманітних контролюючих тренувальних дій.

Поряд з дидактичними та методичними вимогами також виділяють ряд психологічних вимог, що впливають на успішність і якість створення мультимедійних засобів навчання.

Представлення навчального матеріалу повинне відповідати не тільки вербально-логічному, але і сенсорно-перцептивному рівням когнітивного процесу. Його виклад необхідно орієнтувати на тезаурус і лінгвістичну композицію конкретного вікового контингенту і специфіку підготовки студентів.

В якості основного технічного засобу мультимедійних технологій, безумовно, виступає комп'ютер, оснащений необхідним програмним забезпеченням і мультимедійним проектором. Звісно, що комп'ютер не замінює собою викладача, а являється лише засобом здійснення педагогічної діяльності, його помічником.

Завдяки своїм можливостям і розвитку технічних засобів мультимедійні технології можуть застосовуватися при проведенні практично всіх видів навчальних занять.

Аналіз педагогічної літератури і досвід викладання дозволили виділити декілька основних аспектів застосування засобів мультимедіа в навчальному процесі при проведенні різних видів занять.

В процесі читанні лекції лектор, маючи у своєму розпорядженні обмежений об'єм часу, викладає основні понятті курсу і дає направляючі вказівки і пояснення студентам по змісту самостійно вивченого матеріалу. В цих умовах для підвищення якості і ефективності навчання збільшується значення візуалізації навчальної інформації.

Викладач в мультимедіа лекційній аудиторії отримує замість дошки та крейди потужний інструмент для представлення інформації в різномірній формі (текст, графіка, анімація, звук, цифрове відео та ін.). В якості джерела ілюстративного матеріалу в цьому випадку найбільш зручно використовувати CD ROM чи HTML документи. Істотним являється те, що відсутня необхідність ведення студентами конспектів, так як вся учбова інформація представляється їм у електронному вигляді.

Мультимедійні лекції можна використовувати для викладання практично всіх курсів. Якість і степінь засвоєння навчального матеріалу, а також вплив на активізацію пізнавальної діяльності, як показує практика і проведені дослідження, істотно зростає.



Для визначення ефективності використання мультимедіа технологій на лекційних курсах та їх вплив на активізацію пізнавальної діяльності, психофізіологічний стан студентів, були виділені дві контрольні групи, однакові по кількісному складі та успішності. Першій групі лекції читались із застосуванням мультимедійних технологій, другій – традиційно. Експеримент тривав 1 місяць. З метою виявлення реального стану засвоєння студентами знань було проведено 3 зрізи, що відображають якість засвоєння та збереження навчального матеріалу. Перший зріз було зроблено відразу після вивчення першої теми, другий зріз проведено через короткотривалий проміжок часу (тиждень) після вивчення першої теми, третій зріз – через довготривалий проміжок часу (2 тижні) після вивчення першої теми. Тобто, I зріз відображає якість засвоєння навчального матеріалу, а II і III зрізи – якість збереження його в пам'яті. Процедура виконання завдання займала 15-20 хвилин.

За результатами проведеного дослідження можна зробити такі висновки: було відмічено позитивне гальмування процесу забування і стабілізацію кривої відтворення навчальної інформації студентами з часом. Виявилась тенденція зростання темпів засвоєння знань студентами експериментальної групи, яким читалися лекції з використанням мультимедіа, що також має позитивний вплив на підвищення рівня міцності знань студентів.

Таким чином, використання мультимедійного супроводу істотно покращує сприйняття і осмислення питань, що розглядаються студентами, створює більш комфортні умови для аудиторної роботи студентів та викладачів.

Активація емоційного впливу на лекції із застосуванням мультимедійних засобів навчання пов'язана з тим, що:

- по-перше, навчальне середовище створюється з наочним представленням інформації в кольорі (психологами доведено, що запам'ятовування кольорової фотографії майже в 2 рази вище в порівнянні з чорно-білою);

- по-друге, використання анімації є одним із ефективних засобів привернення уваги і стимулювання емоційного сприйняття інформації (разом з тим заміна статистичних зображень динамічними доцільна лише в тому випадку, коли сутність об'єкту, що демонструється, пов'язана з процесом, динамікою, відношення яких не може передати статистика);

- по-третє, наочне представлення інформації у вигляді фотографій, відеофрагментів змодельованих процесів має більш сильну емоційну дію на людину, ніж традиційні, оскільки воно сприяє покращенню розуміння і запам'ятовування фізичних і технологічних процесів (явищ), які демонструються на екрані.

Традиційно на лекційних заняттях використовуються презентації – набір слайдів, представлених у певному порядку. Презентація демонструється на великому екрані за допомогою мультимедійного проектора і служить ілюстрацією до розповіді викладача. В якості інформаційного наповнення презентації можуть бути використані різні види інформації (текстова, аудіо, графічна, анімація, відео та ін.).

В якості методичних рекомендацій по застосуванню презентацій на лекціях пропонуємо алгоритм, слідуючи якому викладач може успішно підготуватись до заняття:

- визначити тему, ціль і тип заняття;
- скласти тимчасову структуру лекції, у відповідності із основною ціллю намітити задачі і необхідні етапи для їх досягнення;
- продумати етапи, на яких необхідні інструменти мультимедіа;
- із резервів комп'ютерного забезпечення відбираються найбільш ефективні засоби;
- розглядається доцільність їх застосування в порівнянні з традиційними засобами;

- відібрані матеріали оцінюються по часу: їх тривалість не повинна перевищувати санітарних норм, рекомендується продивитись і врахувати інтерактивний характер матеріалу;

- створюється часова розгортка лекції;
- при нестачі комп'ютерного ілюстративного матеріалу чи програмного матеріалу проводиться пошук в бібліотеці чи складається авторська програма;
- із знайденого матеріалу складається презентаційна програма. Для цього пишеться її сценарій;
- апробація лекції.

Також рекомендуємо, створюючи лекцію із застосуванням мультимедіа, керуватись такими критеріями відбору інформації:

- зміст, глибина і об'єм навчальної інформації повинні відповідати пізнавальним можливостям студентів, враховувати їх інтелектуальну підготовку і вікові особливості;
- слайди презентації повинні містити тільки основні моменти лекції (основні визначення, схеми, анімаційні та відео фрагменти, що відображають сутність вивчаючих явищ);
- при відборі матеріалу для зорового ряду опису моделі уникати дальніх планів і дрібних деталей;
- слідує уникати великих текстових фрагментів. Недопустимо використовувати для читання тексту полоси прокрутки чи кнопки переходу від екрану до екрану;
- виділяти в текстах найбільш важливі моменти, використовуючи напівжирний чи курсивний шрифт;
- загальна кількість слайдів не повинна перевищувати 20-25;

- не варто перенавантажувати слайди різноманітними спец ефектами, інакше увага студентів буде зосереджена саме на них, а не на інформаційному наповненні слайду;

- на рівень сприйняття матеріалу великий вплив має кольорова гама слайда, тому необхідно підібрати правильне забарвлення презентації, щоб слайд добре "читався";

- необхідно чітко розрахувати час на показ того чи іншого слайду, щоб презентація була доповненням до лекції, а не навпаки.

Таким чином, мультимедійні засоби навчання дозволяють:

- підвищити інформативність лекції;
- стимулювати мотивацію навчання;
- підвищити наочність навчання за рахунок структурної надмірності;
- здійснити повтор найбільш складних моментів лекції (тривіальна надмірність);

- реалізувати доступність і сприйняття інформації за рахунок паралельного представлення інформації в різних модальностях: візуальної і слухової (перманентна надмірність);

- організувати увагу аудиторії в фазі її біологічного зниження (25-30 хвилин після початку лекції та останні хвилини лекції) за рахунок художньо-естетичного виконання слайдів-заставок або за рахунок доцільно застосованої анімації та звукового ефекту;

- здійснити повтор (перегляд, коротке відтворення) матеріалу попередньої лекції;

- створити викладачу комфортні умови роботи на лекції.

Слід відмітити, що для проведення семінарських та практичних занять інформаційні технології використовуються не так часто. Проте, як показали

сучасні дослідження в області освітніх технологій, саме тут знаходяться великі резерви для підвищення ефективності навчання.

При проведенні групових і практичних занять також доцільно використовувати презентації, проте тут є свої особливості. Презентацію можна демонструвати як за допомогою проєктора, так і (при проведенні занять в комп'ютерному класі) на екранах моніторів. При проведенні таких видів занять доцільно використовувати презентації як частину заняття, наприклад, у вступній частині заняття для повторення раніше пройденого матеріалу. У даному випадку презентацією може керувати і викладач, і студент. Вимоги до презентації для групових і практичних занять майже ті самі, що і для лекції.

Основна схема засвоєння інструментальних мультимедійних засобів на практичних та лабораторних заняттях є в тому, щоб спочатку підпорядкувати свої дії логіці, що задається цими засобами, а потім – цілями і задачами своєї діяльності, отримавши нові можливості досягнення результатів цієї діяльності. На першому етапі мультимедійних засіб або ресурс виступає предметом навчальної діяльності, в ході якої набуваються знання про роботу засобу, вивчаються мови і прийоми взаємодії з ним, засвоюються навички роботи. На другому етапі цей мультимедійних ресурс перетворюється саме в засоби вирішення будь-яких навчальних або професійних задач.

Останнім часом багато уваги приділяється створенню і удосконаленню електронних підручників по різних дисциплінам. Важливим моментом тут являється використання мультимедійних засобів для підвищення наочності інформації до такої міри, яка не йде в порівняння з використанням звичайних "паперових" підручників. Електронні підручники з великим успіхом застосовуються на різних заняттях і в ході самостійної підготовки.

Ще одним аспектом застосування мультимедійних технологій в навчальному процесі є навчальні програми. Дані програми застосовуються, як правило, на

практичних заняттях і дозволяють імітувати будь-які процеси та явища або працювати в якості електронного тренажера.

Досвід використання електронних підручників, навчальних програм і електронних тренажерів показує, що їх ефективність залежить, в першу чергу, від наявності зворотного зв'язку зі студентами. Не менш важливим при створенні цих програмних продуктів є врахування психолого-педагогічних і естетичних вимог.

Перспективним напрямком використання технологій мультимедіа в навчальному процесі є демонстрація трьохвимірних анімаційних моделей об'єктів. Трьохвимірна анімація дозволяє відтворити динамічні явища, які скриті від спостереження в умовах звичайного навчального процесу. Основні труднощі в реалізації даного напрямку виникають в зв'язку з необхідністю використання досить складного програмного забезпечення і, як правило, великими часовими затратами на створення одного анімаційного ролика.

Демонстрація навчальних відеофільмів є одним із компонентів мультимедійних технологій. Наявність спеціальних програм – відео редакторів дозволяє досить швидко змонтувати фільм із відзнятих фрагментів, накласти звук на відеоряд і додати необхідні коментарі – субтитри. Найбільш істотним при створенні фільму є наявність якісного сценарію, і, як наслідок, логічна послідовність викладення матеріалу, яка обмежена в часі. Трьохвимірні анімації відеоролики можуть використовуватися як в складі мультимедійної презентації, так і поза нею.

Одним із суттєвих чинників добору змісту і побудови мультимедійних ресурсів є необхідність ознайомлення студентів з основними формами інтерактивного спілкування у сучасних інформаційних мережах, до яких відносяться телеконференції, чати, електронна пошта.

Під час вивчення методів пошуку інформації студентам варто запропонувати практичні прийоми і рекомендації пошуку з використанням мультимедійних засобів. Наведемо окремі рекомендації такого типу:

1. Перед тим, як розпочати пошук, потрібно визначитися щодо теми, для якої слід шукати інформацію; бажано записати її на окремому аркуші паперу і покласти перед собою, щоб у подальшому не відхилятися від обраної теми.

2. Варто визначитися (принаймні орієнтовно) стосовно часу пошуку в межах одного сеансу роботи з мультимедійним ресурсом і намагатися не виходити за межі визначеного часу.

3. Для того щоб знайти потрібну інформацію за допомогою пошукових систем, слід скласти перелік ключових слів або їх сполучень, які відповідають заданій темі.

4. Варто враховувати той факт, що у процесі пошуку можуть зустрічатися посилання на досить цікаві інформаційні ресурси, які не відповідають обраній темі. Потрібно навчитися робити для такої інформації своєрідні «закладки», щоб згодом мати можливість до неї повернутися.

5. Найкраще опрацювати знайдений мультимедійний документ в цілому, а згодом перейти до найближчих посилань із заданої теми пошуку.

Суттєвим у роботі з пошуку інформації є формування у студентів навичок оцінки інформації з точки зору її організації, а також умінь роботи з інформацією за допомогою різних прийомів. Тому доцільно вивчати логіку і структуру побудови мультимедійної інформації з тим, щоб відрізнити коректну науково обґрунтовану інформацію від інформації некоректної.

Саме в цьому полягає особлива роль викладача, який має не лише спрямовувати студентів і оберігати їх від негативного впливу некоректної та недостовірної інформації, але й прищепити їм необхідні навички, володіючи якими студенти у подальшому могли б самостійно забезпечувати індивідуальний інформаційний захист.

Окремої уваги потребує навчання студентів методології пошуку і добору інформації для власних мультимедійних проєктів. Коли студентам потрібно зібрати інформацію для деякого проєкту, уроку, доповіді або презентації, зазвичай вони організують свою роботу за такою схемою:

- чітке формулювання критеріїв пошуку;
- проведення пошуку інформації та оцінка отриманих результатів;
- впровадження отриманої інформації у контекст власної інформаційної розробки.

Ця триступенева схема добору інформації розвиває у студентів аналітичне і творче мислення і може бути застосована:

- під час взаємообміну навчальними матеріалами та у дискусіях;
- під час співпраці з викладачами;
- під час роботи у творчих (малих) групах;
- під час застосування стратегій пошуку інформації;
- для засвоєння навичок гіпертекстової навігації;
- для відновлення наповної мультимедійної інформації;
- для полегшення процесу засвоєння інформації через її дискретність;
- для швидкого перегляду й оцінки знайдених мультимедійних документів і сайтів.

У процесі навчання студентів слід враховувати ту особливість використання мультимедійних засобів навчання і сайтів Інтернету, яка полягає у дуалізмі цієї задачі. З одного боку, мультимедійні ресурси та Інтернет є джерелом інформації, а, з іншого, – це також є інструментом для отримання інформації. Завдяки наявності саме таких особливостей, використання мультимедійних ресурсів для навчання забезпечує розв'язання таких важливих дидактичних задач:



- надання інформації різного змісту й характеру подання (для навчання, загального розвитку, розваг тощо);
- забезпечення засобами природної комунікації;
- надання можливостей оволодіння вміннями користуватися сучасними засобами обробки, зберігання та передавання мультимедійної інформації.

### ***Практичні завдання:***

1. Підготуйтеся до групового обговорення "Актуальність інформатизації освіти".

#### *Питання до обговорення:*

а. Інформатизація як один із головних напрямів сучасної науково-технічної революції;

б. Три взаємопов'язані процеси інформатизації – медіатизація, комп'ютеризація, інтелектуалізація;

в. Інформатизація освіти в Україні – один з пріоритетних напрямів реформування;

г. Інформатизація навчального процесу як одна з складових інформатизації вищих навчальних закладів.

2. Підготуйте блок-схему "Основні напрями використання ЕОМ у педагогічному процесі".

3. Дайте змістовну характеристику програм, які використовують у ВНЗ.

<i>Програми</i>	<i>Змістовна характеристика і призначення</i>
Навчальні	
Діагностичні (тестові)	

Тренувальні	
Бази даних	
Імітаційні	
Моделюючі	
Програми типу "мікросвіт"	
Інструментальні програмні засоби	

***Рекомендована література:***

1. Бакіров, В. С. Креативна модель медіаосвіти: експеримент Каразінського університету / В. С. Бакіров, Л. В. Стародубцева // Педагогіка і психологія. Вісн. НАПН України. – 2013. – №2. – С. 29–38. – Бібліогр.: 19 назв.
2. Бекназарова, С. С. Проектирование структуры медиакурса [Текст] / С. С. Бекназарова // Инновации в образовании. – 2013. – № 4. – С. 128–133. – Библиогр. в конце ст. 3 назв.
3. Бекназарова, С. С. Разработка концептуальной модели медиаобразовательной ситемы, ее формализация и аналитический расчет [Текст] / С. С. Бекназарова // Дистанционное и виртуальное обучение : дайджест российской и зарубежной прессы. – 2013. – N 6. – С. 107–113.
4. Бекназарова, С. С. Расчет интегрального показателя качества медиаобразовательной системы [Текст] / С. С. Бекназарова // Дистанционное и

виртуальное обучение : дайджест российской и зарубежной прессы. – 2013. – N 1. – С. 104–109.

5. Горбаткова, О. И. Теоретическая модель медиаобразования в СССР 1920–х годов [Текст] / О. И. Горбаткова, А. В. Федоров // Инновации в образовании. – 2013. – № 6. – С. 114–128. – Библиогр. в конце ст. 7 назв.

6. Иванова, Т. В. Медіаосвіта та медіаграмотність як актуальні тенденції виховання сучасної молоді / Т. В. Иванова, В. Ф. Иванов // Педагогіка і психологія. Вісн. НАПН України. – 2013. – № 2. – С. 46–55. – Бібліогр.: 25 назв.

7. Маденова, А. Е. Использование элементов медиаобразования в учебном процессе [Текст] / А. Е. Маденова, Н. К. Савченко, Ю. К. Шарикова // Дистанционное и виртуальное обучение : дайджест российской и зарубежной прессы. – 2013. – N 5. – С. 45–50.

8. Мурюкина, Е. В. Модель НОЦ в области медиаобразования, реализуемая в Таганрогском государственном педагогическом институте им. А. П. Чехова [Текст] / Е. В. Мурюкина, А. Е. Фатеев // Дистанционное и виртуальное обучение : дайджест российской и зарубежной прессы. – 2013. – N 1. – С. 88–98.

9. Найдьонова, Л. А. Основні напрями і перші підсумки експериментального впровадження медіаосвіти на всеукраїнському рівні / Л. А. Найдьонова // Педагогіка і психологія. Вісн. НАПН України. – 2013. – № 2. – С. 38–45 : табл. – Бібліогр.: 6 назв.

10. Онкович, Г. Медіадидактика вищої школи: український досвід [Текст] / Г. Онкович // Вища освіта України. – 2013. – № 1. – С. 23–29. – Бібліогр. в кінці ст. 15 назв.

11. Онкович, Г. В. Професійно орієнтована медіаосвіта у вищій школі / Г. В. Онкович // Педагогіка і психологія. Вісн. НАПН України. – 2013. – № 2. – С. 55–60. – Бібліогр.: 17 назв.

12. Онкович, Г. Медіаосвіта у вищій школі [Текст] / Г. Онкович // Освіта. – 2013. – N 15/16(27 берез.–3 квіт.) – С. 8.

13. Слюсаревський, М. М. Медіаорієнтаційна функція освіти як відповідь на виклики інформаційної доби / М. М. Слюсаревський // Педагогіка і психологія. Вісн. НАПН України.– 2013. – № 2. – С. 18–28. – Бібліогр.: 28 назв.

14. Соловйов, В. І. Формування пізнавального інтересу молодших спеціалістів в умовах сучасного медіа-простору [Текст] / В. І. Соловйов // Проблеми освіти : наук. зб. / Ін-т інноваційних технологій і змісту освіти МОН України. – К., 2012. – Вип. 71. – С. 87–91.

15. Стародубцев, В. А. Резервы использования сервисов социальных медиа в образовании / В. А. Стародубцев // Alma Mater (Вестн. высш. шк.). – 2012. – № 9. – С. 84–87. – Библиогр.: 6 назв.

16. Федоров, А. В. Развитие теоретических концепций в украинском медиаобразовании на современном этапе (1992–2012) [Текст] / А. В. Федоров // Дистанционное и виртуальное обучение : дайджест российской и зарубежной прессы. – 2012. – N 10. – С. 8–16.

17. Федоров, А. В. Украина: практика внедрения массового медиаобразования на современном этапе [Текст] / А. В. Федоров // Дистанционное и виртуальное обучение : дайджест российской и зарубежной прессы. – 2012. – № 11. – С. 70–78.