

УДК 378.147

DOI: 10.15587/2519-4984.2018.151544

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВИКЛАДАЧІВ ДИЗАЙНУ ДО ПРОФЕСІЙНОГО САМОРОЗВИТКУ

© В. Л. Малінкіна

У статті охарактеризовано сутність та приклади використання інтерактивних технологій навчання у процесі підготовки 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, разом 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 загально визнаним, 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. Використання інтерактивних технологій навчання в навчальному процесі потребує від викладача відповідних знань та умінь для досягнення відповідних результатів. Сучасні вимоги до якості підготовки майбутніх педагогів-дизайнерів потребують переважно інноваційних підходів в навчальному процесі та високого професіоналізму викладачів. 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.

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

Ключові слова: інтерактивні технології, освітні інновації, інтерактивне навчання, професійний саморозвиток, професійна діяльність

1. Вступ

Впровадження освітніх інновацій в навчальний процес розглядається як оновлення та нововведення, що використовуються для підвищення ефективності результатів навчання та удосконалення підготовки майбутніх педагогів. 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.

Вища школа, вирішуючи конкретне завдання підготовки спеціалістів у сфері дизайну, здатних 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 закладу вищої освіти.

Традиційний погляд на зміст навчання, його роль і місце у підготовці майбутнього викладача дизайну потребують суттєвої переоцінки та уточнення.

Сьогодні професійне навчання повинно орієнтуватися на особистість з розвиненим творчим мисленням, здібної до само зміни, самовдосконалення та саморозвитку.

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

2. Аналіз літературних джерел

В даний час проблема підготовки висококваліфікованих фахівців набуває все більшого значення. Сучасне суспільство висуває випускнику вищого навчального закладу високі вимоги, серед яких важливе місце займають професіоналізм, соціальна активність і творчий підхід до виконання робочих завдань [1].

Викладачі вищих навчальних закладів та науковці - дослідники у своїй практичній діяльності використовують найпоширеніші інноваційні педагогічні технології, такі як навчання у співпраці; проектне навчання; багаторівневе навчання, що передбачає індивідуальний та диференційований підхід в процесі підготовки майбутніх фахівців [2].

Використання інноваційних педагогічних технологій у навчанні пропонував відомий дослідник у своїй книзі «Велика дидактика».

У «Великій дидактиці» науковець звертається, насамперед, до розробки такої діалектичної категорії як універсальний метод навчання. Він формулює дидактику як «універсальне мистецтво всіх вчити всього, і тому вчити з вірним успіхом» [3].

Великий педагог був новатором в області дидактики. Йому належать багато прогресивних дидактичних ідей, принципів і правил організації навчальної роботи (навчальний рік, канікули, розподіл учебного року на навчальні чверті, одночасний прийом учнів восени, класно-урочна система, облік знань учнів).

Людина за своєю природою, говорить науковець, народжується цілеспрямованою і здатною до розуміння найрізноманітніших речей. Властивість пізнання притаманно в людині. "... Немає необхідності що-небудь привносити людині ззовні, але необхідно розвивати, з'ясовувати те, що він має закладеним в собі самому, в зародку, вказуючи значення всього існуючого" [3].

Найбільш визначною та поширеною концепцією в педагогіці стало визначення, що розвиток є не що інше, як процес формування особистості з обов'язковим поступовим накопиченням нових якостей, характерних для людини.

Навчання ж створює зону найближчого розвитку, пробуджує в людині внутрішні процеси розвитку, які спочатку проявляються під час взаємовідносин з оточуючими, співпраці з товаришами, а пізніше стають здобутком самої людини. За словами самого науковця: «Навчання та розвиток – пов'язані».

Продуктивність навчання школяра гарантується тільки тісною співпрацею з вчителем; крім того, у цій співпраці як вчитель, так і учень мають проявляти однакову активність, що дозволить активізувати творчі сили дитини в повному обсязі. Виготський стверджував, що навчання повинно більше орієнтуватись на функції дитини, які ще повністю не сформовані, тобто "зону найближчого розвитку", ніж на вже пройдені етапи розвитку, оскільки вони є нижчим рівнем навчання. Тільки орієнтуючись на зону найближчого розвитку, яка є критерієм розумового розвитку дитини, показником індивідуальних відмінностей дітей, навчання веде розвиток вперед, оскільки те, що знаходиться в цій "зоні" удосконалюється та переходить на рівень актуального розвитку в наступній віковій фазі. Безперечним висновком є те, що дитину потрібно навчати не тому, що вона здатна освоїти сама, а тому, чого поки ще не вміє, але в змозі освоїти з допомогою вчителя [4].

Теорія поетапного формування розумових дій була розроблена відомим науковцем в 50-х рр. минулого століття. Дана концепція являє собою детально розроблену систему положень про механізми в умовах багатопланових змін, що відбуваються в уяві людини.

Широку популярність дана концепція отримала завдяки опису етапів перетворення засвоєваних дій, їх перенесення у внутрішній план.

Дослідник виділяв шість етапів формування розумових дій:

1) формування мотиваційної основи дії;

2) попереднє ознайомлення з дією і умовами його виконання;

3) формування дії в матеріальному (чи матеріалізованому) вигляді з розгортанням усіх входних у нього операцій;

4) відпрацювання дій у зовнішньому плані;

5) промовляння дії "про себе", у внутрішній промові;

6) перетворення дії у внутрішній процес мислення, здійснення його "в умі" [5].

3. Мета та задачі дослідження

Метою дослідження – визначення сутності інтерактивних технологій навчання, що використовуються в освіті та їх значення у формуванні готовності до професійного саморозвитку майбутніх викладачів дизайну.

Для досягнення мети були поставлені наступні задачі:

1. вивчити та проаналізувати науково-педагогічну літературу з теми дослідження;

2. розкрити сутність педагогічної інновації як процесу поширення нового в освіті;

3. обґрунтувати основні принципи застосування інноваційної методики в процесі підготовки майбутніх фахівців дизайну;

4. визначити основні форми та методи впровадження інтерактивних технологій навчання в педагогічний процес підготовки майбутніх фахівців в галузі дизайну;

5. проаналізувати результати впровадження в освітній процес інноваційних методів навчання.

4. Дослідження інтерактивних технологій навчання

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. *innovazione* – 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 уможливило 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 наш сучасник, педагог і науковець, 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 [6].

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 [7].

Комп'ютерні 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 розроблені 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.

Технологія ситуаційного навчання (кейс-метод). Навчальний процес за цією технологією орієнтований 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 їх здобуття в процесі співпраці студента і викладача. Модель конкретної ситуації оформлюється у вигляді комплексу 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 [8].

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 [9].

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).

5. Результати дослідження

Сучасний етап функціонування вищої професійної освіти вимагає нових підходів до підготовки конкурентоспроможних фахівців, які набувають упродовж навчання не лише можливості оперувати отриманими знаннями, а й здатні пристосовуватися до потреб сучасного ринку праці [10].

В своїх дослідженнях науковці зазначають, що позитивний результат освітньої діяльності можна досягти за умови формування у студентів готовності до діяльності, що включає в себе знання та набутий досвід в процесі навчання та виховання [11].

Сучасний освітній процес закладу вищої освіти повинен орієнтуватися та забезпечувати професійний саморозвиток студента, а від так, створювати відповідне розвивальне середовище, в якому студент міг би самостійно та свідомо вивчати методологію та технологію самопізнання, самоосвіти, саморозвитку, самовиховання та самовдосконалення. Значну роль в активізації процесу професійного саморозвитку май-

бутнього фахівця (в нашому випадку - викладача дизайну) відіграє активна участь студента в педагогічному процесі закладу вищої освіти та його бажання досягти високих результатів у своїй професійній підготовці, а також оволодіння ним вміннями та навичками аналізувати, коригувати та вдосконалювати власне професійне зростання, прагнення до самостійності у відборі методів та прийомів організації освітнього процесу. Готовність до діяльності розвивається на основі засвоєння загальних та професійних знань, формування необхідних для виконання діяльності умінь та навичок, удосконалення сформованих професійно значущих якостей особистості, здібностей, важливих для майбутньої професійної діяльності.

Здатність до саморозвитку ми розглядаємо як невід'ємну частину і найважливішу умову процесу професійного становлення. Потреба особистості в саморозвитку є основним напрямком у підготовці до професійної діяльності відповідно до сучасних вимог суспільства. Важливим фактором, що сприяє ефективності професійного саморозвитку, є формування у майбутніх викладачів дизайну мотиваційно-ціннісного відношення до педагогічної діяльності.

Таким чином, ми визначили, що 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.

6. Висновки

Відповідно до поставленої мети та завдань дослідження, можна зробити висновок, що в статті:

1. Проаналізовано науково-педагогічну літературу з теми дослідження. Питанням нових форм організації навчально-виховного процесу приділяли увагу вітчизняні та зарубіжні вчені.

2. Розкрито сутність педагогічної інновації як процесу поширення нового в освіті. Впровадження

освітніх інновацій в навчальний процес розглядається як оновлення та нововведення, що використовуються для підвищення ефективності результатів навчання та удосконалення підготовки майбутніх педагогів. Головна мета педагогічної інновації – якісна підготовка спеціаліста, що, безперечно, зумовлює розвиток особистості як головного суб'єкта сучасного педагогічного процесу.

3. Обґрунтовано основні принципи застосування інноваційної методики в процесі підготовки майбутніх фахівців дизайну. Принципи, які передбачаються інноваційною методикою, спрямовані, зазвичай, на підвищення ефективності навчального процесу. Процес підготовки до професійного саморозвитку майбутніх викладачів дизайну, базується на принципах, що передбачають активні форми навчання і нестандартні підходи до проблем навчального процесу.

4. Визначено основні форми та методи впровадження інтерактивних технологій навчання в педагогічний процес підготовки майбутніх фахівців в галузі дизайну. Доведено, що 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.

5. Проаналізовано результати впровадження в освітній процес інноваційних методів навчання. Основними напрямками 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. 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. Теоретико-методологічні засади інноваційного навчання в умовах глобалізації та інформаційної революції / Марінченко Ф. С. та ін. // *Sciences of Europe*. 2018. Т. 3, № 25. С. 33–36.
2. Гавришук І. В. Формирование производственно-технической ориентации будущих рабочих средствами мультимедиа. *Universum: психология и образование*. 2016. № 1-2 (21). URL: <http://7universum.com/ru/psy/archive/item/2927>
3. Коменский Я. А. Избранные педагогические сочинения. Т. 1-2. Москва: Педагогика, 1982. 656 с., 576 с.
4. Выготский Л. С. Педагогическая психология. Москва, 1991. С. 389.
5. Гальперин П. Я. Развитие исследований по формированию умственных действий // *Психологическая наука в СССР*. Москва: Просвещение, 1959. С. 120.
6. *Енциклопедія освіти* / ред. Кремень В. Г. Київ: Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
7. Пидкасистый И. И. Педагогика: уч. пос. Москва: Российское педагогическое агентство, 1995. С. 49–54.
8. Паньков Д. В. Організація навчання за інтерактивними технологіями: метод. рек. Донецьк: ДПО ІПП, 2006. 46 с.
9. Скрипник М. Інтерактивне навчання: основні поняття // *Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання*. Київ: Бібліотека «Шкільного світу», 2005. С. 30–43.

10. Професійна освіта: словник: навч. пос. / ред. Ничкало Н. Г. Київ: Вища школа, 2000. 380 с.

11. Milkova R. Competency and Skills of the Person – Strategy of University Education during 21st Century // Strategies for Policy in Science and Education. 2015. Vol. 23, Issue 1. P. 38–64.

Рекомендовано до публікації д-р пед. наук Рябова З. В.
Дата надходження рукопису 23.10.2018

Малінкіна Валентина Леонідівна, кафедра педагогіки, управління та адміністрування, Державний вищий навчальний заклад "Університет менеджменту освіти" Національної академії педагогічних наук України, вул. Січових стрільців, 52-а, м. Київ, Україна, 04053
E-mail: malinkina.valentina@i.ua

УДК 378.147

DOI: 10.15587/2519-4984.2018.152388

METHODS AND FORMS OF TUTORING AND MENTORING AT HIGHER EDUCATIONAL ESTABLISHMENTS OF GERMANY

© O. Ivanytska

У статті виконано аналіз методів і форм тьюторства та менторства у закладах вищої освіти Німеччини. Дослідження включає порівняльний аналіз різних ЗВО Німеччини, спільні риси та відмінності при реалізації тьюторства та менторства. Зазначено, що Німеччина входить до ряду країн, в яких система тьюторства та менторства реалізується на найвищому рівні з урахуванням особливостей різних ЗВО. Варто зазначити, що особливу роль в координації роботи тьюторів та менторів у закладах вищої освіти Німеччини відіграє Мережа тьюторів. Мережа забезпечує спілкування між спеціалістами різних ЗВО, відповідає за вирішення складних ситуацій та розробляє стратегію на наступні роки. Особливої уваги заслуговує кваліфікація тьюторів. Незважаючи на відмінності системи тьюторства та менторства у різних ЗВО, існують загальні принципи функціонування відповідно до автономності кожного закладу вищої освіти. Більшу увагу приділяють підготовці тьюторів, оскільки ментори, здебільшого, є працівниками ЗВО, виконують організаційні та психологічні функції і є спеціалістами відповідно до свого освітньо-кваліфікаційного рівня. Тьютори проходять ряд кваліфікаційних заходів, семінарів та тренінгів. В кінцевому результаті вони отримують сертифікати. Під час тренінгів та навчальних модулів для тьюторів, їх не лише навчають методик викладання, але й ознайомлюють з кейс-методами для вирішення конкретних проблем. Це зумовлено збільшенням кількості іноземних студентів та необхідності в нестандартних підходах в роботі з іноземцями. Стаття також відображає зміщення акцентів в тьюторській та менторській діяльності. Якщо, кінець ХХ століття характеризується появою тьюторства та менторства у більшості ЗВО, початок ХХІ століття – системністю тьюторської та менторської діяльності, то на сьогодні особливий акцент робиться на кваліфікації та сертифікації тьюторів. В статті показано, що рівень готовності тьюторів до проведення тьюторіалів безпосередньо впливає на успішність студентів та забезпечення якості в навчальному процесі

Ключові слова: тьютор, ментор, тьюторіал, кваліфікація тьюторів, забезпечення якості у в вищій освіті

1. Introduction

The research of tutoring and mentoring at higher education belongs to the topical issues in the system of higher education. Tutoring and mentoring is successfully implemented at the leading world universities. Germany belongs to the countries with the most developed system of tutoring and mentoring. The correct implementation of tutoring and mentoring at HEEs influences directly on the success of the specific HEE and its students. Nowadays, German HEEs pay much attention to methods of tutoring and mentoring in order to provide quality assurance in the educational process and make the work of tutors and mentors more professional. The forms of tutoring and mentoring differ depending on each HEE. Well-structured preparation of tutors helps them in their future. Especially, it is important to those who will continue their teaching activity. The role of the Network of tutors

is highly considerable in providing guidelines, coordination and support. The exchange of ideas among specialists of HEEs during the Network meetings influence on the methodology and forms of tutoring and mentoring activity as well as enrichment of tutorials by qualitative teaching performance.

2. Analysis of references and problem statement

The issues of tutoring and mentoring have been researched by numerous scholars in the world. The biggest amount of research is done by American and English scientists. It is caused by the fact that first forms of tutoring and mentoring in higher education appeared in England. Besides, foreign researchers pay attention to the issues of the teaching process organization as well as professional development of teachers [1]. It goes without