

Список використаних джерел:

1. Використання інформаційних технологій на уроках фізики / [упоряд. І.Ю. Ненашев]. – Х.: Вид. група «Основа», 2007. – 192 с.
2. Виртуальний практикум по фізиці [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://school-physics.spb.ru/tiki-index.php?page=virt>
3. Заболотний В. Ф. Формування методичної компетентності учителя фізики засобами мультимедіа: монографія / В. Ф. Заболотний. – Вінниця: Едельвейс. К, 2009. – 453 с.
4. Федчишин О.М. Діяльність вчителя на уроках фізики з використанням інформаційних технологій та засобів навчання / Федчишин О.М. // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи. Збірник тез за матеріалами Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції з міжнародною участю (м. Тернопіль, 9 – 10 листопада, 2017) : – Тернопіль Осадца Ю.В. 2017. – № 1. – 199 с.

ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ СОЦІАЛЬНИХ ПРАЦІВНИКІВ

Фіголь Наталія Анатоліївна

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри педагогіки та психології,

Кременецька обласна гуманітарно-педагогічна академія ім. Тараса Шевченка

figolnata@ukr.net

У сучасних умовах розбудови держави перед педагогічною освітою особливо гостро постала проблема удосконалення роботи вищих навчальних закладів (ВНЗ) із підготовки майбутніх фахівців з високим рівнем професіоналізму, творчої активності, які відповідально ставилися б до майбутньої професійної діяльності. В інформаційному суспільстві успіх розвитку є результатом вмілого примноження та використання знань, обсяг яких зростає швидкими темпами. Ефективне перенесення знань у свідомість їх користувачів і вміння успішно їх застосувати у всіх сферах життя є сучасними завданнями освіти. Тому зацікавлення активними та інтерактивними методами навчання є очевидним, оскільки щораз коли мова йде про ефективність навчання, освіти загалом, все більша увага приділяється дидактичним методам, які сприяють швидкому та успішному опануванню знань.

Уже з 90-х років ХХ ст. динамічно розвиваються і проводяться ґрунтовні дослідження теоретичних аспектів педагогічних технологій інтерактивного навчання та шляхів їх практичного впровадження. Зокрема, сучасні інтерактивні технології навчання як складник навчально-виховного процесу досліджували Л. Ампілогова, І. Войтова, Л. Годкевич, І. Ігошина, Л. Пироженко, М. Кларін, Є. Козіна, Н. Коломієць, О. Комар, Л. Павлова, О. Пометун, В. Скрипник, Н. Суворова, U. Staudinger & P. Baltes та ін.

Особливої значущості набувають розробки методик застосування інтерактивних технологій для вищої школи. Цією проблемою займалися вітчизняні дослідники Л. Артемова, К. Гіря, Т. Дуткевич, І. Осадченко.

Незважаючи на активізацію наукових досліджень у напрямі інтерактивного навчання, актуальним завданням сучасної науки залишається розробка і

застосування у ВНЗ сценаріїв занять, побудованих на засадах інтерактивної взаємодії учасників навчального процесу.

Сьогодні увага педагогів, викладачів все частіше і частіше спрямовується на освоєння інноваційних форм та методів навчання, що базуються на діяльнісних та діалогових формах пізнання. Розвиток самостійності і творчості учнів, студентів, загалом, тих, хто навчається, активізація їх пізнавальної діяльності – ця проблема була і залишається однією із актуальних завдань педагогічної науки.

На думку, А. Вербицького, перехід до компетентної освіти вимагає сутнісних змін усіх ланок педагогічної системи, зокрема у педагогічній діяльності викладача (від монологічного викладу навчального матеріалу – до педагогіки співробітництва та діалогу між викладачем та студентом); у діяльності студента (від репродуктивної позиції, пасивного отримання та запам'ятовування інформації – до творення образу світу у собі самому засобом активного пошуку свого місця у світі інтелектуальної, духовної, соціальної та предметної культури); у технологічному забезпеченні освітнього процесу (від традиційних «повідомляючих» методів – до інноваційних педагогічних технологій, що реалізують принципи спільної діяльності і творчої взаємодії педагога та студента, дослідницької і майбутньої практичної діяльності) [1].

У цьому випадку важливо виробити у студентів уміння самостійно аналізувати, творчо підходити до поєднання теоретичних і практичних знань. Ця тенденція здається нам найбільш перспективною. Основою для її реалізації у процесі підготовки майбутніх соціальних працівників, на наш погляд, є застосування інтерактивних методів навчання. Оскільки «інтерактивні підходи сьогодні є найбільш ефективними, бо ставлять того, хто шукає знань, в активну позицію їх самостійного освоєння... і шукача істини» [2, с. 225].

Слово «інтерактив» походить від англійського слова «interact», де «inter» – взаємний, «act» – діяти. За визначенням педагогічного енциклопедичного словника Б.М. Бім-Бада, інтерактивне навчання – це навчання, яке побудоване на взаємодії того, хто навчається, з навчальним середовищем, яке є сферою досвіду, що засвоюється [3, с. 107]. Українські науковці О. Пометун та Л. Пироженко зазначають, що «суть інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учасників. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання в співпраці), де і учень і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання» [4, с. 9].

Інтерактивні методи навчання на сьогодні є актуальним способом роботи викладача в аудиторії, тренера в групі та педагога в будь-якому закладі освіти. На відміну від традиційних методів навчання, інтерактивні в основі своїй мають продуктивну взаємодію обох сторін навчально-виховного процесу, що сприяє кращому засвоєнню знань, підвищенню ефективності розумових та логічних процесів, а також сприяє зацікавленню учасників, акумуляції уваги та зниженню рівня втомлюваності.

Особливої уваги заслуговують дослідження, котрі обґрунтовують доцільність та ефективність застосування інтерактивних технологій у підготовці майбутніх соціальних працівників. Зокрема, інтерактивні методи професійного

розвитку менеджерів соціальної роботи визначала Н. Карпенко. Соціально-психологічні особливості професійної інтеракції в соціальній роботі були предметом дисертаційного дослідження Т. Сили і розглядалися в таких аспектах:

- у межах теорії обміну як пошук винагороди або уникнення покарання за свої дії в ході інтеракції;
- у символічному інтеракціонізмі як особливості інтерпретації людьми значень подій буття, а також як рольова поведінка взаємодіючих індивідів;
- у теоріях, що розвинулись на основі символічного інтеракціонізму, підкреслюється значимість цінностей та смислів, якими людина наділяє ті чи інші процеси в ході взаємодії, а також роль стереотипізації у соціальних взаємодіях;
- у феноменологічному напрямку акцент робиться на основі тлумачення минулого інтерактивного досвіду в ході прояву людиною своєї індивідуальності у повсякденному житті;
- у діалогічному підході взаємодія виводиться із інтерсуб'єктивності свідомості, тобто із внутрішнього діалогу «Я-Інший»;
- у теорії інтерактивної свідомості взаємодія розглядається на рівні контакту когнітивних структур особистості [5].

Основна ідея усіх згаданих досліджень полягає в тому, що інтерактивне навчання є інструментом освоєння нового досвіду, а навчання на основі гри та дискусії визначається як інновація у світовій педагогіці. Водночас, інтерактивне навчання характеризується як технологія співпраці, складова процесу трансформації освіти, що спрямовується на формування гуманістичних цінностей особистості, є засобом активізації самовиховання і самоосвіти студентів ВНЗ, навчанням у дії, що спрямовує на формування життєвих навичок.

Отже, використання інтерактивних методів навчання створює таке середовище, коли студенти займають активну особистісну позицію і повною мірою проявляють себе як суб'єкти навчальної діяльності; у них формується творче професійне мислення; розвивається інтерес до навчання і до майбутньої професійної діяльності. Оволодіння студентами знаннями та вміннями в результаті застосування інтерактивних методів забезпечує зближення навчального процесу з майбутньою професійною діяльністю, формує у майбутніх соціальних педагогів здатність діяти в нестандартних і непередбачуваних ситуаціях у процесі роботи з різними категоріями клієнтів. Перспективи подальших розвідок у цьому напрямку ми вбачаємо у глибшому аналізі інтерактивної педагогічної взаємодії та розробці спеціальних інтерактивних методик для фахової підготовки майбутніх соціальних працівників.

Список використаних джерел:

1. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход : [метод. пособие] / А. А. Вербицкий. – М. : Высшая школа, 1991. – 207 с.
2. Мельничук І. М. Теорія і практика професійної підготовки майбутніх соціальних працівників засобами інтерактивних технологій : монографія / І. М. Мельничук. – Тернопіль : Економічна думка, 2010. – 326 с.
3. Педагогический энциклопедический словарь / [сост. Бим-Бад Б.М.]. – М., 2002. – 528 с.
4. Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання / О. І. Пометун. – К., 2007. – 144 с.

5. Сила Т. І. Соціально-психологічні особливості професійної інтеракції у соціальній роботі : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. психол. наук : спец. 19.00.05 / Т. І. Сила. – К., 2007. – 20 с.

РОЗРОБКА ДИЗАЙНЕРСЬКИХ РІШЕНЬ ЗАСОБАМИ РЕДАКТОРА 3D MAX

Цимбаляк Марта Богданівна

магістрантка спеціальності «Середня освіта. Інформатика»,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
marta4ern@ukr.net

Романишина Оксана Ярославівна

доктор педагогічних наук,
доцент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
oksroman@gmail.com

Дизайн є невід’ємною складовою процесу проектування, методом компоювання предметних елементів та зв’язків у системах „людина – середовище» для отримання позитивних техніко-естетичних (споживацьких) властивостей об’єкту, що проектується у співвідношенні з сучасним цілісним ідеалом матеріальної й естетичної культури.

3D max – одна з найпоширеніших програм для створення дизайну.

3d Studio Max професійний тривимірний редактор і у нього велика кількість можливостей, від моделювання окремих предметів, до їх анімації. Однак для повноцінного дизайну достатньо всього лише невеликої частини цих можливостей [2].

Для того, щоб створити дизайн чохла навушників, необхідно запустити програму 3ds Max. Через деякий час відкриється робоче вікно 3dsMax з чотирма робочими проекціями (рис. 1).

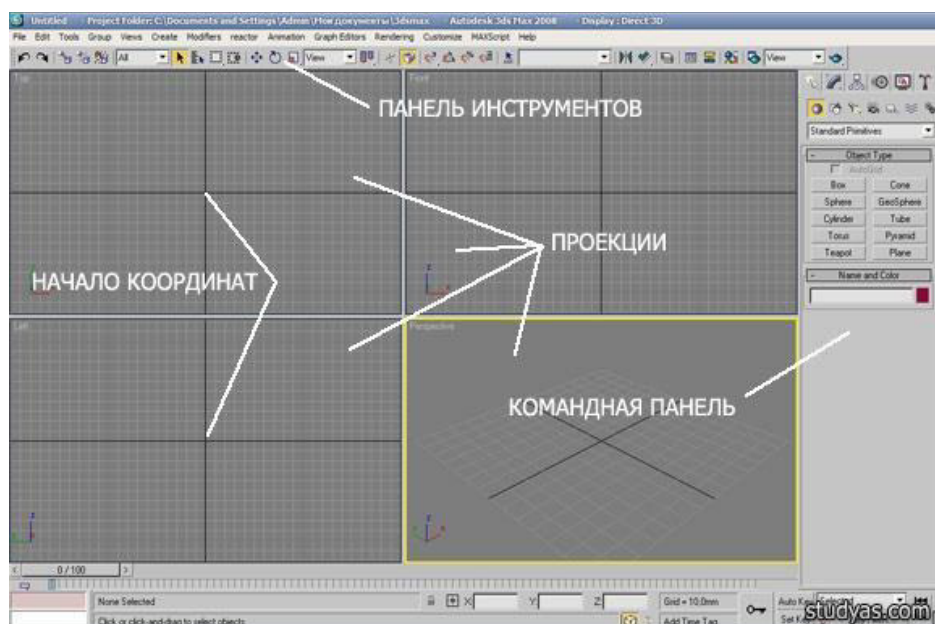


Рис. 1. Робоче вікно 3dsMax з чотирма робочими проекціями