УДК 378.147:004:795

Лобода Світлана Миколаївна
професор, завідувач кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій
Національний авіаційний університет, м. Київ, Україна
ORCID ID 0000-0003-3102-0381
sveta_lite@yahoo.com

Денисенко Світлана Миколаївна
доцент кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій
Національний авіаційний університет, м. Київ, Україна
ORCID ID 0000-0001-8785-7784
denisenko.svet@gmail.com

ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ ВИДАВНИЦТВА І ПОЛІГРАФІЇ

Анотація. У статті обґрунтовано важливість використання сучасних інформаційно-комунікаційних, зокрема інтерактивних технологій у процесі професійної підготовки у вищій школі. Детально розкрито специфіку такої інтерактивної освітньої технології, як case-study. Визначено освітні цілі кейс-технології, окреслено навички, розвитку яких вона сприяє, наведено види кейсів та їх особливості; описано структуру і засади створення кейсів. Визначено особливості реалізації case-study на основі інформаційно-комунікаційних технологій та використання у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців видавництва і поліграфії у вищому навчальному закладі під час викладання навчальної дисципліни «Основи технічної естетики і дизайну». Описано авторський електронний ресурс з методичними вказівками щодо використання кейс-ситуацій. Автори описують особливості підготовки навчальних кейсів, виходячи зі специфіки дисципліни.

Ключові слова: кейс; кейс-технологія; інформаційно-комунікаційні технології; інтерактивна освітня технологія; освітнє середовище.

1. ВСТУП

Постановка проблеми. Перед сучасною вищою школою стоїть важливе завдання модернізації професійної підготовки майбутніх фахівців видавництва і поліграфії. Адже в останні десятиліття ця сфера діяльності перетворилася в високотехнологічну галузь, що потребує кваліфікованих спеціалістів, які володіють комплексними знаннями і вміннями, здатних адаптуватися до мінливих умов професійного ринку. Одним із шляхів реалізації поставленого завдання є впровадження в навчальний процес сучасних інформаційно-комунікаційних, зокрема, інтерактивних освітніх технологій, що покликані зробити освітнє середовище вишу більш насиченим, відкритим і доступним, а сам процес навчання інтенсивним, ефективним та цікавим. Інтерактивні методи навчання на основі інформаційно-комунікаційних технологій мають потужний дидактичний потенціал і здатні наблизити аудиторне навчання до майбутньої практичної діяльності. Наразі, особливої популярності набирає така інтерактивна технологія, як case-study (кейс-метод) або метод ситуативного навчання на конкретних прикладах.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Освітня технологія case-study вперше почала використовуватися у США на початку XX ст. і за короткий час перетворилася в основний метод навчання Гарвардської школи управління бізнесом. Отриманий успіх сприяв поширенню кейс технології в європейських вишах, яка у 70-80 рр. здобула

© С. М. Лобода, С. М. Денисенко, 2017.

максимальної популярності і використовувалася, наприклад, у Лондонській Школі Бізнесу, Манчестерській Школі Бізнесу, Креєндфілдському університеті. У вітчизняній освітній практиці ця технологія почала використовуватися в 90-х роках XX ст., задовольняючи потреби підготовки фахівців економічного напряму.

Проблематику впровадження в навчальний процес кейс-технології досліджували як закордонні, так і вітчизняні науковці, зокрема, Stake R. E., Simons H., Wallace B. Donham, О. О. Павленко, Л. В. Штефан, С. А. Лисенко, Т. М. Пащенко та ін.

Зважаючи на активне вивчення різних аспектів проблеми розроблення і практичного використання технології case-study в навчальному процесі вищого навчального закладу, усе ще лишається достатньо невирішених питань, зокрема, щодо застосування кейсів у професійній освіті майбутніх фахівців видавництва і поліграфії.

Мета статті. Головною метою статті є дослідження дидактичного потенціалу технології case-study у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців видавництва і поліграфії та її практична реалізація на основі використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій.

2. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

До найважливіших професійних якостей фахівця видавництва і поліграфії відноситься вміння виготовити надзвичайно привабливу видавничу продукцію, користуючись для цього широким арсеналом засобів і прийомів. У практичній діяльності він має вирішувати творчі завдання і демонструвати художні здібності, розробляючи дизайнерські рішення, за допомогою комп'ютерних програмних засобів втілювати задум у макет видання, і правильно обравши спосіб друку і підібравши всі необхідні параметри, втілити задум у життя. По суті, це фахівець, що має демонструвати інтеграцію технічних, інформаційних і дизайнерських навичок, уміти критично аналізувати великі обсяги інформації, приймати виважені рішення, працювати в команді, конструктивно реагувати на критику, просувати результати своєї діяльності.

Якнайкраще сприятимуть формуванню навичок майбутньої професійної діяльності студентів-поліграфістів інтерактивні освітні технології, зокрема, технологія case-study, відмінною рисою якої є не надання готових знань студентам, а забезпечення умов для їх самостійного оволодівання [2].

Кейс-технологія в освіті – це низка певних навчальних ситуацій, що спеціально розроблені на базі фактичного матеріалу для подальшого їх розбору в рамках навчальних занять [3]. Суть технології полягає у використанні конкретних випадків (ситуацій, історій, опис яких і називають «кейсом») для самостійного опрацювання чи роботи у команді: спільного аналізу, обговорення, визначення головних проблем і вироблення альтернативних рішень студентами з певного розділу навчальної дисципліни [3; 4].

Як зазначає Ягоднікова В. В., цінність кейс-методу полягає в тому, що він одночасно відображає не тільки практичну проблему, а й актуалізує певний комплекс знань, який необхідно засвоїти під час розв'язання цієї проблеми, а також вдало суміщає навчальну, аналітичну і виховну діяльність, що безумовно є діяльним і ефективним у реалізації сучасних завдань системи освіти [7].

Кейс – спеціально підготовлений навчальний матеріал, що містить структурований опис запозиченої з реальної практики ситуації, яка включає деякі проблеми. «Кейс містить вичерпну інформацію про те що? Відбувається, хто? В цьому приймає участь, коли? Має бути отриманий результат, навіщо? Все це потрібно (тобто ціль завдання), які? Ресурси можна використати (час, гроші, люди, повноваження і

т. д.). Немає лише питання як? Як досягнути поставленої цілі й отримати необхідний результат – це і пропонується розв'язати учаснику, який ніби математичну задачу, повинен вирішити кейс». [5, с. 13]

Головна мета case-study – зменшити розрив між теорією і практикою, наблизити навчальний процес до реальності, імітуючи професійну діяльність. Це можливо за рахунок сприяння кейсів у формуванні низки необхідних професійних навичок. Навички, які розвиває кейс: аналітичні навички (уміння відрізняти дані від інформації, класифікувати, виділяти суттєву й несуттєву інформацію, аналізувати, представляти та добувати їх; мислити чітко й логічно); практичні навички (формування на практиці навичок використання теорії, методів та принципів); творчі навички (генерація альтернативних рішень); комунікативні навички (уміння вести дискусію, переконувати, використовувати наочний матеріал та інші медіа-засоби, кооперуватися в групи, захищати власну точку зору, переконувати опонентів, складати короткий і переконливий звіт); соціальні навички (оцінка поведінки людей, уміння слухати, підтримувати в дискусії чи аргументувати протилежні думки, контролювати себе).

Щоб бути максимально ефективним, кейс має відповідати поданим нижче вимогам:

1. Проблему взято з реального життя.
2. Проблема пов'язана з матеріалом, що вивчається.
3. Проблемні запитання повинні спиратись на попередній досвід і знання студентів.
4. Проблема повинна давати напрям пізнавальному пошуку, вказувати напрямок до її рішення.
5. У кейсі вказуються елементи антуражу.
6. Кейс включає в себе інформацію, достатню для читача, щоб розглядати проблеми і питання.

За тривалу історію створено і впроваджено в освітню практику велику кількість кейсів, які можна розділити на групи за різними ознаками: за структурою, за обсягом, за змістом, за матеріальною реалізацією тощо. Наведемо стислий огляд основних видів навчальних кейсів.

Залежно від структури, кейси бувають:

- *структуровані кейси* (характеризуються стислим і точним викладом ситуації з конкретними даними; наявністю певної кількості правильних відповідей, до яких можна прийти, опанувавши одну формулу, навичку, методику в якійсь галузі знань; наявність оптимального рішення);
- *«нариси»* (великого обсягу, з докладною інформацією; у рішенні необхідно чітко розібратися з умовами; має кілька правильних варіантів відповідей; призначений для оцінки швидкості мислення, уміння відокремити головне від другорядного);
- *неструктуровані кейси* (містить основний текст і додатки; містить ключові поняття; у рішенні необхідно спиратися на власні знання);
- *кейси-«першовідкривачі»* (містить творче завдання; пропонується яке-небудь нове рішення; призначені для оцінки вміння нестандартно мислити, продукувати креативні ідеї).

За обсягом кейси поділяють на:

- *повні кейси* (обсягом у середньому 20-25 сторінок; призначені для роботи в групі протягом декількох днів);
- *стислі кейси* (невеликого обсягу (3-5 сторінок); призначені для розбору безпосередньо на занятті; передбачають загальну дискусію);
- *міні-кейси* (малого обсягу (1-2 сторінки); призначені для розбору на занятті;

використовуються як ілюстрація до того, що розглядається на занятті).

За змістовим наповненням виділяють такі види кейсів:

- *кейс-випадок* (короткий кейс, що розповідає про окремий випадок; може використовуватися під час лекції, щоб проілюструвати певну ідею або підняти питання для обговорення; потребує мало часу для ознайомлення, тому студентам не треба попередньо готуватися до заняття);
- *кейс-вправа* (надає студенту можливість застосувати на практиці здобуті навички; використовується з метою проведення кількісного аналізу);
- *кейс-ситуація* (вимагає від студента аналізу ситуації; вимагає чимало часу для ознайомлення, потрібна попередня підготовка до заняття).

Кейси за матеріальною реалізацією:

- *текстові кейси* (матеріал представлено в паперовому або електронному вигляді з можливим включенням ілюстрацій);
- *відео-кейси* (матеріал представлено у вигляді відеороликів);
- *мультимедійні кейси* (матеріал представлено у вигляді комбінації текстової, графічної, аудіо- та відеоінформації).

Залежно від *завдань, які виконують кейси,* вони можуть бути поділені на:

- *міні-ситуації;*
- *наскрізні кейси;*
- *узагальнюючі кейси;*
- *міждисциплінарні.*

Залежно від навчальної ситуації, можливе поєднання кількох видів кейсів.

Перед кейсами, що використовуються у вищих навчальних закладах, висуваються значні вимоги, що мають забезпечувати їх якість. Якісним вважається кейс, який відповідає таким характеристикам [8]: вміло сформульована історія, стосування важливої проблеми, опис драматичної ситуації з потребою прийняття критичного рішення, наявність конкретних порівнянь, надання можливості для узагальнення висновків, наявність центрального героя, надання можливості оцінити ефективність вже прийнятих раніше рішень, оптимальний розмір і обсяг інформації, існування багатоваріативності розв'язання проблеми, забезпечення зацікавленості аудиторії під час розв'язання поставленого завдання, стимулювання до роботи в групах і командній роботі, сприяння формуванню лідерських якостей.

Запровадження кейс-технології у навчальний процес потребує значних затрат сил і часу викладача, та зусиль і старання студентів.

Етапи роботи викладача з використання кейсів включає два етапи. Перший етап є складною творчою роботою зі створення кейса й запитань для його аналізу. Такий вид роботи здійснюється за межами аудиторії. Це науково-дослідна, методична робота. Добре підготовленого кейса не завжди вистачає для ефективного проведення заняття. Для цього необхідно ретельно підготувати методичне забезпечення як для самостійної роботи учнів, так і для проведення уроку. Другий етап містить у собі діяльність викладача на занятті, де він виступає з вступним і заключним словом, організовує дискусію, підтримує діловий настрій у групі, оцінює роботу студентів і аналіз ситуації.

Робота студентів над кейсом проходить у такі етапи: отримання завдання, ознайомлення з матеріалом кейсу, визначення проблеми, розподілення відповідальності (у випадку групової роботи), накопичення й аналіз пропозицій, поєднання всіх частин у єдине рішення і структурування, розв'язання завдання, у міру розробки нової інформації оформлення її в слайди презентації, виступ і обговорення результатів.

Традиційно case-study використовувався у викладанні економічних, соціальних і бізнес-дисциплін. Досвід підтверджує ефективність цієї технології і в підготовці фахівців видавництва і поліграфії, особливо під час засвоєння студентами

дизайнерських дисциплін, оскільки передбачає розгляд значної кількості ситуацій або завдань в певних комбінаціях, що базуються на фактах реального життя.

На думку Радвіл Н. І., дизайнерські кейс-завдання відрізняються від звичних проектних завдань, які використовуються у проведенні лабораторних і практичних занять, оскільки цілі використання традиційних завдань і кейсів у навчанні різні. Традиційні завдання забезпечують матеріал, що дає студентам можливість вивчення і застосування окремих навичок. Навчання ж за допомогою реальних кейсів допомагає студентам придбати широкий набір різноманітних знань й умінь. Кейси передбачають багато рішень і безліч альтернативних шляхів, що призводять до них, тому реальні дизайнерські кейси особливо затребувані в дисциплінах, у яких немає однозначного рішення поставленої проблеми, а передбачається кілька варіантів. Завдання викладання при цьому відразу відхиляється від традиційної схеми й орієнтується на пошук рішень в їх проблемному полі. У ході розбору ситуацій студенти вчаться діяти в «команді», проводити аналіз і приймати управлінські рішення [6].

Розглянемо особливості використання case-study у процесі навчання студентів-поліграфістів дисципліни «Основи технічної естетики і дизайну». Організація лабораторних занять з дисципліни «Основи технічної естетики і дизайну» буде більш цікавішою, мотивуючою і результативнішою, орієнтованою на майбутню професійну діяльність, якщо надавати студентам не просто завдання зі створення дизайнерського рішення якогось виду видання, а розв'язання ситуацій, наближених до реальних: взаємодія із замовником, робота в команді, розв'язання конкретних проблем поліграфічного оформлення, знаходження й усунення помилок в оформленні видань тощо. Для більшої результативності кейси варто будувати так, щоб не пропонувати проблему в чистому вигляді, а змусити студентів виокремити її з тієї інформації, яка міститься в описі.

У сфері дизайн-освіти, безсумнівно, найбільш продуктивними є реальні кейси, які базуються на фактичному матеріалі з практики дизайн-студій і рекламних агентств.

З усіх методів кейс-технології особливо доречними у викладанні дисципліни «Основи технічної естетики і дизайну» будуть кейси-ситуації і кейси-ілюстрації. Кейси-ситуації дозволяють глибоко і детально дослідити конкретну ситуацію, що може виникнути у майбутній професійній діяльності (визначення графічного рішення замовленого видання, розподіл обов'язків, визначення шляхів усунення наявних помилок), розробити практичне рішення та здійснити його реалізацію. Кейс-ілюстрація – це ілюстрація, яка використовується для розгляду проблемної ситуації з метою розбору суті проблеми, аналізу можливих рішень і вибір кращого з них. Кейс-ілюстрації можна використовувати для знайомства студентів з реальною чи вигаданою проблемою і вироблення власного погляду на її розв'язання. Розглядаючи ілюстрації (зразки видань, приклади оформлення обкладинок, способів верстання, подання вихідних відомостей, типографських і колірних рішень), студенти обговорюють отриману інформацію, міркують, приймають рішення, усувають недоліки, розв'язують поставлені проблеми і реалізовують власні варіанти їх розв'язання.

Щоб застосування освітніх технологій було максимально ефективним, важливим є донесення до студентів їх сутності, специфіки організації навчання з їх використанням та оцінювання результатів. У сучасному освітньому середовищі доречно методичні вказівки до розв'язання кейсів подавати не у вигляді усної розповіді чи текстового обґрунтування, а представити в мультимедійному вигляді, з використанням таких засобів візуалізації інформації, як відео, фотозображення, інфографіка. Даний підхід було застосовано на кафедрі комп'ютерних мультимедійних технологій Національного авіаційного університету у викладанні дисципліни «Видавничий дизайн» та «Основи технічної естетики і дизайну». У рамках вивчення

вказаних дисциплін розроблено й упроваджено у навчальний процес авторські мультимедійні освітні ресурси з методичними вказівками до виконання лабораторних робіт. Розроблені ресурси розміщено у локальній мережі кафедри комп'ютерних мультимедійних технологій з вільним доступом студентів до матеріалів і можливістю їх завантаження. На рис. 1. показано першу сторінку мультимедійного ресурсу «Case-Study. Методичні вказівки до виконання лабораторних робіт з дисципліни «Основи технічної естетики і дизайну» (технічна і змістова реалізація Денисенко С. М.).

Рис. 1. Головна сторінка мультимедійного ресурсу

Нестандартність оформлення ресурсу, що разюче відрізняється від звичних текстових документів, покликане відразу зацікавити студентів, захопити увагу і мотивувати до навчання. На першій сторінці ресурсу міститься його назва й інтерактивні вкладки з можливістю переходу до окремих розділів. Такий підхід дозволяє швидко орієнтуватися в матеріалі, не витрачати час на пошук, а відразу переходити до потрібного місця. Колірне оформлення, світло-сірий фон та різнокольорові вкладки, роблять ресурс привабливим і зручним у використанні: основний текстовий матеріал легко сприймається на нейтральному фоні, а важливі моменти добре помітні завдяки яскравому акцентуванню. Така стилістика витримана в усьому ресурсі, що надає йому цілісності.

Важливо не просто зацікавити студентів оригінальним оформленням, а й дати зрозуміти важливість використання нової технології в їх навчанні і професійному зростанні. Для цього варто коротко розкрити сутність самої технології і навести цілі її використання. Структуроване представлення матеріалу, доповнене ілюстраціями-піктограмами зробить звичний текст більш зручним для сприйняття (рис. 2).

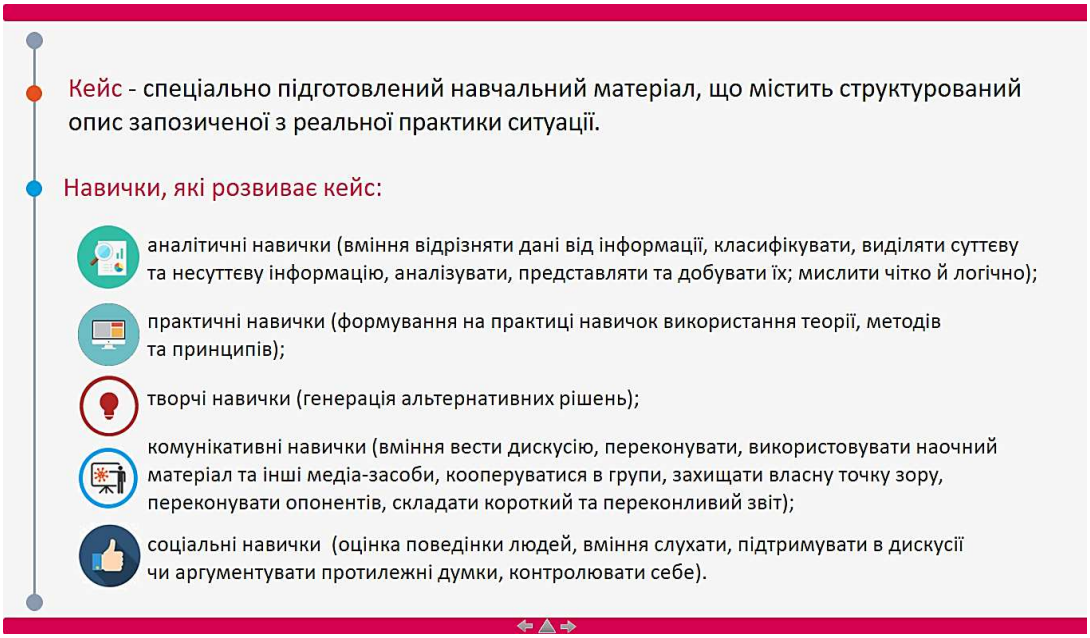

Рис. 2. Приклад сторінки ресурсу, що ознайомлює студентів з новою технологією навчання

На рис. 3. показано, як у ресурсі описано етапи роботи над кейсом. Для цього використано можливості інфографіки. Інфографічне представлення дало можливість довге роз'яснення матеріалу зобразити у компактному вигляді, але максимально наочно і зрозуміло.

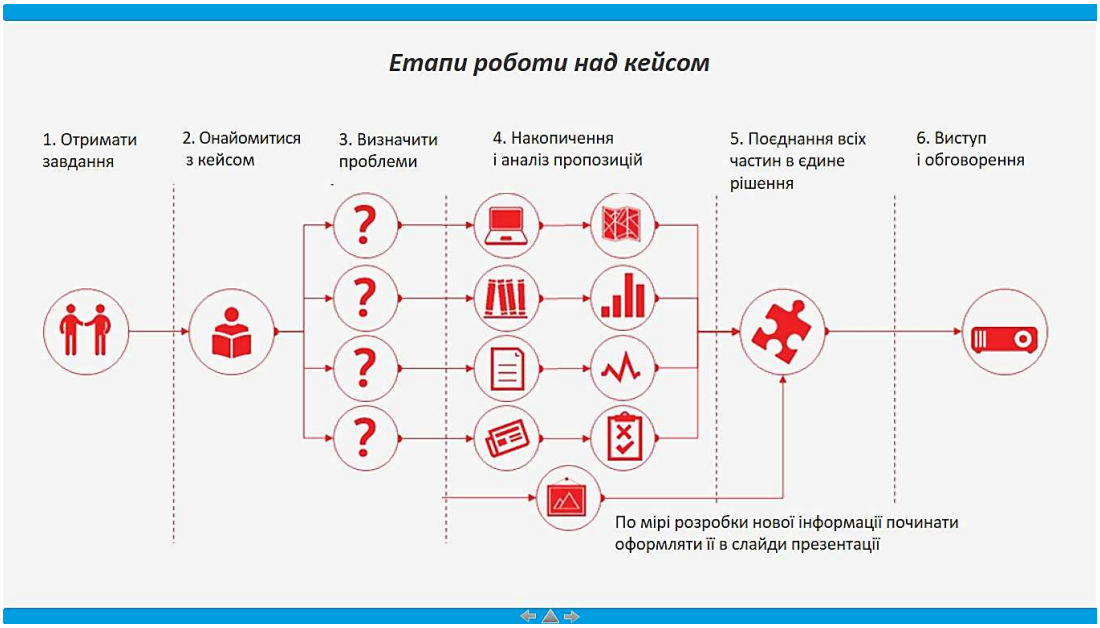

Рис. 3. Приклад сторінки ресурсу з наведеними етапами виконання завдань

Інфографіку використано і для опису параметрів оцінювання результатів роботи. Простота, відсутність зайвого і конкретність відразу дасть студентам зрозуміти, яким має бути результат роботи і на що звернути увагу під час виконання завдання (рис. 4).

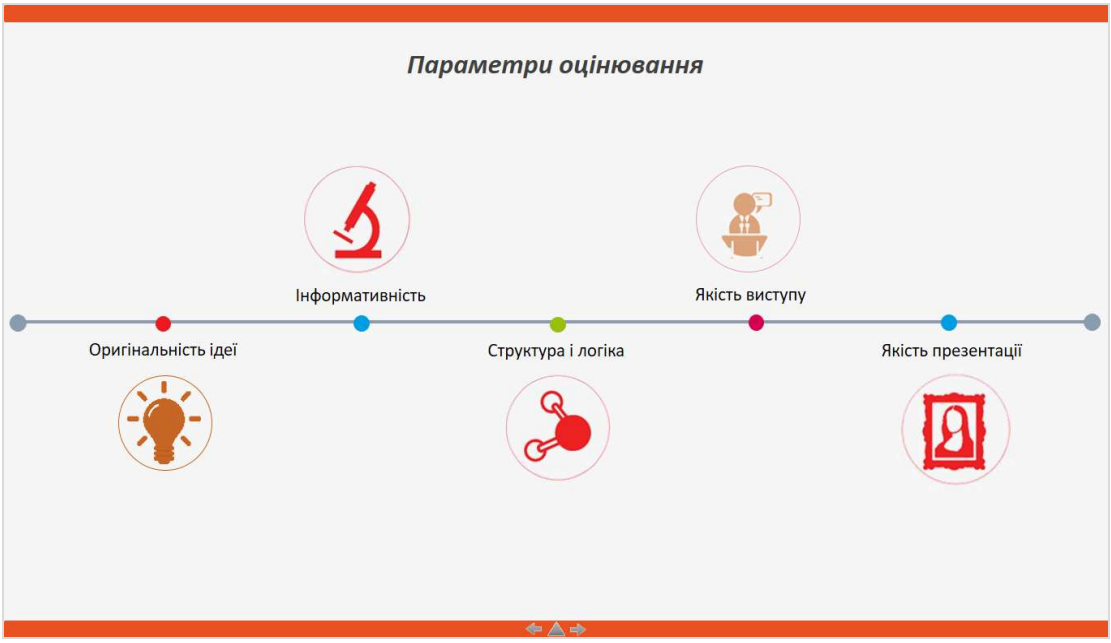

Рис. 4. Приклад сторінки ресурсу з наведеними критеріями оцінювання

Кейс-завдання містяться на окремій сторінці й оформленні у вигляді кольорових вкладок з наведеним номером і темою. Натискання вкладок дозволяє швидко переходити до потрібного завдання (рис. 5).

Рис. 5. Приклад сторінки ресурсу з інтерактивними розділами, відповідно до тематики лабораторних робіт

Розглянемо, чим є окремі кейс-завдання. Кожне завдання – це окрема ситуація, що відбувалася або може відбутися у професійній діяльності дизайнера видавничої продукції. Тематика завдань тісно пов'язана з матеріалом, що вивчається на лекційних заняттях і виноситься на самостійне опрацювання відповідно до навчального плану дисципліни і враховує міждисциплінарні зв’язки. Особливість у тому, що розроблено не розрізнені, відірвані завдання, а як антураж створено уявне дизайнерське бюро

«КММТ-art», яке нібито отримує від клієнтів різні замовлення. Такий підхід надає реалістичності навчанню, тісніше пов'язує його з практикою і занурює студентів у роботу.

Попри це, підготовлено такі «замовлення», щоб сприяти не лише формуванню професійних якостей студентів, а й розвитку моральних, патріотичних, загальнолюдських цінностей. Наприклад, замовлення розробити макет оголошення від притулку для тварин або створення дизайну упаковки сувенірної продукції для створення візуальної ідентичності країни чи замовлення на виготовлення серії плакатів для пропаганди читання. Включення таких завдань практично унеможливлює формальне виконання студентами роботи «заради оцінки», вони відчувають певну соціальну відповідальність, а також це поєднує навчальну і виховну роботу вишу.

Кейси містять всю інформацію, необхідну студентам для виконання поставленого завдання: дані про клієнтів, визначені ними задачі, інструментарій для виконання й опис алгоритму роботи над завданням. Матеріал подано стисло, структуровано і чітко організовано. Кожний кейс – це окрема сторінка, витримана в єдиному графічному стилі з можливостями переходу до сторінки із завданнями, попередньої-наступної сторінок та головної сторінки ресурсу (рис. 6).

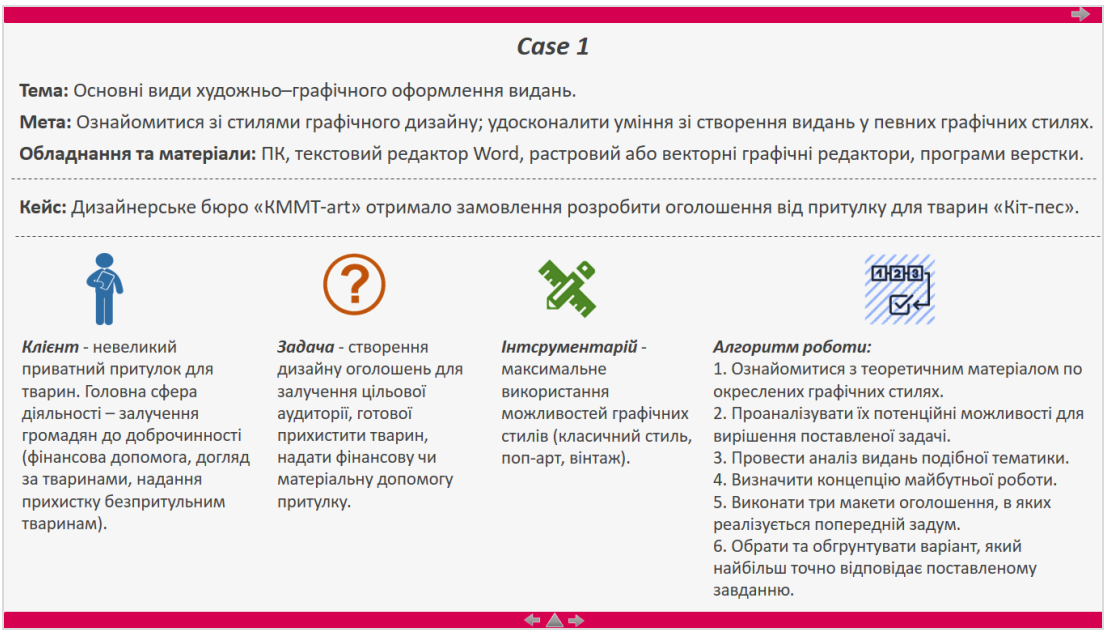

Рис. 6. Приклад сторінки ресурсу з описом кейс-завдання

Використання розробленого ресурсу у навчальному процесі підтвердило ефективність використання кейс-технології у професійній підготовці майбутніх фахівців видавництва і поліграфії.

Проведене опитування студентів (3 курс, ОС «Бакалавр») показало зростання зацікавленості студентів до навчання і їх високий інтерес до навчальної дисципліни «Основи технічної естетики та дизайну», а використання адаптованої методики діагностування рівня навчальної мотивації («Методика для діагностики навчальної мотивації студентів» А. А. Реан, В. А. Якунін), показало зростання професійних мотивів.

3. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Використання у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців видавництва і поліграфії інтерактивних освітніх технологій, зокрема, case-study, є ефективним способом підвищення мотивації й пізнавального інтересу студентів. Кейс технологія дозволяє наблизити навчання до майбутньої професійної діяльності, розвинути у студентів важливі компетентності: уміння аналітично підходити до розв'язування поставлених завдань, генерувати творчі рішення, працювати у команді, обґрунтовувати власні концепції та ідеї.

Застосування сучасних інформаційно-комунікаційних технологій для розроблення і впровадження case-study у навчальний процес робить навчання більш ефективним, оскільки студенти отримають можливість необмеженого доступу до навчального матеріалу, а використання якісних і оригінальних навчально-методичних матеріалів сприятиме значному підвищенню їх дидактичного потенціалу.

Подальші наукові розвідки вбачається здійснювати у напрямі дослідження дидактичного потенціалу інших інтерактивних технологій, таких, як електронне портфоліо, ділова гра, навчальний веб-квест, різних аспектів їх створення і практичного використання у професійній підготовці майбутніх фахівців видавництва і поліграфії.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

[1] С. Ю. Грузкова, А. Р. Камалеева, "Кейс-метод: история разработки и использования метода в образовании", *Современные исследования социальных проблем (электронный научный журнал), Modern Research of Social Problems*, №6(26), 2013

[2] С. М. Денисенко,. "Сучасні освітні технології підготовки майбутніх фахівців видавництва і поліграфії", *Збірник наукових праць «Педагогіка та психологія»*, Харків, 2016, вип. 53, с. 156-166.

[3] Т. Мамзина, "Кейс-технология в образовании" [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://fb.ru/article/190068/keys-tehnologiya-v-obrazovanii-keys-tehnologii-v-doshkolnom-obrazovanii.

[4] Л. Д. Желєзняк, "Кейс-технологія. Збірка кейсів з інформатики" *Інформатика в школі.,* 2013, № 4 (52), с. 5-10

[5] Ю. Юлдашев, Ш.И. Бобохужаев, *Инновационные методы обучения: Особенности кейс-стади метода обучения и пути его практического использования,* Ташкент. "IQTISOD-MOLIYA", 2006, 88 с.

[6] Н. И. Радвил, "Ситуационный анализ в контексте профессиональной подготовки дизайнера" [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://cyberleninka.ru/article/n/situatsionnyy-analiz-v-kontekste-professionalnoy-podgotovki-dizaynera.

[7] В. В. Ягоднікова, "Кейс-метод (Case study) як форма інтерактивного навчання майбутніх фахівців" [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://www.rusnauka.com/1_NIO_2008/Pedagogica/25496.doc.htm.

[8] С. В. Іванов, Т. Л. Мостенська, І. В. Федулова, Т. В. Рибачук-Ярова, "Використання кейс-методів у навчальному процесі" [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://dspace.nuft.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/8754/1/NP-43.pdf.

Матеріал надійшов до редакції 11.11.2017 р.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ ИЗДАТЕЛЬСТВА И ПОЛИГРАФИИ

Лобода Светлана Николаевна
профессор, заведующий кафедрой компьютерных мультимедийных технологий
Национальный авиационный университет, г. Киев, Украина
ORCID ID 0000-0003-3102-0381
sveta_lite@yahoo.com

Денисенко Светлана Николаевна
доцент кафедры компьютерных мультимедийных технологий
Национальный авиационный университет, г. Киев, Украина
ORCID ID 0000-0001-8785-7784
denisenko.svet@gmail.com

Аннотация. В статье обоснована важность использования современных информационно-коммуникационных, в частности, интерактивных технологий в процессе профессиональной подготовки в высшей школе. Подробно раскрыта специфика такой интерактивной образовательной технологии, как case-study. Определены образовательные цели кейс-технологии, обозначены навыки, развитию которых она способствует, приведены виды кейсов и их особенности; описана структура и принципы создания кейсов. Определены особенности реализации case-study при использовании информационно-коммуникационных технологий и ее внедрение в процесс профессиональной подготовки будущих специалистов издательства и полиграфии в высшем учебном заведении при преподавании учебной дисциплины «Основы технической эстетики и дизайна». Описан авторский электронный ресурс с методическими указаниями по использованию кейс-ситуаций. Авторы рассматривают особенности подготовки учебных кейсов, исходя из специфики дисциплины.

Ключевые слова: кейс; кейс-технология; информационно-коммуникационные технологии; интерактивная образовательная технология; образовательная среда.

USING OF INTERACTIVE TRAINING TECHNOLOGIES IN PROFESSIONAL PREPARATION FOR PROFESSIONALS OF PUBLISHING AND POLYGRAPHY

Svitlana M. Loboda
Doctor of Pedagogical Sciences, Full Professor,
Chair of Department of the department of computer multimedia technologies
National Aviation University, Kyiv, Ukraine
ORCID ID 0000-0003-3102-0381
sveta_lite@yahoo.com

Svitlana M. Denisenko
PhD, docent of the department of computer multimedia technologies
National Aviation University, Kyiv, Ukraine
ORCID ID 0000-0001-8785-7784
denisenko.svet@gmail.com

Abstract. In the article it is substantiated the importance of using modern information and communication, in particular interactive technologies, in the process of professional training in higher education, as well as described in detail the specifics of such interactive educational technology as case-study. The authors have determined the educational objectives of case technology, outlined skills, the development of which it contributes, presented the types of cases and their features; described the structure and foundations of case creation. The peculiarities of case-study realization in the basis of information and communication technologies and using in the process of professional training of future specialists of publishing and polygraphy at a higher educational institution during the teaching of the discipline «Fundamentals of technical aesthetics and design» are determined, as well as described the author's electronic resource with methodical instructions on the use of case-situations. Also, the authors describe the peculiarities of the training of case studies, based on the specifics of the discipline.

Keywords: case; case-technology; information and communication technologies; interactive educational technology; educational environment.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

[1] Hruzkova S.Yu., Kamaleeva A.R. Case method: the history of the development and use of the method in education, Modern Research of Social Problems, № 6(26), 2013. (in Russian)

[2] Denysenko S.M. Modern educational technologies for the training of future specialists in publishing and printing, Zbirnyk naukovykh prats' «Pedahohika ta psykholohiya», Kharkiv, 2016, Vyp. 53, S. 156-166. (in Ukrainian)

[3] Mamzyna T. Case technology in education. [Online]. Available: http://fb.ru/article/190068/keys-tehnologiya-v-obrazovanii-keys-tehnologii-v-doshkolnom-obrazovanii. (in Russian)

[4] Zheliznyak L.D. Case technology. Collection of case studies in computer science. Informatyka v shkoli, 2013, № 4 (52), S. 5-10. (in Russian)

[5] Yu. Yuldashev, Sh.Y. Bobokhuzhaev. Innovative teaching methods: Features of the case-stage method of training and ways of its practical use, Tashkent. «IQTISOD-MOLIYA», 2006, 88 s. (in Russian)

[6] Radvyl N.Y. Situational analysis in the context of professional designer training. [Online]. Available: http://cyberleninka.ru/article/n/situatsionnyy-analiz-v-kontekste-professionalnoy-podgotovki-dizaynera. (in Russian)

[7] Yahodnikova V.V. Case study as a form of interactive training for future professionals [Online]. Available: http://www.rusnauka.com/1_NIO_2008/Pedagogica/25496.doc.htm. (in Ukrainian)

[8] Ivanov S.V. Use of case-methods in the learning process. [Online]. Available: http://dspace.nuft.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/8754/1/NP-43.pdf. (in Ukrainian)

(cc) BY-NC-SA

This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.