

викликів : Всеукраїнська наук.-практ. інтернет-конф. (Черкаси, 26–27 листопада 2020 р.). Черкаси, 2020. С. 221–223.

4. Ковальчук І. В. Правові аспекти забезпечення концепції політики сталого розвитку сільських територій. *Регіональна політика: політико-правові засади, урбаністика, просторове планування, архітектура* : 5 Міжнародна наук.-практ. конф. (Київ, 22 листопада 2019 р.). Київ, 2019. С. 139–143.

5. Рязанцева В. В. Інноваційний тренд розвитку освіти в країні. *Проблеми та перспективи розвитку інноваційної діяльності в Україні* : VIII міжнародний бізнес-форум). 2015. Київ : Київ. нац. торг.-екон. ун-т. С. 208–210.

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-277-7-107>

INFORMATION TECHNOLOGY AS A METHOD OF LEARNING IN HIGHER EDUCATION

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК МЕТОД НАВЧАННЯ У ВИЩІЙ ОСВІТІ

Kovban A.

*Candidate of Science of Law,
Associate Professor of the Department
of General Legal Disciplines
National University
"Odessa Maritime Academy"
Odessa, Ukraine*

Ковбан А.

*кандидат юридичних наук,
доцент кафедри загальноправових
дисциплін
Національний університет
«Одеська морська академія»
м. Одеса, Україна*

Сучасне впровадження інформаційних технологій, трансформація соціокультурних цінностей змінює освітню парадигму вищої освіти, вимагає переходи від принципу адаптивності до принципу компетентності майбутніх фахівців. Це своєю чергою зміщує акценти в підходах до проектування ступеневої підготовки й організації навчального процесу в закладах освіти.

Сучасні здобувачі вищої освіти належать до покоління, яке «виховане» інформаційними технологіями, а тому очікує певної якості викладання та навчання. Тож будь-яка перспективна система освіти не може орієнтуватися тільки на викладача як на єдине джерело

навчальної та наукової інформації, потребує впровадження новітніх освітніх технологій.

На сьогоднішній день існує більше ніж 300 визначень поняття «освітні (педагогічні) технології». Виокремлено декілька підходів щодо тлумачення цих термінів: освітня технологія як новітній засіб навчання, освітня технологія як відкрита педагогічна система, освітня технологія як сукупність дій (система дій) чи діяльність, освітня технологія як проект (модель) навчально-виховного процесу, освітня технологія як галузь науки або педагогічного знання чи наука [1].

У 1969 році Едгар Дейл, американський вчений і педагог ХХ століття, зробив висновок, що звичайне читання тематичної літератури або прослуховування лекцій є одним із неефективніших способів щось вивчити, тоді як практичне використання навчального матеріалу та навчання цьому інших визнано професором найбільш ефективним методом вивчення будь-якого матеріалу. Результати досліджень Дейла були оформлені у виданні «Dale's cone of experience», відомому як «конус Дейла». Аналіз «конусу» дає можливість оцінки явної переваги активного навчання над пасивним. Для прикладу можна сказати, що використання мультимедіа-технологій збільшує кількісні та якісні показники матеріалу, який більш запам'ятовується, в порівнянні з прочитаною лекцією, оскільки таке викладання включає застосування візуальних і аудіальних форм, що краще запам'ятовується людиною [3].

«Конус Дейла» отримав широке визнання та залишився гарним орієнтиром для педагогічних пошуків найефективніших технік навчання. Так, на основі «конуса» Дейла наприкінці 1970 років у Національній тренінговій лабораторії США було розроблено нову версію «впливу методів навчання на ступінь засвоєння матеріалу», яка отримала назву «Піраміда навчання». Запропонована піраміда явно демонструє, що «активне навчання» забезпечує отримання більш високих досягнень в освітньому процесі.

Дослідники по-різному оцінюють інтерпретації цієї моделі. Деякі з них вважають, що саме аналіз властивостей цієї моделі може стати «ключем» до розуміння необхідності зміни самої моделі навчання – «від пояснення до дії», до моделі «від дії до пояснення» [4]. Інші вважають, що організація навчального процесу з використанням новітніх інформаційних технологій і максимальним залученням студентів є одним із першочергових завдань у викладанні будь-якої дисципліни. Відповідно до запропонованої «піраміди», найбільший ступінь засвоєння матеріалу дають практика конкретної роботи (75%)

та безпосереднє застосування набутих знань (90%), тоді як звичайному прослуховуванню лекційного матеріалу та читанню відповідають показники 5% та 10% відповідно.

Прагнення підвищити залученість здобувачів до навчання змушує деякі освітні заклади відходити від форми традиційної лекції. Наприклад, у 2017 році «Vermont Medical College of Medicine» (США) розпочав експеримент, замінивши аудиторні лекції на «активне навчання» у вигляді занять в малих групах, у форматі «problem-based learning». Студентам надавали можливість перегляду відеозаписів лекцій у вільний час. На наш погляд, подібний підхід є цілком виправданим, але внаслідок високої вартості непридатний для широкого застосування, навіть в «багатих» країнах. Залишається усвідомити обмеження традиційної лекції як засобу навчання та сконцентруватися на максимальному збільшенні її «коефіцієнта корисної дії» шляхом використання всіх існуючих можливостей [2].

«Конус навчання» дозволяє запам'ятати 90% від сказаного та зробленого і будується на конкретних діях здобувача (виконання реальної дії з отриманої інформації та залучення різних типів пізнавальної діяльності, імітація реальної дії, виконання дії на тренажерах тощо). Залученість здобувача до дій може бути досягнута лише в тому випадку, якщо робота в організації спонукає і формує у людей: готовність (якщо цього вимагають інтереси організації) до додаткових зусиль, не обмежуючись посадовими інструкціями; почуття самоповаги, засноване на задоволеності своїми професійними досягненнями і своєю роботою; зацікавленість у досягненні важливих для організації робочих результатів; відповідальність за результати своєї роботи.

Активні методи навчання сприяють успішному формуванню: здатності адаптуватися в групі; вміння встановлювати особисті контакти, обмінюватися інформацією; готовності брати на себе відповідальність за діяльність групи; здатності висувати і формулювати ідеї, проекти; готовності йти на виправданий ризик і приймати нестандартні рішення; вміння уникати повторення помилок і прорахунків; здатності ясно і переконливо викладати свої думки, бути небагатослівним, але зрозумілим; здатності передбачати наслідки кроків, що робляться; вміння ефективно управляти своєю діяльністю і часом. При активному навчанні здобувач дійсно стає суб'єктом навчальної діяльності, вступає в діалог з викладачем, стає рівноправним учасником пізнавального процесу, виконуючи творчі, пошукові, проблемні завдання.

Для досягнення максимальної залученості використовується комп'ютерна симуляція, зі спеціально розробленим сценарієм із системою правил і завдань. Комп'ютерна симуляція формує компетенції, необхідні для успішної дії в реальній дійсності, моделюючи певну частину навколишнього світу, недоступну для безпосереднього вивчення через вимоги безпеки, високу вартість або технічну реалізацію. Вона надає можливість: наочної демонстрації абстрактних понять; вивчення об'єкта за допомогою зміни його параметрів; скорочення реальних термінів досліджуваних процесів [5]. Хоча комп'ютерна симуляція передбачає для навчання або отримання оцінки виконаної роботи занурення людей у фіктивні умови, які імітують реальні ситуації, проте вона не дуже популярна в Україні.

Також для підвищення залученості здобувачі можуть виконувати самостійні завдання, наприклад, проекти з різним змістом: соціальні, науково-дослідні, професійні. Реалізація проектів вимагає від здобувачів певних навичок і умінь (гностичних, проєктивних, комунікативних, організаційних, умінь і навичок управління та самоврядування тощо). Виконання проектів спрямовано на вирішення соціально значущих проблем, що стоять перед реальними клієнтами установ різного рівня. Якщо проекти є міждисциплінарними, це дозволяє здобувачеві вирішувати проблему з різних галузей знань.

Дослідивши досвід використання активних технологій навчання як однієї з найбільш практично орієнтованих, спрямованих на активізацію участі здобувача і сприяння розвитку професійних компетенцій, можна стверджувати про ефективність активних форм навчання. Також інформаційні технології суттєво впливають на формування діяльнісного компонента здобувача. Перевірка розвитку компонентів діяльності пов'язана з формуванням і закріпленням комунікативних, проєктних, технологічних і рефлексивних навичок, що направляє здобувача на процес створення нового знання. Проте активне сприйняття інформації для формування навичок здобувача має поєднуватися з дієвими інформаційними технологіями.

За декілька десятиліть відбулися суттєві зміни в реалізації підходу до методики викладання та засвоєння інформації, здійснено перехід від освітніх технологій як аудіовізуальних засобів до освітніх технологій як нової системи навчання, що знаходиться в постійному розвитку та вдосконаленні. Процес засвоєння знань має власні механізми, представлені взаємодією таких ланок, як сприймання – осмислення, розуміння – узагальнення – закріплення – застосування на

практиці. Використання сучасних інформаційних технологій дає можливість зробити його більш ефективним.

Активні методи навчання та засвоєння інформації кардинально змінюють комунікацію викладача і здобувачів освіти, сприяють засвоєнню ними актуальної інформації, створюють умови для розвитку їх професійних і соціальних навичок.

Література:

1. Янкович О. І. Освітні технології в історії вищої педагогічної освіти України (1957–2008) : монографія. Тернопіль : «Підручники та посібники», 2008. С. 12.

2. Катерина Амосова. Чи варті лекції у вишах втраченого студентами і викладачами часу? URL: <https://life.pravda.com.ua/columns/2018/01/24/228603/>

3. Kovalenko I. Konus obucheniya Edgara Dey la [Elektromy resurs], URL: <http://igorkovalenko.com/2012/05/24/konus-obucheniya-edgara-dejla/>

4. Лук'янов Д. В., Гогунський В. Д., Колесніков О. Є. Від концепції «конуса в освіті» Едгара Дейла до моделі «воронки знань» і гнучких методологій управління проектами в освіті. *Інформаційні технології в освіті, науці та виробництві*. 2013. № 2(5). С. 179–190.

5. Kravchuk G., Shevchuk T. Simulation As An Interactive Method Of Educating Future Economics Specialists. *Physical and Mathematical Education*. 2019. Issue 2 (20). P. 59–65.