

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-041-4-97>

ОРГАНІЗАЦІЯ ПРОЄКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ПЕДАГОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН

Онищенко Н. П.

*доктор педагогічних наук, доцент,
професор кафедри загальної педагогіки і педагогіки вищої школи
Університет Григорія Сковороди в Переяславі
м. Переяслав, Київська область, Україна*

Згідно з Законами України «Про вищу освіту» (2014), «Про повну загальну середню освіту» (2020), Стратегією розвитку вищої освіти в Україні на 2021-2031 роки відбувається активне залучення до освітнього процесу інноваційних технологій, зокрема проєктних.

Проблеми становлення проєктної діяльності висвітлено у працях В. Безпалько, Ю. Веселової, М.Кагана, В. Монахова, О. Пехоти, Є. Полат, С. Сисоєвої, Н. Яковлевої, Ю. Фильчакової та ін.

Сучасна педагогіка характеризується переосмисленням і зміною усталених традицій та стереотипів, тому у наш час проєктування стає інтегрованим компонентом системи середньої і вищої освіти. Якщо говорити про метод проєктів як педагогічну технологію, то вона передбачає сукупність дослідницьких проблемних методів, творчих за своєю діяльністю [1].

Значення методу проєктів для студентів обумовлюється розвитком їх умінь усвідомлювати певні завдання, намічати послідовність дій щодо їх реалізації, проявляти творчість й активність. Для викладача – це прагнення знайти розумний баланс між академічними і прагматичними знаннями, вміннями та навичками. У першу чергу проєктування орієнтоване на самостійну діяльність студентів – індивідуальну, парну або групову, яку вони виконують за певний період часу, отже, метод проєктів учить студентів груповій взаємодії.

Основною вимогою до результатів виконання проєктів є їх вагомість: у дослідженні теоретичних проблем – конкретні висновки і рішення, у дослідженні практичних проблем – конкретний результат, готовий до впровадження. Сутність проєктної технології полягає у застосуванні цілісної системи засобів (змісту, методів, прийомів тощо), що передбачає системне і послідовне моделювання розв'язання проблемних ситуацій, які вимагають від учасників освітнього процесу значних пошукових зусиль, їх творчої активності, дослідження

й розробки оптимальних шляхів розв'язання проєктів, їх публічного захисту й аналізу підсумків упровадження.

У процесі використання технології проєктування під час викладання педагогічних дисциплін вирішується ціла низка різнорівневих дидактичних, виховних і розвивальних завдань, а саме: формується вміння самостійно конструювати свої знання, розвиваються пізнавальні навички студентів, вміння орієнтуватися в інформаційному просторі, активно розвивається критичне мислення, комунікативні вміння тощо. Основні завдання проєктної технології: вчити проблематизації (розгляду проблемного поля та виділенню підпроблем, формулюванню провідної проблеми та постановці завдань); навчити здобувати знання самостійно, вміти застосовувати їх на практиці у різних ситуаціях; сприяти формуванню у студентів комунікативних навичок, тобто здатності працювати у різноманітних групах, виконувати різні соціальні ролі (виконавця, посередника, лідера-управлінця тощо); розширювати коло спілкування студентів, навчити проводити презентації у різних формах, сприймати різні точки зору на одну проблему; розвивати у студентів уміння пошуку та відбору актуальної інформації, вміти її аналізувати, висувати гіпотези, узагальнювати.

Основні вимоги до використання проєктної технології: наявність конкретного завдання, що потребує інтегрованих знань, наявності певних умінь і навичок, дослідницького пошуку з метою розв'язання значущої проблеми в дослідницькому, творчому плані; теоретична і практична пізнавальна значущість результатів, передбачуваних у процесі виконання певних завдань; індивідуальна і групова самостійна діяльність студентів щодо розв'язання певних проєктів; поетапне структурування змістової частини проєкту з виділенням результатів конкретних його частин; застосування дослідницьких методів (аналізу, синтезу, підведення підсумків, коректування, узагальнення висновків тощо).

У процесі використання проєктних технологій під час вивчення педагогічних дисциплін студенти повинні набути такі вміння та навички: рефлексивні (осмислення завдань), пошукові (дослідницькі) – вміння самостійно генерувати ідеї, самостійний пошук інформації, формулювання запитань до викладача, вміння знаходити декілька варіантів вирішення проблеми, висунення власної гіпотези, встановлення причинно-наслідкових зв'язків; комунікативні (вміння вступати в діалог, ведення дискусії, захист власної точки зору, вміння домовлятися і знаходити компроміс, інтерв'ювання, усне опитування, керування голосом тощо); презентаційні (навички монологічного мовлення, витримка під час публічного виступу, артистичні вміння, використання різних засобів наочності); навички оціночної самостійності (адекватне оцінювання своєї роботи та робіт інших студентів, пошук недоліків, визначення конструктивних побажань, зауважень); уміння та навички

співпраці (колективне планування роботи групи, взаємодія з різними членами групи, надання взаємодопомоги, навички ділового партнерського спілкування тощо) [2]. Проекти можуть бути на різну тематику, запропоновану викладачами з урахуванням навчальної ситуації зі свого предмета, інтересів та здібностей студентів. Тему проекту можуть запропонувати і самі студенти. Результати проектів повинні бути відповідно оформлені (відеофільм, альбом, боржурнал, комп'ютерна газета, альманах тощо).

У контексті нашого дослідження розглянемо різні типи проектів, які можна використовувати під час викладання педагогічних дисциплін: дослідницькі проекти – це проекти, які передбачають наявність чіткої структури, визначеної мети, актуальності дослідження, значення, методів дослідження (у тому числі експериментальних і дослідницьких, а також опрацювання результатів). Творчі проекти передбачають різні нестандартні підходи до розв'язання проблеми, що не мають детально розробленої структури спільної діяльності її учасників; мають певні заплановані результати і узгоджені форми їх представлення (вечори, свята, журнали різних видів, колективні колажі, відеофільми, вебінари тощо). Рольові проекти – це проекти, в яких їх характер і зміст коригуються у визначених для учасників ролях. Структура цих проектів має узагальнений вигляд і залишається відкритою до завершення роботи над проектом (вигадані герої, літературні персонажі, імітують соціальні або ділові відносини). Ігрові проекти передбачають ігрову взаємодію учасників, що обирають різні ролі, обумовлені характером і змістом проекту. Інформаційні проекти пов'язані зі збором інформації про певні явища або якийсь об'єкт та вимагають добре продуманої структури проведення й її систематичної корекції у процесі виконання різних етапів робіт (визначення мети; аналіз різних джерел інформації (засобів масової інформації, законодавчих баз даних, історичних видань тощо); обробка інформації (узагальнення, зіставлення, висновки); оформлення результатів (у вигляді реферату, доповіді, статті, есе тощо); презентація проекту (з використанням електронних носіїв тощо). Практико-орієнтовані проекти спрямовані на отримання практичного результату діяльності її учасників, що орієнтований на соціальні інтереси (складання документів, програм; розробка навчально-методичних рекомендацій, сценарію виховних заходів тощо). Прикладні проекти мають певну специфіку, що визначає результат діяльності їх учасників на самому початку та обов'язково орієнтовані на соціальні інтереси учасників, співзвучні зі практично-орієнтованими проектами.

В умовах дистанційного навчання студентів у зв'язку з пандемією COVID-19 найбільш актуальними є телекомунікаційні проекти – це спільна творча або ігрова діяльність студентів-партнерів, організована

на основі комп'ютерної телекомунікації, що має спільну мету (дослідження певної проблеми), узгоджені методи, способи діяльності й спрямована на досягнення спільного результату. Телекомунікаційний проєкт виконується із застосуванням таких комп'ютерних засобів як електронна пошта і мережа Web-сайтів. Останнім часом популярності набувають так звані Інтернет-проєкти, які спрямовані на підвищення рівня мовленнєвих навичок студентів та допомагають навчитися отримувати значний обсяг країнознавчої інформації. Найбільш поширеними є два види таких проєктів: www-проєкти та E-mail проєкти, планування, проведення та результати яких суттєво відрізняються між собою. Www-проєкти спрямовані на розвиток умінь знаходити інформацію в Інтернеті та презентувати результати власного пошуку, а E-mail проєкти підвищують рівень писемної комунікації [3, с. 115-124]. Під час викладання педагогічних дисциплін найчастіше доводиться мати справу зі змішаними типами проєктів. У контексті дослідження хочемо наголосити і на важливості експертної зовнішньої оцінки розроблених проєктів, що надає можливість відслідковувати їх ефективність, недоліки, пропозиції щодо вдосконалення й корекції.

Отже, проєктна діяльність у тісному зв'язку з реальною життєвою практикою сприяє ефективному здобуттю знань, формуванню і розвитку специфічних умінь та навичок студентів завдяки системній організації проблемно-орієнтованого пошуку. У процесі застосування проєктних технологій під час викладання педагогічних дисциплін відбувається системне і послідовне моделювання проблемних ситуацій, що потребують від учасників освітнього процесу їх розв'язання, пошукових зусиль на дослідження й розробку оптимальних шляхів створення різних проєктів, їх захист і аналіз отриманих результатів.

Література:

1. Педагогічна інноватика: термінологічний словник / авт. кол. за заг. ред. О. І. Шапран. Переяслав-Хмельницький (Київ. обл.): Домбровська Я. М., 2019. 384 с.
2. Педагогічні технології в підготовці вчителів: навч. посіб. / [Прокопенко І. Ф. та ін.]; за ред. І. Ф. Прокопенка; М-во освіти і науки України, НАПН України, Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди [3-тє вид., допов. і перероб.]. Харків: ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2018. 454 с.
3. Сучасні педагогічні технології у професійній підготовці вчителів: навч. посіб. / за ред. О. І. Шапран. Переяслав-Хмельницький: «Видавництво К С В», 2012. 280.