

УДК 378.018.4:001.895(045)
DOI <https://doi.org/10.32782/health-2023.1.3>

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ЗВО В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ

Гнатенко Тамара Степанівна,
викладач циклової комісії професійних
фармацевтичних дисциплін
Черкаської медичної академії
ORCID: 0000-0002-0553-2650

Лисенко Наталія Вікторівна,
викладач циклової комісії професійних
фармацевтичних дисциплін
Черкаської медичної академії
ORCID: 0000-0002-6526-6104

Статтю присвячено одній із актуальних педагогічних проблем вітчизняної науки, у якій розкривається важливість впровадження в освітній процес закладів вищої освіти інноваційних технологій в умовах змішаного навчання. З'ясовано відмінність між поняттями «педагогічна та інноваційна технологія», «інноваційний метод навчання», «змішане, синхронне та асинхронне навчання», «контактні й безконтактні години». У публікації представлено особливості використання в освітньому процесі вищої школи таких інноваційних технологій, як: інформаційно-комунікаційні технології (відеоконференції в Zoom, Google Meet, Webex Meet; чати, форуми, Websayiti, мультимедіа, платформа «Kahoot!»), хмарні технології (Skydrive, Sway, Prezi, сервісу Google, платформа Moodle), технологія розробки карт знань (Mind Maps), технологія скрайбінгу (Scribe) та інтерактивні технології (Case studies, ділова та рольова гра). У статті проаналізовано різні підходи науковців до класифікації інноваційних технологій навчання. Акцентовано увагу на рекомендаціях Міністерства освіти і науки України щодо запровадження в освітній процес вищої школи змішаної форми організації навчання відповідно до вимог сьогодення. Підкреслена роль цифровізації вищої освіти та її вплив на різні форми набуття знань й формування вмінь і навичок студентів; проведення науково-дослідницької та творчої діяльності; форми контролю, зокрема виконання індивідуальних завдань, контрольних та самостійних робіт студентів, тестування, захисту кваліфікаційних та курсових проектів. Застосування інноваційних технологій навчання сприяє формуванню у здобувачів вищої освіти пошукових, дослідницьких, комунікативних, аналітичних умінь та навичок; реалізації кожному учаснику освітнього процесу своїх здібностей; індивідуальному підходу до навчання; розвитку пізнавальних інтересів, активізації творчих здібностей студентів; вдалому поєднанню завдань для аудиторної та дистанційної роботи.

Ключові слова: інноваційні технології, змішане навчання, онлайн-навчання, вища школа, здобувачі вищої освіти.

Tamara Hnatenko, Nataliia Lysenko. Use of innovative learning technologies in higher educational in the conditions of mixed education

The article is devoted to one of the urgent pedagogical problems of domestic science, which reveals the importance of introducing innovative technologies into the higher educational process in conditions of mixed learning. The article clarified difference between the concepts of “pedagogical technology”, “innovative technology”, “innovative teaching method”, “mixed, synchronous and asynchronous learning”, “contact and non-contact hours”. The publication presents the features of the use innovative technologies in the educational process as: information and communication technologies (video conferences in Zoom, Google Meet, Webex Meet; chats, forums, websites, multimedia, “Kahoot!”), cloud technologies (Skydrive, Sway, Prezi, Google services, Moodle), Mind Maps, Scribe and interactive technologies (Case studies, business and role-playing games). The article analyzes different approaches of scientists to the classification of innovative learning technologies. Attention is focused on the recommendations of the Ministry of Education and Science of Ukraine regarding the introduction of a mixed form of education organization into the educational process of a higher school in accordance with today's requirements. The role of digitization of higher education and its impact on various forms of knowledge acquisition and formation of students' abilities and skills, conducting scientific research and creative activities, forms of control, in particular the performance of individual tasks, control and independent works of students, testing, defense of qualification and course projects are described. The use of innovative learning technologies contributes to the formation of search, research, communicative, analytical abilities and skills in students of higher education, the realization of their abilities by each participant in the educational process, an individual approach to learning, the development of cognitive interests, the activation of students' creative abilities, a successful combination of classroom and remote tasks work.

Key words: innovative technologies, blended learning, online learning, higher school, higher education students.

Вступ. У сучасних умовах організації освітнього процесу в закладах вищої освіти проблема використання інноваційних технологій навчання залишається актуальною особливо із запровадженням змішаного навчання здобувачів освіти. Серед основних завдань ЗВО, як про це зазначено в Законі України «Про вищу освіту», постає забезпечення органічного поєднання освітньої, науково-дослідницької та інноваційної діяльності здобувачів освіти. Проте в умовах трансформаційних змін, пов'язаних з карантинними обмеженнями, воєнними діями на території України та глобалізаційними процесами, у ЗВО потребують ретельного дослідження й науково-практичного обґрунтування питання впровадження кращого досвіду інноваційної освітньої діяльності, оновлення змісту інтерактивних форм навчання та вдосконалення методики їх використання в освітньому процесі. Крім цього, необхідно ширше використовувати можливості інформаційно-комунікаційних засобів навчання, онлайн-освіти та запроваджувати передові педагогічні нововведення.

Проблема впровадження інноваційних технологій в освітній процес вищої школи є постійним предметом дослідження вітчизняних та зарубіжних вчених. Так, наприклад, інноваційним технологіям, що використовуються в освітньому просторі, присвячено роботу авторського колективу за заг. редакцією Г. Єфремової [4]. Особливості педагогічних інноваційних технологій розкрито в публікації Л. Сушенцевої [90]. Використання інтерактивних технологій у вищій школі розглядається у праці Н. Волкової [3]. Роль інтерактивних методів навчання на заняттях у ЗВО описано у статтях О. Башкір [2], М. Томашевської [10]. Особливості застосування ігрових технологій у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців розкрито у науковій розвідці Г. Алексєєвої, Н. Кравченко, О. Антоненка, Л. Горбатюк [1]. Практику застосування кейс-технології в освітньому процесі ЗВО подано в науковому доробку Г. Степанової [8]. Звернення до платформи Moodle та її відмінність від інших засобів навчання представлено в публікації О. Крюкової [5].

Однак питання специфіки використання інноваційних технологій в умовах змішаного навчання у ЗВО не знайшло свого повного відображення в науковій літературі. Це і спонукало нас до написання статті, метою якої є з'ясувати особливості запровадження інноваційних технологій у вищій школі під час проведення змішаного навчання.

Матеріали та методи. Матеріалом до написання статті послужив науковий доробок про

практичне використання інноваційних технологій в освітній процес ЗВО в умовах змішаного навчання. Методи дослідження: теоретичний аналіз наукових джерел з теми, узагальнення та систематизація зібраного матеріалу, опрацювання нормативно-правової бази щодо організації освітнього процесу у вищій школі, моделювання.

Результати. У зв'язку з зовнішніми та внутрішніми обставинами, пов'язаними з карантинними обмеженнями Covid-19 та воєнними діями на території України, Міністерством освіти і науки було рекомендовано вітчизняним закладам вищої освіти проводити змішане навчання студентів. Відповідно до «Рекомендацій щодо впровадження змішаного навчання у закладах фахової передвищої та вищої освіти» така організаційна форма навчання передбачає «ефективне поєднання безпосередньої та опосередкованої форми взаємодії студентів і викладачів» [7, с. 4]. Це уможливило чергувати аудиторні з онлайн-заняттями. Перед викладачем навчальної дисципліни стоїть завдання визначити, який вид активності буде найбільш ефективним у контексті онлайн-навчання: синхронний чи асинхронний. Синхронне навчання становить собою такий метод навчання, за допомогою якого взаємодія між учасниками освітнього процесу відбувається у реальному часі (онлайн лекція, тренінг, вебінар). Асинхронне навчання означає такий метод змішаного навчання, у ході застосування якого викладач та студент не зустрічаються і безпосередньо між собою не контактують. Здобувачі освіти мають змогу самостійно обирати зручні для них час і місце занять. Асинхронне навчання передбачає використання електронних курсів, відеолекцій, завдань і тестів на онлайн-платформах. Змішане навчання в асинхронному вигляді вимагає створення особливих умов, що забезпечуються єдністю трьох взаємозумовлених інтегрованих чинників – організаційного, педагогічного, технологічного. Під час застосування такого методу використовуються інформаційне освітнє середовища, зокрема різні онлайн платформи.

У свою чергу змішане навчання пов'язане з використанням цифрових інструментів, водночас відбувається накладання дистанційної форми навчання на цифровізацію освітнього процесу, що стало новим викликом часу. Згідно з Концепцією розвитку цифрової економіки та суспільства України поняття «цифровізація» трактується як «насичення фізичного світу електронноцифровими пристроями, засобами, системами та налагодження електронно-комунікаційного обміну

між ними, що фактично уможливило інтегральну взаємодію віртуального та фізичного» [6]. На сайті МОН України вказано, що цифрова трансформація у сфері освіти і науки становить собою комплекс заходів спрямованих на створення екологічної системи цифрових рішень у сфері освіти, науки, дослідницьких пошуків, забезпечення сприятливих умов для електронного освітнього онлайн середовища та цифрової інфраструктури закладів, вироблення у здобувачів освіти цифрової компетентності та умінь автоматизувати процес збору та аналізу даних [11].

Повертаючись до ідеї змішаного навчання, варто зазначити, що воно вимагає перегляду до використання викладачем в освітньому процесі методів та технологій викладання. Оскільки змішане навчання має певні обмеження у проведенні аудиторних (контактних годин) занять, то недоречно викладачам вдаватися до застосування традиційних методів та прийомів, а варто активніше практикувати інноваційні технології, які є більш гнучкими і ефективними в організації освітнього процесу на основі самостійної діяльності здобувачів освіти. У науковій літературі зазначають, що технологія навчання моделює способи сприйняття та засвоєння навчального матеріалу з конкретної навчальної дисципліни. З аналізу зарубіжних джерел відомо, що це поняття за кордоном ототожнюється з педагогічною технологією, а це вказує на обмежувальний характер у його трактуванні, оскільки стосується лише організації процесу навчання і не охоплює виховання здобувачів освіти. Українські вчені підкреслюють те, що навчальна технологія близька до педагогічної технології, однак не є одним і тим. Навчальна технологія є відображенням способу засвоєння конкретного виучуваного матеріалу в межах дисципліни, теми чи питання.

В. Чайка наголошує на тому, що технології навчання – це «упорядкована сукупність і послідовність методів і процесів, які забезпечують реалізацію проекту дидактичного процесу і досягнення діагностованого результату» [12]. На думку автора, метою впровадження технологій навчання є побудова упорядкованої системи навчання та професійної підготовки студентської молоді.

Л. Сушенцева стверджує, що основними критеріями технологій навчання виступають: науковість, системність, відтворюваність, концептуальність, діагностичність, вмотивованість, ефективність, алгоритмічність, оптимальність, інформаційність, законовідповідність [9, с. 66].

Технології навчання можуть бути як традиційними, так і інноваційними. Відомо, що традиційних технологій зараховують різні способи пояснювально-ілюстративної подачі навчального матеріалу, а також диференційоване, проблемне та програмоване навчання. Усі вони вважаються різновидами репродуктивного засвоєння знань та формування умінь і навичок. Пояснювально-ілюстративна технологія вимагає домінування репродуктивного освоєння знань, а інші передбачають застосування пізнавальних та творчих прийомів за активною участю самого педагога. З огляду на це традиційні технології навчання становлять собою своєрідний ланцюжок взаємодії викладача зі студентами: представлення навчального матеріалу викладачам – його сприйняття, осмислення та конспектування студентами, а потім заучування ними – відтворення вивченої інформації здобувачем освіти з метою контролю та оцінювання знань викладачем.

Загалом традиційні технології навчання мають низку недоліків в організації освітнього процесу, зокрема відбувається перенавантаження пам'яті здобувачів освіти фактологічним матеріалом, обсяг якого постійно зростає; самостійна пізнавальна діяльність студентів посідає у структурі заняття не значне місце; поза увагою викладача перебувають індивідуальні особливості студентів; застосовуються викладачем однотипні репродуктивні методи та прийоми навчання.

Інноваційні технології навчання, на відмінну від традиційних, носять творчо-пошуковий характер і сприяють розвитку самостійної діяльності студентів. Інноваційне навчання у закладі вищої освіти спрямоване на систематичне прагнення учасників освітнього процесу до переоцінки цінностей, збереження лише тих, що мають вагоме незаперечне значення, і відкидання застарілих. Інновації в освітній діяльності пов'язані з активним удосконаленням та поширенням нових методів, прийомів і засобів для розв'язання різноманітних дидактичних завдань професійної підготовки майбутніх фахівців у оптимальному поєднанні традиційних методик з результатами творчого пошуку, впровадженням нетрадиційних, прогресивних підходів до навчання, оригінальних педагогічних ідей і форм організації освітнього процесу. З огляду на це освітні інновації відрізняються від традиційного навчання цілеспрямованим процесом часткових змін, які вимагають модифікації мети, змісту, організаційних форм, методів навчання, способів поведінки на стилі педагогічної діяльності, адаптації освітнього

процесу до сучасних вимог, соціальних потреб та запитів ринку праці й освітніх послуг. Термін «інноваційна технологія» пов'язана з поняттям «інновація», що у перекладі з англійської мови («innovation») означає «нововведення», «новаторство», «новина». У колективні монографії «Інноваційні технології в сучасному освітньому просторі» (за ред. Г. Єфремової) інноваційна технологія визначається як «технологія, яка орієнтована на сам процес навчання, особистісні досягнення здобувачів освіти, чітке визначення завдань навчальних занять, використання активних та інтерактивних методів навчання, зв'язок з раніше вивченим і власним досвідом студента, формування в студентів умінь самостійно здобувати знання і застосовувати їх на практиці, тобто формувати компетентну, креативну і критично мислячу особистість» [4, с. 100]. Автори монографії до інноваційних технологій насамперед зараховують інформаційно-комунікаційні технології, які передбачають використання відеоконференцій (Zoom, Google Meet, Webex Meet), чатів, форумів, Web-сайтів, мультимедіа, офісних онлайн-додатків, Google документів, Google презентацій, Google Classroom.

Актуальною в умовах змішаного навчання постає нова технологія розробки карт знань. Карти знань (Mind Maps), також вони ще отримали назву ментальні карти, майндмеппінг, карти роздумів, концепт-карти, становлять собою зручний та ефективний спосіб візуалізації мислення й альтернативного запису. Ця технологія передбачає спосіб відображення у схемах процесу загального системного мислення. Учені вважають, що Mind Maps є одним із найкращих нині інструментів для структурування, обробки та візуалізації інформації.

Також новою ефективною технологією, яку варто використовувати у ході змішаного навчання у закладі вищої освіти, є технологія скрайбінгу (scribe), сутність якої полягає в тому, що за її допомогою можна просто й доступно представити складний навчальний матеріал, цікаво пояснити важливі деталі з вивчуваної теми. За допомогою інтерактивної дошки або програми Paint методом візуалізації за допомогою знаків, символів, схем, піктограм, діаграм, малюнків, ключових слів дає змогу замалювати образи та пояснити матеріал прямо під час передачі інформації. Специфічною ознакою цієї технології є те, що залучаються водночас різні органи чуттів (слух, зір), а також уява особистості студента. Це сприяє кращому розумінню, усвідомленню та запам'ятовуванню

навчального матеріалу. Скрайбінг дає змогу студентам краще вести записи (конспекти), ілюструвати прикладами зміст вивчуваної теми.

У контексті змішаного навчання для проведення онлайн-занять варто вдаватися до використання платформи «Kahoot!». За допомогою цієї технології викладачеві можна ефективно проводити інтерактивні заняття та здійснювати перевірку знань здобувачів освіти за допомогою онлайн-тестування. Проведення тестування можливе двома способами: через віртуальний клас (virtual classroom) та самостійне навчання студентів (for self placed learning). Віртуальний клас передбачає проходження тестування разом зі студентами академічної групи в аудиторії під час контактних годин. Для проведення такого тестування питання та варіанти відповідей з'являються на екрані інтерактивної дошки, а студенти відповідають через свої мобільні телефони, планшети або комп'ютери. Під час безконтактних годин використовується спосіб самостійного навчання, коли студенти проходять тестування самостійно з домашніх комп'ютерів чи смартфонів. Обравши цей спосіб онлайн-тестування, викладач встановлює дату та тривалість часу виконання тесту. Крім перевірки знань студентів, такі онлайн-тести студенти можуть їх використовувати для самоконтролю та підготовки до контрольних заходів (заліків, іспитів, самостійних та контрольних робіт).

Оскільки змішане навчання обмежує викладача у представленні лекційного матеріалу в повному обсязі під час аудиторних занять, то він має змогу вивантажити його, використовуючи хмарні технології (Cloud technologies). За допомогою хмарних технологій викладачі також можуть проводити онлайн-консультації, швидко отримувати відповіді на запитання та їх опрацьовувати. Зручним у практиці викладача в умовах змішаного навчання стає інтернет-опитування з використанням хмарних сервісів. Прикладом такого сервісу є skydrive, за допомогою якого викладач створює інтернет-опитування через інструмент «Опитування Excel». Також використовуючи Google форми, викладачеві можна здійснювати електронне тестування чи анкетування. Такі інтернет-опитування є досить зручним для всіх учасників освітнього процесу, оскільки забезпечує конфіденційність результатів анкетування та миттєво дає змогу отримати опрацьовані результати тестування в єдиному файлі. У процесі цифровізації змішаного навчання дедалі частіше використовують різні сервіси для підготовки електронних презентацій, зокрема й хмарні сервіси Sway, Prezi.

У багатьох вітчизняних закладах вищої освіти активно використовується платформа онлайн-навчання Moodle – Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment, що у перекладі означає модульне об'єктно-орієнтоване динамічне навчальне середовище. Як зазначає О. Крюкова, платформа Moodle уможливило використання навчальних завдань, що розроблені на принципах проблемності, інтерактивності, самооцінювання, самоконтролю та має вагомий вплив на розвиток професійних та особистісних якостей здобувачів освіти [5, с. 39]. Онлайн платформа Moodle сприяє широкому використанню дидактичних принципів активності, наочності, доступності та індивідуалізації. За допомогою цієї платформи також здійснюється тестування студентів.

Перевагами використання електронної системи Moodle є необмежена кількість користувачів, широкий доступ до платформи (створення віртуальної групи студентів та викладачів з метою реалізації стратегій управління освітнім процесом); створення сприятливих умов для самостійної роботи (можливість навчатися дистанційно, не виходячи з дому); застосування індивідуального підходу до навчання; розвиток пізнавальних інтересів; активізація творчих здібностей студента; швидкий зворотній зв'язок між викладачем та здобувачами освіти.

До інноваційних технологій навчання вчені зараховують й інтерактивну. М. Томашевська цю технологію розглядає як «спеціальну форму організації пізнавальної діяльності, коли кожен суб'єкт включений у процес навчання, організовується у формі взаємодії, діалогу – як між викладачем і студентами, так і між самими студентами» [10, с. 180]. Іншими словами, інтерактивна технологія становить собою оригінальну форму організації пізнавальної діяльності студентів, яка переслідує передбачувану мету, тобто створити сприятливі умови для навчання, які дають змогу здобувачеві освіти відчувати свою інтелектуальну спроможність, здатність вільно висловлювати свої думки. В основу інтерактивної технології покладено інтерактивні методи навчання. Учені визначають інтерактивні методи через систему актив цілеспрямованої міжсуб'єктної взаємодії викладача і студентів, спрямованої на розв'язання навчальних завдань професійної підготовки майбутніх фахівців закладу вищої освіти [2, с. 88]. Крім цього, інтерактивна технологія ґрунтується на особистісно-діяльнісному підході до навчання та складається з ситуативних та неситуативних методів. До ситуативних вчені зараховують ігрові

(імітаційні та неімітаційні), неігрові інтерактивні методи і моделювання педагогічних ситуацій, до неситуативних відносять діалог.

Інтерактивна технологія навчання спрямована на взаємонавчання (колективне, групове, навчання в парах), у якому студент і викладач є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання. Зазначимо, що у цій взаємодії викладач виконує роль координатора, організатора, консультанта. У ході такої організації освітнього процесу результати співпраці досягаються спільними зусиллями студентів під керівництвом викладача, студенти ж відчувають відповідальність за рівень набуття знань та вмінь з навчальної дисципліни.

Н. Волкова до інтерактивних технологій зараховує діалогічно-дискусійні та ігрові технології, технології аналізу ситуацій, навчання у співробітництві, технології тренінгу, інформаційно-комунікаційні технології, технології фасилітаційного навчання, гейміфікацію [3, с. 18.]. На думку автора, широко використовуються в закладах вищої освіти ігрові технології, зокрема ділові, рольові, інтерактивні, соціально-психологічні ігри, квести, вправи, проекти, кейси та тренінги.

Більшість учених у складі інтерактивної технології також розглядають «мозковий штурм», «круглий стіл», відеоконференцію, case studies (кейс-метод), ділові і рольові ігри, фокус-групи, дебати, групові дискусії. Кейс-метод, на відміну від перерахованих інших, у контексті цієї технології з'явився порівняно недавно. Деякі вчені розглядають кейс-метод як самостійну технологію. Так, наприклад, Г. Стапанова case studies пропонує розглядати як у широкому, так і вузькому значенні: у широкому – це інтерактивна технологія навчання, а у вузькому – метод конкретних ситуацій [8, с. 69]. Case studies ґрунтується на використанні набору завдань, що містять тексти, аудіовізуальні та мультимедійні навчально-методичні матеріали для самостійного опрацювання студентами та проведення контролю знань під час контактних та безконтактних годин.

На нашу думку, кейс-технологія дає змогу швидко розв'язати ситуаційну проблему на практиці, сприяє актуалізації сукупності знань з будь-якої дисципліни та допомагає знаходити оптимальні рішення. Водночас кейс-стаді сприяє формуванню пошукових, дослідницьких, комунікативних, аналітичних умінь та навичок у здобувачів вищої освіти.

У науково-педагогічній літературі багатьма авторами пропонується певний комплекс чітких й послідовних дій здобувачів освіти під час застосування кейс-технології. До них можна зарахувати:

1) ознайомлення студентів з конкретною навчальною ситуацією, фактом, подією, випадком, явищем, яке висвітлюється безпосередньо в завданні кейсу;

2) здійснення студентами самостійного пошуку потрібної інформації для успішного виконання завдання та опрацювання теоретичного матеріалу, що є підґрунтям для практичного розв'язання зазначеної проблеми;

3) пошук та обговорення в групі альтернативних способів виконання завдання й прийняття оптимальних рішень;

4) обґрунтування вибору єдино правильного способу розв'язання;

5) організація дискусії між кількома творчими групами, надання кожній із них презентувати результати власних напрацювань;

6) встановлення відповідності між результатами виконаного завдання та метою кейсу.

Серед інтерактивних методів навчання у складі інтерактивної технології вчені розглядають ділову гру, що становить собою імітаційне моделювання майбутньої професійної дійсності здобувачів освіти, імітації конкретних фахових ситуацій та їх рішень. Вона є основою для створення оптимальних умов для реалізації на занятті суб'єкт-суб'єктних відносин згідно з різними напрямками взаємодії: студент – студент, викладач – студент, студент – викладач – студент, студент – творча група, викладач – творча група тощо.

Таким чином, ігрова діяльність виконує такі функції: спонукальну (викликає інтерес у студентів); комунікабельну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів); самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості); розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей); розважальну (отримання задоволення); діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці); корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців) [9; 11].

Таким чином, ігрова діяльність виконує такі функції: спонукальну (викликає інтерес у студентів); комунікабельну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів); самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості); розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей); розважальну (отримання задоволення); діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках, поведінці); корекційну (внесення позитивних змін у структуру особистості майбутніх фахівців) [9; 11].

Колектив авторів у статті «Використання ігрових технологій в процесі професійної підготовки

студентів педагогічних закладів вищої освіти» [1, с. 10] зазначає, що ділова гра виконує такі функції: спонукальну, що викликає зацікавленість у здобувачів освіти; комунікабельну, пов'язану із засвоєнням культури спілкування майбутніх фахівців; самореалізації, що уможливило реалізувати кожному учаснику свої здібності; розвивальну, яка спрямована на розвиток таких психічних якостей як увага, воля, уява тощо; розважальну, що приносить задоволення; діагностичну, що уможливило викладачеві виявляти прогалини у знаннях студентів, зміни в уміннях, навичках, поведінці; корекційну, пов'язану із зміною методики викладання навчальної дисципліни.

Близькою до ділової гри виступає рольова гра, вона ґрунтується на використанні рольової структури проведення практичних та лабораторних занять, метою яких є відтворення в ролях перед академічною групою реальної професійної, соціально-психологічної або управлінської ситуації з подальшим обов'язковим обговоренням та оцінкою учасниками освітнього процесу поведінки студентів під час гри. З науково-педагогічної літератури відомо, що рольові ігри можуть бути спонтанними (імпровізаційними) й сюжетними (сценарними). Оцінювання знань та дій студентів здійснюються з урахуванням таких критеріїв: творчий підхід до виконання ролі з дотриманням пропонованих рекомендацій викладача; сумлінне виконання учасником гри своєї ролі; несумлінне виконання та пасивна участь у грі, неготовність до виконання ролі; активна участь в обговоренні виконання ролей іншими учасниками; добір переконливих аргументів для винесення оцінки за виконані ролі. Можливості сучасних ІКТ-технологій уможливають запроваджувати рольові ігри в умовах змішаного навчання як під час контактних, так і безконтактних годин.

Висновки. Отже, запровадження змішаного навчання у закладах вищої освіти активізує пошуки вчених, пов'язаних із використанням сучасних інновацій у вітчизняній та зарубіжній педагогічній науці. Інноваційні технології навчання, до яких вдаються викладачі ЗВО, сприяють розвитку самостійної навчальної, пошуково-дослідницької діяльності здобувачів освіти, формуванню стійких умінь і навичок, які максимально будуть наближеними до майбутньої професії студентів, виробленню у них цифрової компетентності на основі можливостей ІКТ-технологій. Подальшого дослідження потребує вивчення особливостей запровадження в освітній процес вищої школи технології веб-квесту та проведення вебінарів з фахових дисциплін.

ЛІТЕРАТУРА

1. Алексеева Г.М., Кравченко Н.В., Антоненко О.В. Використання ігрових технологій в процесі професійної підготовки студентів педагогічних закладів вищої освіти. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського*. 2017. № 6(119). С. 7–13.
2. Башкір О. Активні й інтерактивні методи навчання у вищій школі. *Збірник наукових праць «Педагогіка та психологія»*. Харків, 2018. Вип. 60. С. 33–44.
3. Волкова Н.П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник. Дніпро : Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.
4. Інноваційні технології в сучасному освітньому просторі: колективна монографія / За заг. редакцією Г.Л. Єфремової. Суми : Вид-во СумДПУ імені А.С. Макаренка, 2020. 444 с.
5. Крюкова О. Використання платформи Moodle в процесі викладання дисципліни «Академічне письмо англійською мовою». *Збірник наукових праць: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції «Актуальні проблеми навчання іноземних мов в умовах дистанційної освіти»* (18 лютого 2021 р.). Ізмаїл : РВВ ІДГУ, 2021. С. 36–39.
6. Про схвалення Концепції розвитку цифрової економіки та суспільства України на 2018–2020 роки та затвердження плану заходів щодо її реалізації: Розпорядження Кабінету Міністрів України від 17.01.2018 р. № 67-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/67-2018-r#Text>.
7. Рекомендацій щодо впровадження змішаного навчання у закладах фахової передвищої та вищої освіти: МОН України. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/2020/zmyshene%20navchanny/zmishanenavchannia-bookletsreads-2.pdf>.
8. Степанова Г.М. Застосування кейс-технологій у викладанні фундаментальних дисциплін в медичному ЗВО. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія «Педагогічні науки»*. 2020. Випуск № 2. С. 67–72.
9. Сушенцева Л. Інноваційні педагогічні технології у процесі підготовки майбутнього професійно мобільного педагога професійного навчання у вищому навчальному закладі (теоретичний аспект). *Наукові записки*. 2016. Випуск 9(III). С. 65–70.
10. Томашевська М. Використання інтерактивних методів навчання при підготовці майбутніх педагогів у вищому навчальному закладі. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2017. № 8(72). С. 178–188.
11. Цифрова трансформація освіти і науки: МОН України. URL: <https://mon.gov.ua/ua/tag/cifrova-transformaciya-osviti-ta-nauki>.
12. Чайка В.М. Основи дидактики : навчальний посібник. Київ : Академвидав, 2017. 240 с.

REFERENCES

1. Aliksieieva H. M., Kravchenko N. V., Antonenko O. V., Horbatiuk L. V. (2017) Vykorystannia ihrovykh tekhnolohii v protsesi profesiinoi pidhotovky studentiv pedahohichnykh zakladiv vyshchoi osvity [The use of game technologies in the process of professional training of students of pedagogical institutions of higher education]. *Naukovyi visnyk Pivdenoukrainskoho natsionalnogo pedahohichnogo universytetu imeni K. D. Ushynskoho*, № 6(119). P. 7–13. [in Ukrainian].
2. Bashkir O. (2018) Aktyvni y interaktyvni metody navchannia u vyshchii shkoli [Active and interactive methods of learning in higher education]. *Zbirnyk naukovykh prats «Pedahohika ta psykholohiia»*. Kharkiv, Vyp. 60. P. 33–44. [in Ukrainian].
3. Volkova N. P. (2018) Interaktyvni tekhnolohii navchannia u vyshchii shkoli: navchalno-metodychnyi posibnyk [Interactive learning technologies in higher education: educational and methodological manual]. Dnipro: Universytet imeni Alfreda Nobelia, 360 p. [in Ukrainian].
4. Innovatsiini tekhnolohii v suchasnomu osvitnomu prostori: kolektyvna monohrafiia (2020) [Innovative technologies in the modern educational space: a collective monograph] / Za zah. redaktsiieiu H.L. Yefremovoi. Sumy: Vyd-vo SumDPU imeni A. S. Makarenka. 444 p. [in Ukrainian].
5. Kriukova O. (2021) Vykorystannia platformy Moodle v protsesi vykladannia dystsypliny «Akademichne pysmo anhliiskoiu movoiu» [Using the Moodle platform in the process of teaching the discipline "Academic writing in English"]. *Zbirnyk naukovykh prats: materialy Vseukrainskoi nauково-praktychnoi konferentsii «Aktualni problemy navchannia inozemnykh mov v umovakh dystantsiinoi osvity»* (18 liutoho 2021 r.). Izmail: RVV IDHU. P. 36–39. [in Ukrainian].
6. Pro skhvalennia Kontseptsii rozvytku tsyfrovoi ekonomiky ta suspilstva Ukrainy na 2018–2020 roky ta zatverdzhennia planu zakhodiv shchodo yii realizatsii [On the approval of the Concept of the Development of the Digital Economy and Society of Ukraine for 2018-2020 and the approval of the plan of measures for its implementation]: Rozporiadzhennia Kabinetu Ministriv Ukrainy vid 17.01.2018 r. № 67-r. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/67-2018-r#Text> [in Ukrainian].
7. Rekomendatsii shchodo vprovadzhennia zmishanoho navchannia u zakladakh fakhovoi pervdyshchoi ta vyshchoi osvity [Recommendations regarding the implementation of mixed education in institutions of professional pre-higher and higher education]: MON Ukrainy. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/vishcha-osvita/2020/zmyshene%20navchanny/zmishanenavchannia-bookletsreads-2.pdf> [in Ukrainian].

8. Stepanova H. M. (2020) Zastosuvannia keis-tekhnologii u vykladanni fundamentalnykh dystsyplin v medychnomu ZVO [The use of case technologies in the teaching of fundamental disciplines in medical higher education institutions]. *Visnyk Cherkaskoho natsionalnoho universytetu imeni Bohdana Khmelnytskoho. Seriia «Pedahohichni nauky»*. Vypusk № 2. P. 67–72. [in Ukrainian].
9. Sushentseva L. (2016) Innovatsiini pedahohichni tekhnologii u protsesi pidhotovky maibutnoho profesiino mobilnoho pedahoha profesiinoho navchannia u vyshchomu navchalnomu zakladi (teoretychnyi aspekt) [Innovative pedagogical technologies in the process of training a future professionally mobile teacher of vocational training in a higher educational institution (theoretical aspect)]. *Naukovi zapysky*. Vypusk 9 (III). P. 65–70. [in Ukrainian].
10. Tomashevskaya M. (2017) Vykorystannia interaktyvnykh metodiv navchannia pry pidhotovtsi maibutnykh pedahohiv u vyshchomu navchalnomu zakladi [The use of interactive teaching methods in the training of future teachers in a higher educational institution]. *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnologii*. № 8 (72). P. 178–188. [in Ukraine].
11. Tsyfrova transformatsiia osvity i nauky: MON Ukrainy [Digital transformation of education and science]. URL: <https://mon.gov.ua/ua/tag/cifrova-transformaciya-osviti-ta-nauki> [in Ukrainian].
12. Chaika V. M. (2017) Osnovy dydaktyky: navchalnyi posibnyk [Basics of didactics]. K: Akademvydav. 240 p. [in Ukrainian]