

РОЗДІЛ XIV. ПРОБЛЕМИ ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ

УДК 378.018.8:159.9-051

Наталія Козак

Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського

ORCID ID 0009-0009-5183-8499

DOI 10.24139/2312-5993/2023.05-06/361-367

ПРОФЕСІЙНА ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ПСИХОЛОГІВ У КОНТЕКСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

У статті розглядається використання інтерактивних технологій навчання, які залучають здобувачів освіти до активного навчального процесу через різноманітні інтерактивні форми, методи та засоби. Підкреслюється, що такі технології забезпечують досягнення запланованих результатів, зворотний зв'язок та двоспрямованість спілкування, враховуючи життєвий і професійний досвід учасників. Інтерактивне навчання формує середовище співнавчання, де студенти та викладачі є рівноправними партнерами.

Автор аналізує переваги, такі як розширення пізнавальних можливостей, високий рівень засвоєння матеріалу, активна роль студентів і розвиток комунікативних навичок, а також труднощі, з якими можуть стикатися викладачі та студенти, зокрема необхідність значних витрат часу на освоєння нових методів. У статті пропонуються шляхи подолання цих труднощів, такі як поступова активізація студентів та якісна підготовка до занять.

Окремо виділяються інтерактивні технології (симуляційні ігри, групові дискусії, кейси та практичні ситуації, віртуальні платформи, техніки зворотного зв'язку, інтерактивні тренінги, онлайн-курси та вебінари, мобільні додатки, ігрові елементи (гейміфікація), психологічні тестування зворотного зв'язку), які сприяють розвитку соціально-психологічної компетентності майбутніх психологів, підкреслюючи їх важливість у сучасному навчальному процесі.

Використання інтерактивних технологій навчання в підготовці майбутніх психологів має переваги, такі як розширення пізнавальних можливостей, високий рівень засвоєння матеріалу, активна участь студентів і розвиток комунікативних навичок. Для успішного їх впровадження важливо поступово активізувати студентів, використовувати якісні заняття, мотивувати цікавими темами та ретельно планувати уроки. Різноманітні інтерактивні технології ефективно сприяють розвитку соціально-психологічної компетентності майбутніх психологів, формуючи критичне мислення і навички спілкування, що є важливими для їх професійної підготовки.

Ключові слова: особистість, інтерактивне навчання, соціально-психологічна компетентність, майбутні психологи, інтерактивні технології.

Постановка проблеми. У національному відродженні України важливим завданням є підготовка студентів до трудової діяльності. Для цього активно впроваджуються інноваційні технології навчання. Сучасні вимоги полягають не лише в отриманні теоретичних знань, а й у розвитку розумової активності студентів через активні форми навчання. Це має формувати творчість, аналітичні здібності, вміння захищати власну точку зору та співпрацювати. Психологічні дослідження показують, що ефективність засвоєння матеріалу залежить від методу: лекції – 5%, читання – 10%, відео – 20%, демонстрації – 30%, дискусії – 50%, практика – 75%, навчання інших – 90%.

Аналіз актуальних досліджень. Проблема системного осмислення інтерактивних технологій навчання як соціально-педагогічного явища активно досліджується вітчизняними та зарубіжними науковцями (А. Маслоу, Г. Олпорт, К. Роджерс, Я. Морено), оскільки вони формують соціокультурні відносини, враховуючи особистісні та культурологічні фактори; враховують новий тип раціональності для осмислення духовної та матеріальної діяльності; сприяють створенню відкритої системи неперервного професійного зростання особистості протягом життя. Основою їх психологічних концепцій на ґрунті вивчення інтерактивних технологій навчання є гуманістична психологія, серед яких: чотири «стадії» психодрами Я. Морено, які послідовно містять загальні принципи; людиноцентрований підхід К. Роджерса (безоцінне прийняття почуттів і думок, глибоке розуміння власного досвіду щодо підтримки довіри в спілкуванні; розвивальне спілкування К. Роджерс (конгруентність, прийняття себе та інших, емпатія); самоактуалізація А. Маслоу щодо використання талантів, ієрархії потреб і емоційні піки; унікальність особистості в концепції пропріуму (за типами поведінки) Г. Олпорта, важливого для самоідентифікації. Маловивченим залишається навчання на практичних заняттях, що обумовлене використанням елементів за допомогою інтерактивних технологій (Візнюк, Поліщук, 2021; Данилевич, 2020; Лепіхова, 2006; Омельченко, 2018).

Метою статті є обґрунтування професійної підготовки майбутніх психологів в контексті застосування інноваційних технологій.

Виклад основного матеріалу. Поняття «інтерактив» походить з англійського слова «interact», що означає взаємодію. Інтерактивний навчальний процес характеризується постійною активною взаємодією

всіх учасників, де кожен вносить свій індивідуальний вклад через обмін знаннями та ідеями.

Інтерактивні технології навчання забезпечують залучення здобувачів освіти до навчального процесу через використання інтерактивних форм, методів і засобів. Вони гарантують досягнення запланованих результатів, забезпечують зворотний зв'язок, право вибору та двоспрямованість спілкування, враховуючи життєвий і професійний досвід учасників. Викладач конструє ці технології з метою ефективного функціонування навчального змісту, відповідно до інтересів і запитів здобувачів освіти. Інтерактивні засоби навчання скорочують час навчання (Данилевич, 2020; Омельченко, 2018).

Інтерактивне навчання передбачає співнавчання, де студенти і викладачі є рівноправними суб'єктами навчання.

Інтерактивний прийом навчання – це окремий елемент, що реалізує навчальну мету, і є складовою методу. Кожен метод включає різні дидактичні прийоми, які взаємопов'язані. Наприклад, бесіда може бути як самостійним методом, так і прийомом у рамках інтерактивного методу.

Класифікація інтерактивних прийомів за О. Пометун включає (Данилевич, 2020; Омельченко, 2018):

1. Створення позитивної атмосфери та організація комунікації.
2. Мотивація навчальної діяльності та актуалізація знань.
3. Засвоєння нових знань і формування вмінь.
4. Узагальнення та систематизація знань.

Інтерактивні техніки (за Л. Карамушкою) забезпечують активну взаємодію учасників у навчальних тренінгах. Вони мають «локальний» характер і можуть бути частинами інших форм навчання. Класифікація технік включає організаційно-спрямувальні (для активізації учасників і підтримки їхньої активності) та змістовно-сміслові (для досягнення цілей заняття).

Використання *інтерактивних технологій навчання* має свої переваги і труднощі. Переваги включають: розширення пізнавальних можливостей студентів у здобутті та аналізі інформації; високий відсоток засвоєння матеріалу; можливості для самоконтролю і взаємоконтролю; більш відкриті стосунки між викладачем і студентами, де викладач виступає як лідер; демократичне партнерство між викладачем і студентами; активна і самостійна роль студентів у навчанні; спілкування між студентами, розвиток

комунікативних навичок; висока внутрішня мотивація, що базується на успіху і самореалізації (Візнюк, Поліщук, 2021; Лепіхова, 2006).

Складнощі застосування інтерактивних технологій обумовлені: значними витрати часу на вивчення невеликого обсягу інформації; перешкодами в переході від традиційних занять до взаємонавчання; вихід поза «зону комфорту», що може призводити до несприйняття нових методів та ін. В подоланні цих труднощів важливим є: поступово активізувати діяльність студентів; впроваджувати якісні інтерактивні заняття замість частих, але неякісних; мотивувати студентів через цікаві теми та чіткі очікувані результати; викладач має ретельно планувати заняття та підготовку студентів для ефективного навчання.

Існує безліч інтерактивних технологій, які можуть допомогти у розвитку соціально-психологічної компетентності майбутніх психологів, серед яких такі (Візнюк, Поліщук, 2021; Данилевич, 2020):

1. *Симуляційні ігри*, під час яких студенти можуть використовувати рольові ігри та практикувати свої навички в спілкуванні та вирішенні конфліктів.

2. *Групові дискусії* в організації обговорень на різні теми, що дозволяє студентам висловлювати свої думки та відпрацьовувати навички активного слухання.

3. *Кейси та практичні ситуації* щодо аналізу реальних випадків із практики психологів, що допомагає розвивати критичне мислення та прийняття рішень.

4. *Віртуальні платформи* у використанні онлайн-курсів або платформ для відеозв'язку, які дозволяють проводити тренінги з інтерактивними елементами.

5. *Техніки зворотного зв'язку* під час проведення регулярних сесій, де студенти отримують конструктивний зворотний зв'язок про свої дії та підходи.

6. *Симуляційні платформи*, що дозволяють здобувачам освіти відпрацьовувати навички в умовах, наближених до реальних, через віртуальні ситуації.

7. *Інтерактивні тренінги*, де учасників залучають до активних дій, рольових ігор і групових обговорень для розвитку соціальних і комунікативних навичок.

8. *Онлайн-курси та вебіари* з використанням платформ для дистанційного навчання, де студенти можуть взаємодіяти, обговорювати матеріали та виконувати завдання в реальному часі.

9. *Мобільні додатки* для тренування психічного здоров'я, які пропонують інтерактивні вправи, медитації та інші ресурси для розвитку психологічної компетентності.

10. *Ігрові елементи (гейміфікація)* із застосуванням ігрових механік у навчальних програмах для підвищення мотивації та залученості студентів.

11. *Психологічні тестування зворотного зв'язку* за прикладом інтерактивних тестів, які надають учасникам зворотний зв'язок про їхні особистісні риси або психологічний стан тощо.

Інтерактивна лекція відрізняється від традиційної активною участю студентів. Викладач залучає увагу аудиторії через провокаційні питання, цікаві приклади та голосування. Під час лекції використовуються ілюстрації, схеми та роздаткові матеріали, а студенти відповідають на питання, що сприяє обміркуванню інформації. Після викладу теми студенти виконують інтерактивні завдання для закріплення знань (Візнюк, Поліщук, 2021; Данилевич, 2020).

На практичних заняттях з основ психології варто організувати роботу в парах та малих групах для розв'язання психологічних ситуацій. Наприклад, при вивченні міжособистісного спілкування майбутні психологи та клієнти визначають тип конфлікту та стиль його вирішення. Кожен має свою роль: спікер організує роботу групи, секретар записує результати, а спостерігач оцінює членів команди. Після обговорення проблемних завдань представники груп аналізують свою роботу. Використовую комунікативні ігри та тренінгові завдання з навчально-методичного забезпечення, що дозволяє швидко набути практичних навичок. Метод «Мікрофон» дає можливість кожному висловити думку, а «Незакінчені речення» дозволяють студентам відреагувати на теми, наприклад: «Я вважаю себе особистістю, тому що...». «Дискусія» є важливим засобом пізнавальної діяльності, що сприяє розвитку критичного мислення, формує навички аргументації і поглиблює знання з теми. Таким чином, навчання за допомогою інтерактивних технологій на практичних заняттях обумовлене використанням елементів рольових і ділових ігор, що дозволяє здобути професійні знання, вміння та навички в реальних виробничих ситуаціях. Власні переживання студентів запам'ятовуються яскраво та надовго (Візнюк, Поліщук, 2021; Омельченко, 2018).

Учений С. Вершловський зазначає, що активні методи навчання замінюють домінуючу раніше інформаційну спрямованість освіти та

класифікує активні методи на: *імітаційні* (аналіз конкретних ситуацій, ділові та навчальні ігри, ігрове проектування, імітаційні вправи, інсценування, тренінги) та *неімітаційні* (проблемні лекції, семінари, тематичні дискусії, дебати, «мозкова атака», «круглий стіл», стажування, виробнича практика, науково-практичні конференції, майстерні).

Висновок. Використання інтерактивних технологій навчання у підготовці майбутніх психологів має значні переваги, такі як розширення пізнавальних можливостей, високий рівень засвоєння матеріалу, активна участь студентів та розвиток комунікативних навичок. Однак, їх реалізація може стикатися з певними труднощами, зокрема з витратами часу на вивчення інформації та опору змін у навчальному процесі. Для успішного впровадження інтерактивних технологій важливо поступово активізувати студентів, використовувати якісні заняття, мотивувати їх через цікаві теми та ретельно планувати уроки.

Різноманітні інтерактивні технології, такі як симуляційні ігри, групові дискусії, кейси, онлайн-курси, віртуальні платформи та гейміфікація, можуть ефективно сприяти розвитку соціально-психологічної компетентності майбутніх психологів. Ці методи не лише забезпечують практичний досвід, але й формують критичне мислення, навички спілкування та взаємодії, що є невід'ємною частиною їх професійної підготовки.

ЛІТЕРАТУРА

- Візнюк, І. М., Поліщук, А. С. (2021). Формування ІТ-компетентності майбутніх магістрів як психолого-педагогічна проблема. *Психологічні перспективи*, 37, 23-39 (Vizniuk, I. M., Polishchuk, A. S. (2021). Formation of IT competence of future masters as a psychological and pedagogical problem. *Psychological perspectives*, 37, 23-39).
- Данилевич, Л. А. (2020). Психологічні особливості соціально-психологічної компетентності майбутніх психологів. *Психологічний журнал*, 3, 4-14 (Danylevych, L. A. (2020). Psychological features of socio-psychological competence of future psychologists. *Psychological journal*, 3, 4-14).
- Лепіхова, Л. А. (2006). Соціально-психологічна компетентність у цілеспрямованій поведінці особистості. *Практична психологія та соціальна робота*, 2, 65-69 (Lepikhova, L. A. (2006). Socio-psychological competence in purposeful behavior of the individual. *Practical Psychology and social work*, 2, 65-69).
- Омельченко, Т. В. (2018). Саморозвиток майбутніх психологів в період професійного навчання. *Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology*, VI (75), 69-72 (Omelchenko, T. V. (2018). Self-development of future psychologists during professional training. *Science and Education a New Dimension. Pedagogy and Psychology*, 4 (75), 69-72).

SUMMARY

Kozak Nataliia. Professional training of future psychologists in the context of using innovative technologies.

The article examines the use of interactive learning technologies that involve students in the active learning process through various interactive forms, methods and tools. It is emphasized that such technologies ensure the achievement of planned results, feedback and two-way communication, taking into account the life and professional experience of the participants. Interactive learning creates a co-learning environment where students and teachers are equal partners.

The author analyzes the advantages, such as the expansion of cognitive capabilities, a high level of assimilation of the material, the active role of students and the development of communication skills, as well as the difficulties that teachers and students may face, in particular, the need to spend significant time on learning new methods. The article suggests ways to overcome these difficulties, such as gradual activation of students and high-quality preparation for classes.

Interactive technologies are separately distinguished (simulation games, group discussions, cases and practical situations, virtual platforms, feedback techniques, interactive trainings, online courses and webinars, mobile applications, game elements (gamification), psychological feedback testing) , which contribute to the development of socio-psychological competence of future psychologists, emphasizing their importance in the modern educational process.

The use of interactive learning technologies in the training of future psychologists has advantages, such as the expansion of cognitive capabilities, a high level of assimilation of the material, active participation of students and the development of communication skills. For their successful implementation, it is important to gradually activate students, use high-quality classes, motivate with interesting topics, and carefully plan lessons. Various interactive technologies effectively contribute to the development of socio-psychological competence of future psychologists, forming critical thinking and communication skills, which are important for their professional training.

Key words: *personality, interactive learning, social-psychological competence, future psychologists, interactive technologies.*