

## ПЕДАГОГІЧНІ ТА ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ ІННОВАЦІЙНИХ ПЕДАГОГІЧНИХ \ІНФОРМАЦІЙНИХ\ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ У ВНЗ

**Анотація.** У статті проаналізовані педагогічні та психологічні проблеми використання нових інноваційних технологій у вивченні іноземної мови, необхідної студентам, щоб вони відчували потреби в матеріалі для розширення і поглиблення мовних можливостей, реалізуючи перспективи у використанні цих знань надалі. Автор вказує, що інноваційні технології в мистецькій освіті розкривають нам нові технологічні можливості для педагогічного мистецтва, унікальні перспективи художньої освіти, ефективний вплив на цю сферу кожного студента індивідуально.

**Аннотация.** В статье проанализированы педагогические и психологические проблемы использования инновационных технологий в изучении иностранного языка, который необходим студентам, чтобы они ощущали необходимость в материале для расширения языковых возможностей, реализуя перспективы в использовании этих знаний в будущем. Автор акцентирует на том, что инновационные технологии в художественном образовании раскрывают нам новые технологические возможности для педагогического искусства, уникальные перспективы художественного образования, эффективное влияние на эту сферу каждого студента индивидуально.

**Annotation.** The topic of this work is innovative technologies. It deals with the pedagogical and psychological problems of using the new technology in studying English language learning, which is necessary for students, for they must feel the need in language material for widening their language possibilities, realizing close and far perspective in using this knowledge in future. The author points out that innovative technologies in artistic education show us the new technological opportunities for pedagogical art, unique perspectives of multi-art education, the effective influence on this sphere of each student individually.

У змінних умовах навчально-виховного процесу важливою є педагогічна творчість педагогів, які уміють приймати оптимальні професійні нестандартні рішення, спрямовані на розв'язання актуальних проблем виховання і навчання з позицій особистісно-орієнтованої освіти. Саме нововведення /інновація у формі інформаційних технологій\ дають змогу педагогу ефективно організувати навчально-пізнавальну діяльність тих, хто навчається, здійснювати цілеспрямований педагогічний вплив і взаємодію. Застосування інформаційних технологій /ІТ/ у навчальному процесі сприяло виникненню проблеми психологічного забезпечення процесу навчання, а також врахування ряду принципів взаємодії ІТ із студентами. У змісті статті вкажемо про існування психологічної теорії у комп'ютерному навчанні, про позитивні та негативні впливи процесів інформатизації та комп'ютеризації, їх вплив на способи та прийоми мислення. Завдання нашої статті проаналізувати педагогічний та психологічний аспекти застосування ІТ у навчанні іноземної мови.

Технологічна переорієнтація педагогічної науки дозволяє їй стати виробничою силою в удосконаленні освітньої системи шляхом розвитку фундаментального і прикладного аспектів процесу пізнання. В умовах комп'ютеризації навчально-виховного процесу педагогічне проектування стає чи не найпершою умовою ефективної реалізації педтехнологій. Першими із вітчизняних педагогів, хто звернув увагу на необхідність технологічного підходу до навчання і виховання, був А.С.Макаренко. Сьогодні залишається актуальним твердження про те, що педагогічне виробництво всупереч законам технологічної логіки керується канонами моральної проповіді. Причиною прижиття педагогічних технологій на вітчизняному ґрунті, була і є відсутність професійних педагогів-технологів та дефіцит високотехнологічних підручників, посібників, методичних розробок. Сьогодні

поняття педагогічних технологій характеризується деякою невизначеністю. На відміну від зарубіжних джерел, де педтехнології обмежуються сферою навчання, у вітчизняній науці їх дія поширюється і на виховну діяльність.

У навчально-виховному процесі застосовують такі види інноваційних \інтерактивних\ художньо-педагогічних технологій – інтегративні, ігрові, комп'ютерні, модульні. Слово “інтерактив” прийшло до нас з англійської від слова “interact”, “inter- взаємний і “act” – діяти. Тому інтерактивний – здатний до взаємодії, діалогу. Для загальної мистецької освіти застосування інтерактивних технологій є малодослідженим аспектом інноваційної діяльності викладача. На думку науковця Химинця [8, 256] інтерактивне навчання – це специфічна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожний відчуватиме свою успішність, інтелектуальну спроможність. Головне – інтерактивні методи створюють умови для міжособистісної взаємодії. Метою інтерактивних технологій навчання є набуття інтеркультурної компетентності – готовності, здатності до комунікативної і кооперативної діяльності, оволодіння комплексом відповідних умінь.

Інтерактивні методи в педагогіці і практиці української школи з'явилися ще у 20 –ті роки минулого століття. Їх використовували при запровадженні бригадного\групового\ та проектного методів навчання, під час виробничих та трудових екскурсій тощо. Пізніше елементи інтерактивного навчання використовувалися на практиці та розвивалися в роботах В.Сухомлинського, Ш.Амонашвілі, В.Шаталова та інших. Сьогодні вважається, що застосування методів інтерактивного навчання дозволяє збільшити процент засвоєння матеріалу, який вивчається. [8, 257].

Питання головних завдань навчального процесу визначають різноманітні психологічні теорії. Це питання засвоєння смислу та величини навчального матеріалу. Найпродуктивнішими підходами для навчання з використанням ІТ є біхевіоризм та когнітивна психологія [6, 55-56]. Зупинимось на короткій характеристиці цих підходів. Біхевіоризм \від англ. –поведінка\ базується на детальному опрацюванні матеріалу, проблемному підході до його викладу, вивченні додаткового матеріалу, розподілі практичних занять рівномірно по всьому навчальному курсі. Така технологія не застосовує коротке конспектування і вибіркового контролю, а дотримується принципу заучування напам'ять. Головним при цьому є тренування. А теоретична технологія тренування передбачає ефективність навчання у тому випадку, коли більшість часу витрачається не на саме тренування, а на аналіз та планування. Така технологія частково передбачає відхід від ідей біхевіоризму в бік пізнання механізмів мислення, яке поділяють на два типи: тактичне та стратегічне. Тактичне мислення виглядає як вирішення очевидного завдання – “швидка установка”. Стратегічне мислення, навпаки, є всеосяжним. Під впливом ідей біхевіоризму поступово складалася технологія формулювання цілей виходячи із результатів навчання [11, 249].

Когнітивна психологія вивчає процеси сприйняття і мислення, які ініціюються під час навчання і приводять до отримання нового знання, а також пояснює механізми мислення. Ті методики, які використовуються когнітивною психологією, сприяють максимальному засвоєнню специфічної інформації, а внутрішні дії підтримують високий рівень вирішення завдань. У порівнянні з біхевіоризмом, когнітивна психологія має значні переваги як основна теорія навчання з використанням ІТ. Тому, розробляючи навчальне програмне забезпечення, необхідно дотримуватися певних принципів: – різні звукові, анімаційні, відео- та інші ефекти використовуються цілеспрямовано та систематизовано; використання кольору повинно бути виваженим, так як він здатний як підсилювати, так і зменшувати ефект навчальних повідомлень; якість зображення, реалістичність та детальність – необхідні атрибути навчання, які забезпечують емоційний вплив навчального часу з використанням ІТ; різні моделі презентації навчального матеріалу збільшують глибину опрацювання навчальної інформації в мозку та сприяють ефективності навчання.

У багатьох працях досліджувались психолого-педагогічні проблеми навчання за допомогою комп'ютера. Досить суперечливими та суб'єктивними є дані про вплив комп'ютера на мислення дорослих, їхні здібності, здоров'я. Розглядаючи психологічні проблеми змісту навчальної діяльності, вказуємо на розподіл навчальної діяльності на дві підсистеми, які забезпечують ефективність комп'ютерного навчання. Одна підсистема відповідає за категорії навчального предмета, інша є сукупністю знань, оволодіння якими є необхідним для засвоєння першої підсистеми та досягнення мети навчання. Щодо *структури навчальної діяльності*, то вона включає три компоненти: 1\змістовий, 2\операційний, 3\ контролюючий. Відповідний рівень розвитку кожного компонента є необхідною умовою для удосконалення усіх інших. Тому комп'ютерні навчальні програми повинні забезпечувати одночасне формування усіх цих компонентів. У психології почав розвиватися напрям, пов'язаний із загально-психологічною теорією діяльності. У цій теорії досліджується залежність продуктивності пам'яті від того, яке місце у структурі діяльності займає мета та засоби запам'ятовування і відтворення. Основними представниками цієї теорії є П.І.Зінченко, А.А. Смірнов та інші. Основна ідея Зінченка П.І. полягає в тому, що якщо навчальний матеріал кодується значущими способами, то він зберігається в пам'яті значно краще, ніж та частина навчального матеріалу, що кодується більш поверховими засобами запам'ятовування навчального матеріалу. Смірнов А.А. помітив також, що дії, пов'язані з подоланням певних труднощів, запам'ятовуються міцніше. А зараз, саме у процесі вивчення іноземних мов розглянемо психологічні аспекти навчання з використанням ІТ. Специфічний підхід ІТ до мовленнєвої діяльності, до процесів мислення дає можливість виділити два аспекти будь-якої діяльності мислення – *творчий та рутинний*. Як відомо, людське мислення у багатьох випадках є нелогічним, тому що його неможливо повністю моделювати в сучасних інформаційних системах. *Рутинний* аспект діяльності піддається більш-менш чіткому опису, його можна певним чином змоделювати. Інструктори іноземних мов, традиційно звикли працювати з текстами підручників та вправами, оперують у навчальному процесі неефективними (для комп'ютера) та ефективними з точки зору методики вказівками типу “переклади”, “дай відповіді на запитання, прочитай” і т.д. Людина може зрозуміти такі команди (якщо у певній мірі володіє навчальним матеріалом), а машина їх не розуміє. Психологи зазначають, що використання ІТ до певної міри змінюють весь характер людської діяльності, в тому числі і творчої. Подібно до того як живопис створив око, здатне насолоджуватись красою форм, музика – чутливе до неї вухо, комп'ютери, створені руками людини під керівництвом людського мозку, створюють нові форми інтелектуальної діяльності людини, змінюючи в ній її характер, співвідношення рутинних та творчих компонентів. Комп'ютер вносить суттєві зміни у види розумової діяльності, відзначаючи зміну одних, збереження інших, появу нових інтелектуальних завдань та творчих завдань.

При розробці більшості комп'ютерних програм навчального призначення їх автори не завжди враховують специфіку окремих компонентів, не беруть до уваги психологічні аспекти навчального процесу з використанням ІТ. Аналізуючи ряд навчальних комп'ютерних програм, дослідник Шампанер Г.М. зазначає, що, не дивлячись на різні підходи до розробки комп'ютерних програм навчального призначення, необхідним є вирішення питань розробки теоретичних основ створення та використання цілісних комп'ютерних курсів, методики їх застосування в реальний процес навчання, системи критеріїв оцінки корисності таких курсів [10, 23]. Саме тому такі програми не спрямовані на розвиток пізнавальних процесів, не можуть підвищувати результативність навчально-пізнавальної діяльності та забезпечувати своєчасний зворотній зв'язок, автоматизувати ряд педагогічних функцій, розвивати інтелектуальні можливості студентів.

Різноманітні аспекти наслідків комп'ютеризації навчання відобразила у своїх працях Л.М.Гурьєва. Дослідниця вибрала за теоретичну основу культурно-історичну теорію розвитку психіки (Л.С.Виготський), концепцію про набуття діяльністю творчого характеру за рахунок передачі комп'ютеру інтелектуальних виконавчих функцій та підхід, що обґрунтовує відмінність мислення людини від роботи машини.[4, 16].

У межах цих аспектів можна виділити такі позитивні ефекти від комп'ютеризації: формування позитивного емоційного відношення до роботи з комп'ютером; формування ділової мотивації для вирішення професійних завдань; посилення інтелекту до вирішення завдань, розвиток творчого, логічного та оперативного мислення, обумовлений тим, що за постановкою завдання користувач повинен логічно продумати його, скласти алгоритм та прогнозування вирішення цього завдання; розвиток пізнавальних процесів (сприйняття, мислення, пам'яті; формування охайності, точності, раціональності, організованості; розширення можливостей представлення навчальної інформації з використанням мультимедіа, різноманітність навчальних завдань (часто таких, які неможливо сформулювати використовуючи традиційну форму навчання); гнучкість управління навчальним процесом, сучасний та якісний контроль.

Негативні наслідки комп'ютеризації: формування побічних відволікаючих мотивів; негативного емоційного відношення до роботи з комп'ютером; зниження інтелекту під час вирішення нескладних завдань, застосування шаблонів мислення у виконавчій діяльності, зниження смислової регуляції мислення; формування надмірної раціоналістичності; зниження самооцінки при неуспішній комп'ютерній діяльності та невпевненості під час неточної роботи комп'ютера; великі затрати часу на підготовчу роботу, зниження творчого начала, зростання автоматизмів.

У результаті застосування інформаційних технологій у навчально-виховному процесі можна зробити наступні висновки: застосування у навчально-виховному процесі інноваційних художньо-педагогічних технологій – інтегративних, ігрових, комп'ютерних, модульних тощо з їх широким педагогічним інструментарієм спрямовано на подолання автономності мистецьких знань, умінь і уявлень, формалізму у навчанні й вихованні, на формування провідної для загальної мистецької освіти художньо-естетичної компетентності, яка водночас є складовою життєво важливих компетентностей – особистісних і соціальних, загальнокультурних і предметних, саморегуляції і самовдосконалення.

#### **Література:**

1. Бігич О.Б. Мультимедійне забезпечення лекцій як комплекс засобів активізації пізнавальної діяльності студентів. //Іноземні мови. – К: Ленвіт. 2006.-№2. —С.18-22.
2. Бургин М.С. Инновации и новизна в педагогике //Советская педагогика. -1989. -№12.- С.23-35.
3. Грабовська Т.І., Талапканич М.І., Химинець В.В. Інноваційний розвиток освіти, особливості, тенденції, перспектива. -Ужгород, 2006. -232с.
4. Гурьева Л.Н. Психологические последствия компьютеризации: функциональный, ортогенетический и исторический аспекты // Вопросы психологии. – 1993. -№ 3. – С.5-16.
5. Морська Л.І. Інформаційні технології у навчанні іноземних мов: Навчальний посібник. – Тернопіль: Астон, 2008. – 256 с.
6. Чекаль Г.С., Коваль Т.І. Зворотній зв'язок як засіб управління навчально-пізнавальною діяльністю студентів у комп'ютерних вправах з іноземних мов. //Іноземні мови. – К.:Ленвіт. – 2005.-№3. – С.28-32.
7. Химинець В.В. Інноваційна освітня діяльність. – Ужгород: Інформаційно-видавничий центр ЗППО, 2007. – 364 с.
8. Химинець В.В., Сивохоп Я.М., Петрус В.В. Психолого-педагогічні аспекти інноваційних технологій. –Ужгород, 2006. – 148 с.
9. Шампанер Г.М. Педагогические основы создания и использования технологии мультимедиа в образовательном процессе: Дис.канд.пед.наук:-Барнаул,2000. -169 с.
10. Skinner B. The Science of learning and the art of teaching // Harward Educational review? 1954 – v.24. –P. 22-32.