Літікова Олександра Іванівна. Тьюторський супровід компетентнісного навчання англійської мови майбутніх морських механіків.

У статті обґрунтовано переваги тьюторського супроводу комунікативного викладання інтегрованого курсу англійської мови морського спрямування в умовах реалізації компетентнісного підходу. Проаналізовано особливості застосування тьюторства в університетській освіті шляхом аналізу досвіду тьюторства в Оксфордському університеті. Запропоновано заходи по впровадженню тьюторства у викладання англійської мови професійного спрямування майбутнім морським механікам з метою оптимізації процесу формування їх комунікативної компетентності англійською мовою у відповідності до стандартів Міжнародної конвенції про підготовку і дипломування моряків та несення вахти, а також Міжнародного модельного курсу для моряків з англійської мови 3.17.

Ключові слова: *компетентнісний підхід, тьюторський супровід, тьютор, інтегрований курс, морські механіки, англійська мова професійного спрямування.*

Litikova Oleksandra. Tutorial Arrangement of Competeny-Based Approach to Teaching English to Marine Egineers.

The paper encourages advantages of tutorial environment in communicative teaching of integrated Engineering Maritime English course in conditions of competency-based approach. The peculiars of tutoring in university education are considered here by means of tutoring system at Oxford University analysis.

Certain pedagogical measures of tutoring in process of English for Specific Purposes teaching implementation are suggested to optimize the formation of communicative competence of future Marine Engineers in compliance with the IMO STCW Convention and IMO Model Course of English Language 3.17.

Key words: *competency-based approach, tutorial environment, tutor, integrated course, Marine Engineers, English Language for Specific Purposes.*

УДК 378

МАЛІНКІНА В. Л.,
Університет менеджменту освіти НАПН України,
м. Київ, Україна

РЕАЛІЗАЦІЯ ОСВІТНІХ ІННОВАЦІЙ У ФОРМУВАННІ ГОТОВНОСТІ ДО ПРОФЕСІЙНОГО САМОРОЗВИТКУ МАЙБУТНІХ ВИКЛАДАЧІВ ДИЗАЙНУ

Відповідно до вимог сучасного суспільства реформування системи освіти в Україні передбачає системну трансформацію, головна мета якої – якісна підготовка спеціаліста, що, безперечно, зумовлює розвиток особистості як головного суб'єкта сучасного педагогічного процесу. Пріоритетним завданням вищої школи є створення такого інноваційного середовища, в якому б студенти отримували навички та вміння самостійно здобувати знання і застосовувати їх у практичній діяльності. Сьогодні впровадження освітніх інновацій в навчальний процес розглядається як оновлення та нововведення, що використовуються для підвищення ефективності результатів навчання та удосконалення підготовки майбутніх педагогів.

Вища школа, вирішуючи конкретне завдання підготовки спеціалістів у сфері дизайну, здібних виконувати свою професійну діяльність в нових умовах, повинна формувати такі якості особистості, як системне наукове мислення, інформаційна культура, творча активність, висока моральність. Ці якості мають знайти своє відображення в професійній готовності випускника ВНЗ.

Традиційний погляд на зміст навчання, його роль і місце у підготовці майбутнього викладача дизайну потребують суттєвої переоцінки та уточнення. Сьогодні професійне навчання повинно орієнтуватись на особистість з розвиненим творчим мисленням, здібної до само зміни, самовдосконалення та саморозвитку.

Але, насправді, більшість студентів не вміють правильно організовувати свій саморозвиток та самоосвіту.

Аналіз останніх досліджень та публікацій свідчить, що питанням нових форм організації навчально-виховного процесу займались Я.Коменський, Р.Штейнер (система Вальдорфської педагогіки), Л.Виготський, П.Гальперіна (теорія поетапного формування розумових дій), А.Леонтьєва (теорія діяльності). Інтерактивні технології навчання, що передбачали вільний розвиток та виховання, розглядались в ідеях Й.Песталоцці, Ж.-Ж.Руссо.

В українській школі ще на початку минулого століття застосовувались елементи інтерактивного навчання: лабораторно-бригадний та проектний метод під час роботи в парах та виробничих екскурсіях.

Групові форми навчальної діяльності студентів активно розвивались та вдосконалювались у Західній Європі та США. В практиці американських шкіл інтерактивні методи навчання використовувались при викладанні різних предметів. Дослідження, проведені американськими вченими довели, що інтерактивне навчання дозволяє значно збільшити об'єм засвоєного навчального матеріалу, що впливає не лише на свідомість студента, але й на його почуття та волю [3, с.8].

Проблемами розвитку та застосування інтерактивного навчання у навчальній діяльності займались В.Сухомлинський, Ш.Амонашвілі, В.Шаталов, Є. Ільїн, С.Лисенкова, В.Дбяченко, І.Чередов.

Впровадження інтерактивного навчання у професійну підготовку фахівців досліджено у працях О.Пометун, Л.Пироженко, Н.Побірченко, О.Коберник, О.Комар, Т.Торчинська, І.Майорова, А.Терещук.

В системі професійної освіти значний внесок у розвиток теорії інновацій зробили В.Беспалько, П.Гальперін, Л.Даниленко, Л.Зоріна, І.Зязюн, М.Кларін, Н.Коломинський, Е.Коротов, М. Красовицький, В. Кремень, С.Крисюк, В.Луговий, В.Маслов, В.Олійник, Н.Протасова, В.Пуцов, І.Раченко, Н.Тализіна, О.Тонконога, П.Худоминський, М.Шкіль, В.Шепель, Т.Шамова, Н.Щуркова та інші.

Аналізуючи сутність інтерактивного навчання науковці зазначають, що таке навчання розглядається як «навчання у взаємодії, спрямоване на активізацію пізнавальної діяльності студентів, що відбувається у формі полілогу між учнями та вчителем, учнівськими міні групами (учасниками проекту) на засадах співробітництва та співтворчості» [4, с.168].

Метою даної статті є визначення сутності інноваційних технологій, що використовуються в освіті та їх значення у формуванні готовності до професійного саморозвитку майбутніх викладачів дизайну.

Вивчення науково-педагогічної літератури та практичного досвіду вказує на те, що використання інтерактивних технологій навчання в навчальному процесі потребує від викладача відповідних знань та вмінь для досягнення відповідних результатів.

Інновації (італ.innovatione – новизна, нововведення) – нові форми організації діяльності і управління, нові види технологій, які охоплюють різні сфери життєдіяльності людства. Це такі засоби та методи взаємодії викладачів та студентів, що забезпечують ефективність навчального процесу та позитивно впливають на якість навчання.

Педагогічну інновацію науковці розглядають як особливу форму педагогічної діяльності і мислення, яка спрямована на організацію нововведень в освітньому просторі, або як процес створення, впровадження і поширення нового в освіті. Інноваційний процес в освіті – це сукупність послідовних дій, спрямованих на оновлення та модифікацію мети, змісту, організації форм та методів навчання та виховання, адаптації навчального процесу до нових умов.

Науковці вважають, що однією із найважливіших загально-педагогічних і технологічних складових інноваційності в педагогіці є співробітництво, перебудова

форм і методів навчання, що уможливлює сприятливі умови для їх само зміни, перетворення об'єкта в активного суб'єкта навчання.

Педагогічна технологія також може розглядатися як сукупність певних зовнішніх і внутрішніх чинників, а педагогічне завдання може бути вирішене тільки з допомогою адекватної технології, яка реалізується педагогом-професіоналом.

Сучасні вимоги до якості підготовки майбутніх педагогів-дизайнерів потребують переважно інноваційних підходів в навчальному процесі та високого професіоналізму викладачів.

Як зазначає В.Кремень, інновації в освіті – це процес творення, впровадження та поширення в освітню практику нових ідей, засобів, педагогічних та управлінських технологій, в результаті яких підвищуються рівні досягнень структурних компонентів освіти, відбувається перехід системи навчання до якісно іншого, більш досконалого стану [2].

Принципи і форми роботи, які передбачаються інноваційною методикою, спрямовані, зазвичай, на підвищення ефективності навчального процесу. Розглянемо основні принципи, що сприяють на удосконалення результату навчання в процесі підготовки педагога-дизайнера:

- застосування відповідних методів і засобів діяльності;
- поєднання навчальної і дослідницької роботи;
- розвиток особистості, що відображається в само зміні свідомості, поглядах та цінностях;
- інтенсивність навчання в умовах глибокої концентрації на матеріалі;
- побудова навчання за принципом від простого до складного і навпаки;
- активізація кожного учасника навчального процесу за рахунок прискореного проходження відповідних етапів розвитку.

Серед педагогічних інновацій, які застосовуються в процесі підготовки до професійного саморозвитку майбутніх викладачів дизайну, значне місце займають активні форми навчання і нестандартні підходи до проблем навчального процесу.

До них належать інтерактивні технології навчання, технології проектного навчання та комп'ютерні технології.

В психологічній теорії інтерактивне навчання базується на психології людських взаємовідносин. В процесі підготовки майбутнього педагога в області дизайну, студенти вчаться спілкуватись та взаємодіяти один з одним, вчаться критично мислити, вирішувати складні проблеми на основі аналізу педагогічних ситуацій. Впроваджуючи інтерактивні технології в педагогічний процес змінюються ролі того, хто навчає та хто навчається: замість ролі інформатора – роль менеджера, замість об'єкта впливу – суб'єкт взаємодії.

Проектне навчання передбачає модель організації навчального процесу, що орієнтується на творчу самореалізацію особистості, яку навчають шляхом розвитку її інтелектуальних та фізичних можливостей, вольових якостей та творчих здібностей. Результатом проектної діяльності є навчальні творчі проекти [8].

Компютерні технології навчання – це процеси збору, переробки, збереження та передачі інформації тому хто навчається за допомогою комп'ютера. Використання комп'ютера на заняттях полегшує роботу викладача та покращує засвоєння навчального матеріалу, що впливає на підвищення активності студентів та удосконалення їх знань та вмінь в практичній діяльності. Для кожного суб'єкта навчання комп'ютер є джерелом інформації, засобом визначення рівня знань та контролю засвоєння навчального матеріалу, засобом проведення навчальних експериментів та ділових ігор з дисципліни.

У процесі вивчення спеціальних дисциплін найбільш ефективними є ділові ігри, які ми застосовуємо з дослідницькою метою,навчальними цілями щодо реальної

діяльності на виробництві. Основою для ділової гри є теоретичний матеріал. Ділова гра дає можливість програти практично будь-яку конкретну ситуацію. Гра дозволяє з'єднати знання та навички перетворити знання з передумови до дій у самій дії.

Ділові ігри, які розробленні під конкретні ситуації, вводять студентів у сферу професійної діяльності : виховують у них здатність оцінювати ситуацію, знаходити рішення педагогічної проблеми та удосконалення результатів вирішення поставлених завдань. Успіх ділової гри залежить від ряду факторів – організаційних, методичних, психологічних, технічних та ін.

Отже, активне навчання – необхідна умова інноваційної освіти, у якій мають переважати методи і технології навчання, спрямовані на самостійне засвоєння майбутніми педагогами відповідних знань і набуття умінь в процесі їхньої активної розумової і практичної діяльності.

Розглянемо детальніше інноваційні технології навчання , впроваджені у практику в процесі формування готовності майбутніх викладачів дизайну до професійного саморозвитку.

Т*ехнологія ситуаційного навчання (кейс-метод).* Навчальний процес за цією технологією зорієнтований на усвідомлення студентами педагогічної проблеми, яка має декілька варіантів вирішення. В процесі навчання моделюється конкретна ситуація, яка зустрічається в реальній професійній практиці, та розробляється дидактичний пакет завдань щодо вирішення проблеми. Студенти вчаться аналізувати, висувати гіпотези, обирати альтернативні рішення, прогнозувати та оцінювати результати своєї діяльності. Під кейсом розуміється письмовий опис моделей реальної конкретної ситуації. Мета завдання відрізняється від класичної схеми (навчити, дати єдино правильні визначені знання, уміння та навички). Кейс-методу властивий демократичний характер процесу отримання знань. Головним у навчанні є не оволодіння готовими знаннями, а а їх здобуття в процесі співпраці студента і викладача. Модель конкретної ситуації оформлюється у вигляді комплекту дидактичного забезпечення обсягом 10-50 сторінок (в залежності від складності ситуації). Студенти вивчають цей комплект, залучаючи до нього навчальний матеріал із різних джерел інформації. Потім зміст «кейсу» детально обговорюється на диспутах чи практичних заняттях, на яких викладач виконує роль керівника процесу співтворчості: формулює навідні запитання, фіксує відповіді, підтримує перебіг дискусії [9].

Ігрові технології. Ігри є дидактичним засобом розвитку творчого (теоретичного і практичного) професійного мислення. Навчальний процес передбачає колективну імітаційну діяльність на основі моделювання змісту навчання у вигляді сценарію із системою проблемних ситуацій правил взаємодії всіх суб'єктів навчання в процесі аналізу та вирішення педагогічних ситуацій. В процесі ігрових занять у студентів формуються навички комунікації, відпрацьовуються уміння прийняття рішень , стимулюється творче мислення. В навчальному процесі застосовуються декілька різновидів ігор.

Організаційно-діяльнісна гра передбачає організацію педагогом колективної діяльності групи студентів на основі моделювання змісту навчання у вигляді системи проблемних ситуацій і взаємодії всіх суб'єктів навчання в процесі аналізу і вирішення педагогічних ситуацій. Завдання керівника гри – зробити студентську групу творчою одиницею навчального процесу, але за умови збереження особистої позиції кожного студента.

Ділові ігри є моделюванням реальних механізмів і процесів професійної діяльності. це форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності майбутнього спеціаліста,моделювання відносин, характерних для цієї діяльності. у грі за допомогою знакових засобів (мова, мовлення, таблиці, малюнки,

карти) відтворюється професійна обстановка, подібна за сутнісними характеристиками до реальної [10].

Рольові ігри характеризуються наявністю складного завдання чи проблеми. Цілями рольових ігор можуть бути: вироблення стратегії дій у конфліктних або стресових ситуаціях; розвиток комунікативних навичок; ілюстрація емоційного аспекту діяльності.

Тренінг – це інтерактивний метод навчання, що являє собою сукупність практичних вправ з моделювання реальних або вигаданих професійних ситуацій. беручи участь у тренінгу, студенти мають закріпити і розвинути знання, уміння та навички, змінити своє відношення до власного професійного досвіду. Під час проведення тренінгів можна використовувати елементи інших інтерактивних методів: ділові та рольові ігри, аналіз конкретних ситуацій, мозкові атаки, опитування експертів, дискусії тощо.

Проектна технологія. Мета технології – розвиток пізнавальної діяльності студентів, формування умінь і навичок самостійно конструювати свої знання і орієнтуватися в інформаційному просторі, розвиток критичного та творчого мислення, формування навичок мислення високого рівня (аналіз, синтез, оцінювання), вміння побачити, сформулювати та розв'язати проблему. Проектна технологія орієнтована на самостійну, пошукову, дослідницьку діяльність студентів впродовж певного часу, не обмеженого рамками занять з метою отримання реального результату. Проектна технологія має комплексний характер. Його реалізація передбачає використання інших інтерактивних методів: навчання у малих групах співпраці, «мозкові атаки», дискусії, рольові ігри.

Технологія проблемного навчання. В основі технології лежать психологічні закономірності проблемної ситуації та дослідницький принцип теорії пізнання. Характерною ознакою правильно сформульованого проблемного завдання й виникнення проблемної ситуації є поява у студентів запитань до самих себе.

В процесі проблемного навчання у майбутніх педагогів відпрацьовуються навички встановлення та аналізу проблеми, висунення на розгляд альтернативних гіпотез, прийняття оптимального рішення. У студентів формується система вмінь із наявністю не тільки практичного (професійного), але й методологічного компоненту оволодіння деякими навичками пошукової та дослідницької діяльності. в процесі реалізації технології проблемного навчання найчастіше використовуються наступні проблемно-розвиваючі методи: частково-пошукові, дослідницькі (методи навчального дослідження), евристичні, проблемна дискусія.

Інформаційно-комунікаційні технології призначені для створення якісно нових можливостей передачі та сприйняття навчальної інформації, оцінювання якості навчання і розвитку особистості студента шляхом використання комп'ютерної техніки, мережевих систем та програмного забезпечення у відповідності до визначених цілей навчання. Інформаційні технології характеризуються: технічним середовищем (вид техніки, що використовується); програмним середовищем; методичним середовищем (інструкції, вказівки, рекомендації, тощо); предметним середовищем (зміст предметної області).

Технологія розв'язування винахідницьких завдань спрямована на формування асоціативного, системного та креативного мислення в процесі творчої діяльності студентів, їх вмінь прогнозувати результати своєї діяльності, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, розробляти алгоритми дій у нестандартних ситуаціях. Для розвитку у студентів здібностей генерувати власні ідеї використовуються дві групи методів: евристичні та алгоритм рішення завдань винахідницького характеру (генерація ідей).

Процес формування готовності майбутніх викладачів дизайну до професійного саморозвитку нерозривно пов'язаний із застосуванням освітніх інновацій. Впровадження в освітній процес інноваційних методів навчання забезпечить високий рівень професійного саморозвитку майбутнього педагога. Впровадження інтерактивного навчання в освітній процес виступає критерієм розвиненості навчального закладу, а готовність майбутнього викладача до діяльності розвивається на основі засвоєння загальних та професійних знань із застосуванням інноваційних освітніх технологій.

Висновки. Аналізуючи результати дослідження, можна зробити висновок, що використання інноваційних технологій у процесі формування готовності до професійного саморозвитку майбутнього викладача дизайну є однією із важливих цілей навчальної діяльності у ВНЗ. Студент повинен не тільки отримувати знання під час навчального процесу, а також навчитись самостійно «добувати» їх.

Ми вважаємо, що основними напрямами формування готовності до професійного саморозвитку майбутнього викладача дизайну є самовиховання і формування якостей, необхідних для успішної професійної діяльності, підвищення рівня професійної самостійності та відповідальності, розвиток навичок інноваційного та критичного мислення, етичний, естетичний та духовний саморозвиток.

Якісні зміни свідомості особистості в процесі її діяльності неодмінно призводять до саморозвитку та самовиховання, що є основою формування професійної направленості людини.

Отже, використання сучасних інноваційних методів навчання дає змогу студентам удосконалювати сформовані професійно значущі якості особистості, та розвивати здібності, важливі для майбутньої професійної діяльності.

Формування готовності майбутнього викладача дизайну до професійного саморозвитку буде набагато активнішим за умови застосування інтерактивних технологій навчання, що є невід'ємною частиною процесу професійного становлення.

ЛІТЕРАТУРА

1. Даниленко Л.І. Управління інноваційною діяльністю в загальноосвітніх навчальних закладах : монографія / Л.І.Даниленко. – К. : Міленіум, 2004. – 358 с.;
2. Енциклопедія освіти / АПНУ; гол. ред. В.Г.Кремень. – К.: Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.;
3. Інтерактивні технології:теорія та методика / Пометун О.І., ПобірченкоН.С., КоберникГ.І. та ін., - Умань – Київ. – 2008. – 95с.;
4. Коберник О.М. Теорія і методика профільного технологічного навчання учнів у старшій школі:навчальний посібник / О.М.Коберник, А.І.Терещук. – Умань: ФОП Жовтий, 2013. – 365 с.;
5. Коменский Я. А. Избранные педагогические сочинения. В 2-х т. / Я.А.Коменский. – М. : Педагогика, 1982. – Т. 1. – 656 с.; Т. 2. – 576 с.;
6. Кремень В.Г. Освіта і наука в Україні – інноваційний аспект. – Київ. – 2005. – 172 с.;
7. Паньков Д.В. Організація навчання за інтерактивними технологіями / метод. реком. – Донецьк: ДІПО ІПП, 2006. – 46 с.;
8. Пидкасистый И.И. Педагогика: учебное пособие. – М. : Российское педагогическое агентство, 1995. С49 – 54;
9. Покутня О.Н. Сучасні технології навчання. – К.: Освіта, 2005. – С.149-166;
10. Скрипник М. Інтерактивне навчання: основні поняття // Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання. – К.: Бібліотека «Шкільного світу», 2005, - С.30-43;

11. Якухно І.І. Організаційно-методичні аспекти застосування інформаційно-комунікаційних технологій у підвищенні кваліфікації педагогічних кадрів під час дистанційного навчання / І.І.Якухно // Післядипломна освіта в Україні. – 2011. – № 2. – С. 61-63.

Малінкіна Валентина Леонідівна. Реалізація освітніх інновацій у формуванні готовності до професійного саморозвитку майбутніх викладачів дизайну.

У статті охарактеризовано сутність та приклади реалізації освітніх інновацій у формуванні готовності майбутніх викладачів дизайну до професійного саморозвитку. Визначено, що у формуванні готовності майбутніх викладачів дизайну до професійного саморозвитку застосування освітніх інновацій забезпечить високий рівень професійного саморозвитку педагога, що є необхідною умовою, засобом та критерієм становлення професіонала в процесі навчання.

Процес формування готовності до професійного саморозвитку майбутнього викладача дизайну має свою неповторну специфіку та полягає у розвитку особистості, яка володіє творчим мисленням, інтелектом, професійною самостійністю, здатна руйнувати те, що вже стало загальновизнаним, вміти приймати гнучкі рішення у складних життєвих ситуаціях.

Практичною ціллю майбутньої педагогічної діяльності є підтримка та посилення інтересу до обраної професії.

Використання в навчальному процесі освітніх інновацій впливає на активний професійний саморозвиток суб'єктів освітнього процесу та виступає критерієм розвиненості навчального закладу, а готовність до діяльності розвивається на основі засвоєння загальних та професійних знань, необхідних для набуття умінь та навичок, удосконалення сформованих професійно значущих якостей особистості, здібностей, важливих для майбутньої професійної діяльності педагога-дизайнера.

Ключові слова: *освітні інновації, інноваційні технології, реалізація освітніх інновацій, інтерактивне навчання, формування готовності до професійного саморозвитку,професійний саморозвиток, значущі якості особистості, здібності, майбутня професійна діяльність.*

Malinkina Valentyna. Realization of educational innovations in the formation of readiness for professional self-development of future design teachers.

The article identified the essence and examples of the implementation of educational innovations in the formation of readiness for professional self-development of future teachers of design. It was determined that in formation of readiness for professional self-development of the design teacher application of educational innovations will provide high level of professional self-development of teacher, that is a necessary condition, manner and criteria of becoming a professional during the training.

The process of formation of readiness for professional self-development of the future teacher of design has its own specifics and includes the development of the personality, which owns creative thinking, intelligence, professional ability, is capable of destroying everything that is already common to be able to make flexible decisions in difficult situations.

The practical goal of a future educational activity is to support and strengthen interest in the chosen specialty.

The use in educational process of educational innovations affects the active professional development of subjects of educational process and acts as a criterion for the development of an educational institution, and readiness for activity develops on the basis of mastering of general and professional knowledge, necessary for acquiring skills and abilities, improvement of the formed professionally significant qualities of personality, abilities, important for the future professional activity of the teacher - designer.

Key words: *educational innovations,innovation technologies,realization of educational innovations, interactive learning, self-development, professional self-development, readiness to professional self-development.*