

К.п.н. Балик Н.Р., к.б.н. Шмигер Г.П.

*Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира
Гнатюка*

Навчання ІКТ-технологій шляхом створення соціальних проектів майбутніми педагогами

Застосування інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в освіті сприяє передачі знань і накопиченого соціального досвіду людства. Сучасні ІКТ, підвищуючи якість навчання й освіти, дозволяють людині успішніше адаптуватися до соціальних змін. Активне впровадження інформаційно-комунікаційних та проектних технологій в навчання є важливим чинником реформування системи освіти відповідно до вимог інформаційного суспільства [4].

Соціальне проектування — вид діяльності, яка має безпосереднє відношення до розвитку соціальної сфери, організації ефективної соціальної роботи, виявлення та подолання різноманітних соціальних проблем. Можливості такої діяльності добре проявилися в освітній практиці багатьох країн [1, 2]. Навчання через соціальні проекти — не тільки технологія досягнення очікуваного результату, а й утвердження в освіті проектного мислення [3].

Міждисциплінарний характер соціального проектування як системи теоретичних положень поєднується з різноманітним практикою розробки та реалізації соціальних проектів [5, 6]. Ця практика утвердилася у Тернопільському педагогічному університеті імені Володимира Гнатюка процесі вивчення інформатичних дисциплін майбутніми педагогами. Вона дозволяє кожному студенту ставитися до соціального проектування як до справи, у якій можна проявити себе. Потрібні тільки рішучість діяти і певні знання, вміння та навички в цій сфері.

У процесі навчання інформатичних дисциплін студентами педагогічних університетів реалізуємо такі цілі, як:

— формування професійних та соціальних компетенцій;

- розвиток системного та критичного мислення;
- підтримка всіх видів пізнавальної активності через проектну діяльність;
- індивідуалізація навчального процесу.

Ми виділяємо кілька аспектів використання освітніх засобів ІКТ у процесі створення соціальних проектів:

1. Мотиваційний аспект. Застосування ІКТ сприяє збільшенню інтересу і формуванню позитивної мотивації студентів, оскільки створюються умови для:

- професійного освоєння студентами сучасних інформаційних технологій шляхом розв'язування практично-значимих проблем;
- розкриття творчого потенціалу студентів;
- широкого вибору активних методів навчання.

2. Змістовий аспект. Проектування та реалізація соціальних проектів здійснюємо за такими етапами:

- визначення мети проекту із зазначенням компетенцій, які повинні бути сформовані у студентів у результаті роботи над проектом;
- презентація прикладів, які дають змогу виявити одну чи кілька проблем з обговорюваної тематики;
- висування гіпотез розв'язування виявленої проблеми («мозковий штурм»), обговорення й обґрунтування кожної з гіпотез;
- обговорення прийнятих гіпотез у групах;
- обговорення можливих інформаційних джерел для перевірки висунутої гіпотези;
- робота індивідуально та в групах над пошуком фактів, які підтверджують або спростовують гіпотезу;
- захист соціальних проектів кожною групою.

3. Організаційний аспект. ІКТ використовуємо в різних варіантах організації навчання:

- під час індивідуальної роботи;

— під час групової роботи.

4. Контрольно-оцінювальний аспект. Основним засобом контролю і оцінювання є публічний захист створених соціальних проєктів.

Оцінку результатів складається з трьох складових частин: власної оцінки студента шляхом рефлексії, оцінки роботи студента групою, у якій він працював, оцінки викладача з коментарями.

У процесі навчання інформаційно-комунікаційних технологій ми використовуємо сучасні інформаційні та педагогічні технології, які можна класифікувати за такими характеристиками:

1. За завданнями, що розв'язуються:

— засоби, що забезпечують базову підготовку (електронні підручники, електронні навчальні курси, дистанційні навчальні курси з використанням LMS Moodle);

— допоміжні засоби (вікі-енциклопедії, блоги, програми імітаційного моделювання, віртуальні конструктори, відкриті освітні ресурси тощо).

2. За функціями в організації освітнього процесу:

— інформаційно-навчальні (інформаційні цифрові депозитарії, електронні бібліотеки, електронні книги, електронні періодичні видання, словники, навчальні комп'ютерні програми);

— інтерактивні (електронна пошта, соцмережі, скайп, чат, відеоконференції тощо).

3. За типом інформації:

— електронні та інформаційні ресурси з текстовою інформацією (підручники, навчальні посібники, тести, енциклопедії, періодичні видання, програмні та навчально-методичні матеріали);

— електронні та інформаційні ресурси з візуальною інформацією (колекції: фотографії, ілюстрації, відеофрагменти, демонстрації, відеоекскурсії; статистичні, динамічні, інтерактивні моделі;

символьні об'єкти: інфографіка, карти знань, організаційні діаграми).

3. За формами застосування ІКТ в освітньому процесі:

- аудиторні;
- позааудиторні.

4. За формою взаємодії зі студентом:

- технологія асинхронного режиму зв'язку — «offline»;
- технологія синхронного режиму зв'язку — «online».

Використання ІКТ у проектній діяльності значно підвищує не тільки ефективність навчання, але і допомагає вдосконалювати різні форми і методи навчання, підвищує зацікавленість студентів у фаховому вивченні інформатичних дисциплін. У процесі виконання соціальних проектів досягається як навчальна мета (розширення і поглиблення теоретичної бази знань студентів з ІКТ, надання результатам практичної значущості, їх придатності до розв'язування повсякденних життєвих проблем), так і науково-дослідна. При створенні проектів студенти самостійно ознайомлюються з різними цифровими інформаційними ресурсами, навчаються аналізувати й критично оцінювати їх.

Література:

1. Blumenfeld, P.C. et al. (1991). Motivating project-based learning: sustaining the doing, supporting the learning. *Educational Psychologist*, 26, 369-398.
2. Hye-Jung Lee¹, h., & Cheolil Lim¹, c. (2012). Peer Evaluation in Blended Team Project-Based Learning: What Do Students Find Important?. *Journal Of Educational Technology & Society*, 15(4), 214-224.
3. Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 82, 405–432.
4. Klamma, R., Chatti, M. A., Duval, E., Hummel, H. G. K. et al. (2007). Social software for lifelong learning. *Educational Technology & Society*, 10(3), 72-83.
5. Markham, T. (2011). Project Based Learning. *Teacher Librarian*, 39(2), 38-42.
6. Solomon, D., Battistich, V., Kim, D., & Watson, M. (1997). Teacher practices associated with students' sense of the classroom as a community. *Social Psychology of Education*, 1, 235–267.