

Сорока Валерій Вікторович,
доктор філософії, викладач вищої категорії
ВСП «Професійно-педагогічний фаховий коледж
Глухівського НПУ ім. О. Довженка»

РОЗВИТОК МОТИВАЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ ДО ОПАНУВАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Орієнтованість освітнього процесу на формування в майбутніх майстрів виробничого навчання навичок використання цифрових технологій у професійній діяльності потребує відповідних змін в організації навчання.

Застосування цифрових технологій у навчанні дозволяє майбутньому майстру виробничого навчання виступити в ролі активного суб'єкта педагогічної взаємодії, здатного самостійно організовувати свою діяльність у напрямі виконання конкретних професійно орієнтованих завдань. Це значно підвищує його пізнавальну й комунікативну активність, що також обов'язково має бути спроектована на організаційно-дидактичні аспекти діяльності здобувачів освіти [4].

Для ефективного використання цифрових технологій під час виконання навчальних й організаційних освітніх завдань застосовують різноманітні засоби: навчальні комп'ютерні програми, інструменти комп'ютерного тестування, цифрові довідники, енциклопедії та словники, навчальні посібники й підручники, електронні бібліотеки, електронні журнали, сервіси й платформи.

На сьогодні освіта повинна бути спрямована на майбутнє, що вимагає від людини вміння ефективно працювати з великими потоками інформації. При збільшенні обсягів і швидкості її надходження особливо актуальними стають уміння, пов'язані зі сприйняттям, обробленням і перетворенням інформації. Сучасне уявлення про якісну освіту передбачає вільне володіння цифровими технологіями. Відповідно процес навчання має бути спрямований на створення умов для формування вмінь у здобувачів освіти визначати можливі джерела вибору інформації та стратегію її пошуку. А для цього педагоги мають постійно вдосконалювати власні навички роботи із сучасними цифровими технологіями.

Так, базова інформаційна грамотність педагога передбачає володіння такими навичками [2]:

- виявлення й усвідомлення інформаційних потреб;
- виявлення джерел інформації;
- визначення місця розташування або пошук інформації;
- аналіз й оцінювання якості інформації;
- організація, зберігання або архівування інформації;
- використання інформації відповідно до етичних норм;
- створення нових знань й обмін ними;
- аналіз й оцінювання змісту й обсягу знайденої інформації.

Опанування різних сфер застосування цифрових технологій в освіті створює для педагога умови щодо професійного розвитку й педагогічного зростання, а їх удосконалення дозволить скористатися сучасними дидактичними можливостями цифрових освітніх ресурсів.

Педагог має стати для здобувача освіти модератором, розробником освітніх траєкторій, тьютором, організатором проєктного навчання, координатором освітньої онлайн-платформи. Крім загальних і компліментарних цифрових навичок, необхідних для ефективного застосування можливостей цифрових технологій у своєму повсякденному житті, педагог повинен володіти й спеціальними навичками з використання новітніх сервісів.

Для того, щоб майбутній майстер виробничого навчання зміг використовувати цифрові технології, він має насамперед усвідомлювати цінність і необхідність їх застосування в професійній діяльності. У студентів часто на перший план виходять прагматичні мотиви, пов'язані з виконанням часткових, ситуативних завдань. У цих умовах особливо важливо передбачити спеціальні заходи щодо стимулювання навчальної діяльності, підтримки позитивної мотивації до учіння, створення сприятливого режиму роботи [5]. Необхідно залучити студентів до самостійної діяльності – учіння, імітуючи практику, неодноразово підсилюючи можливості аналізу й синтезу явищ і процесів. Застосування цифрових технологій (комп'ютерних тренажерів, відеоматеріалів, різних програмних засобів, графічних і текстових редакторів, онлайн-сервісів і платформ тощо) дозволяє це реалізувати.

Мотивація до застосування цифрових технологій у сучасних умовах є надзвичайно важливим чинником, що обумовлює успішність подальшої професійної діяльності. Мотиви є мобільною системою, на яку можна впливати. На формування мотивації до застосування цифрових технологій впливають психологічні характеристики студентів, специфіка освітнього процесу. Цілеспрямовано формуючи стійку систему мотивів навчальної діяльності, можна допомогти майбутньому фахівцю в професійній адаптації та професійному становленні.

Використання цифрових технологій на сьогодні є обов'язковою умовою підготовки майбутніх фахівців. Застосування сучасних цифрових середовищ в освітньому процесі дає змогу формувати загальні й фахові компетентності, налагоджувати самостійне навчання здобувачів освіти, сприяти взаємодії з викладачами, мати доступ до систематизованого навчально-методичного матеріалу [1].

Ефективним засобом мотивації та освітньої самореалізації студента є можливість поповнення інтернету власними матеріалами, самостійно перетвореною інформацією. Можливість демонстрування здобувачами продуктів власної освітньої діяльності створює широкі можливості для їх колективного обговорення, розвитку й експертного оцінювання творчих досягнень.

З використанням ігрових технологій викладач отримує дієвий спосіб формування мотивації навчання, творчого осмислення матеріалу, ситуативного закріплення знань [33].

Уведення в освітній процес комп'ютерних вебквестів дозволить розвивати навички освітньої діяльності; формувати позитивне емоційне ставлення до процесу пізнання, підвищити мотивацію до навчання, якість засвоєння знань із предмету; розвивати творчий потенціал здобувачів; формувати загальні вміння щодо оволодіння стратегією засвоєння навчального матеріалу.

Отже, для підвищення внутрішньої мотивації майбутніх майстрів виробничого навчання до застосування цифрових технологій доцільно:

1. Популяризувати освітні цифрові тренди, інноваційні педагогічні технології та методи шляхом демонстрування прикладів і результатів їх практичного застосування під час викладання дисциплін.

2. Залучати здобувачів освіти до створення й виконання завдань із використанням цифрових інструментів.

3. Проводити майстер-класи й тренінги з використання цифрових технологій для виконання таких педагогічних завдань, як-от: робота з електронним контентом, візуалізація, спільне письмо, управління проектами, формувальне оцінювання, дослідження й пошук, робота з мобільними пристроями, спілкування й обмін повідомленнями, управління процесом навчанням і т. п.

4. Запроваджувати системи заохочення здобувачів освіти, які активно долучаються до освітнього процесу, з використанням цифрових технологій.

5. Використовувати технології адаптації комп'ютерних ігрових методів до освітнього процесу для активного залучення студентів до процесу здобуття освіти.

6. Уводити в освітній процес комп'ютерні вебквести.

Проблему розвитку мотивації та позитивного ставлення здобувачів вищої освіти до опанування цифрових технологій як перспективний напрям удосконалення професійної підготовки дозволяє частково розв'язати організація спеціальних заходів – тренінгів, в основі яких – виконання комплексу вправ, спрямованих на розвиток умінь і соціальних установок.

Список використаної літератури

1. Kovalchuk V., Soroka V., Zaika A. Significance of Digital Competence of the Specialist of Auto Transport Profile in Professional Activities. *Society. Integration. Education: proceedings of the International Scientific Conference (Rēzekne, 22–23 May 2020)*. Rēzekne, 2020. Vol. 1. Pp. 481–492.

2. Гаврілова Л.Г., Топольник Я.В. Цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетентність як сучасні освітні феномени. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2017. Вип. 61 (5). С. 1–11.

3. Ковальчук В.І. Методичні рекомендації щодо застосування ігрових технологій в процесі викладання дисциплін соціально-гуманітарного циклу.

Київ: Видавничо-редакційний відділ НУБіП України, 2017. 56 с.

4. Ковальчук В.І., Федотенко С.Р. Інноваційні технології навчання – основа модернізації професійної освіти. *Молодий вчений*. 2018. Вип. 12. С. 425–429.

5. Сорока В.В. Педагогічна майстерність в умовах цифрової освіти. *Вісник Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка*. 2021. Вип. 1 (45). С. 250–257.