УДК 37.036:378.2

[https://doi.org/10.52058/2786-5274-2022-2\(4\)-309-320](https://doi.org/10.52058/2786-5274-2022-2(4)-309-320)

Варгата Оксана Валеріївна кандидат педагогічних наук, доцент кафедри психології та педагогіки, Хмельницький національний університет, вул. Проїзд Гоголя 17, м. Хмельницький, 29000, тел.: (067) 379-01-19, <https://orcid.org/0000-0002-1805-4643>.

Кулешова Олена Віталіївна кандидат психологічних наук, доцент кафедри психології та педагогіки, Хмельницький національний університет, вул. Трудова 2/1 в, м. Хмельницький, 29000, тел.: (067) 933-49-80, <https://orcid.org/0000-0001-5428-2670>.

Міхєєва Людмила Василівна кандидат педагогічних наук, доцент кафедри психології та педагогіки, Хмельницький національний університет, вул. Хотовицького 11, кв 80, м. Хмельницький, 29000, тел.: (097) 544-76-94, <https://orcid.org/0000-0003-0369-1129>.

ІНТЕРАКТИВНА ТЕХНОЛОГІЯ У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН

Анотація. У статті здійснений теоретичний аналіз інтерактивної технології та ефективність її використання у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін. Розкрито поняття: «принципи», «методи», «інтерактив», «технологія», «інтерактивні методи навчання», «інтерактивні форми навчання», «інтерактивна технологія», «викладання», «інтерактивна технологія у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін».

У ході нашого дослідження «інтерактивна технологія», визначається нами, як система, яка сприятиме розвитку креативного та критичного мислення та здатності працювати в команді.

Окреслено психолого-дидактичні принципи інтерактивної технології у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін. Визначено структуру та зміст інтерактивної технології у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін. Проаналізовано основні психологічні ознаки використання інтерактивної технології під час викладання психолого-педагогічних дисциплін. Охарактеризовано основну мету та завдання інтерактивної технології у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін, а саме: формування практичних навичок; розвиток творчих навичок; розвиток комунікативних навичок; розвиток соціальних навичок; розвиток критичного та аналітичного мислення. Обґрунтовано психолого-педагогічні умови щодо реалізації інтерактивної технології у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін.

В основу інтерактивної технології покладено інтерактивні методи та інтерактивні форми навчання, які являють собою техніку активного навчання у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін.

Ключові слова: «принципи», «методи», «інтерактив», «технологія», «інтерактивні методи навчання», «інтерактивні форми навчання», «інтерактивна технологія», «викладання», «інтерактивна технологія у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін».

Varhata Oksana Valerievna PhD in Pedagogical Sciences, docent Department of Psychology and Pedagogy, Khmelnytsky National University, Proyzid Gogola St., 17, Khmelnytsky, 29000, tel.: (067) 379-01-19, <https://orcid.org/0000-0002-1805-4643>

Kuleshova Olena Vitalievna PhD in Psychological Sciences, docent Department of Psychology and Pedagogy, Khmelnytsky National University, Trudova St., 2/1 v, Khmelnytsky, 29000, tel.: (067) 933-49-80, <https://orcid.org/0000-0001-5428-2670>.

Mikheieva Liudmyla Vasylivna PhD in Pedagogical Sciences, docent Department of Psychology and Pedagogy, Khmelnytsky National University, Hotovytskoho St., 11, Khmelnytsky, 29000, tel.: 097-544-76-94, <https://orcid.org/0000-0003-0369-1129>.

INTERACTIVE TECHNOLOGY IN THE PROCESS OF TEACHING PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL DISCIPLINES

Abstract. The article provides a theoretical analysis of interactive technology and the effectiveness of its use in the teaching of psychological and pedagogical disciplines. The main concepts are: «principles», «methods», «interactive», «technology», «interactive teaching methods», «interactive teaching forms» «interactive technology», «teaching», «interactive technology in the process of teaching psychological and pedagogical disciplines».

In the course of our research the concept of interactive technology is defined by us as a system that will promote the development creative and critical thinking and developing the ability to work in a team.

Psychological and didactic principles of interactive technology in the process of teaching psychological and pedagogical disciplines were outlined. The structure and content of interactive technology in the process of teaching psychological and pedagogical disciplines were determined. The main features and ideas of interactive use in teaching psychological and pedagogical disciplines were analyzed. The main tasks of interactive technology in the process of teaching psychological and pedagogical disciplines were described such as: formation of practical skills; development of creative skills; development of communication skills; development of

social skills; development of critical and analytical thinking. Psychological and pedagogical conditions for the implementation of interactive technology in the process of teaching psychological and pedagogical disciplines were substantiated.

The interactive technology is based on the interactive teaching methods and interactive teaching forms which are technique of active learning in the process of teaching psychological and pedagogical disciplines were substantiated.

Keywords: «principles», «methods», «interactive», «technology», «interactive teaching methods», «interactive teaching forms» «interactive technology», «teaching», «interactive technology in the process of teaching psychological and pedagogical disciplines».

Постановка проблеми. У сучасних умовах інноваційно-інформаційного простору, важливо в освітньому процесі вищої школи забезпечити інтерактивність у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін. Важливо окреслити, що використання інтерактивних технологій в освітньому процесі сприятиме підготовці висококваліфікованих, конкурентоспроможних, освічених, інтелектуально-розвинених, креативних фахівців у галузі психології. Розгляд питання інтерактивної технології у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін обумовлено вимогами вищої освіти. Перед системою вищої освіти постало питання впровадження інтерактивної моделі навчання, що в свою чергу, забезпечить розвиток творчого потенціалу кожної особистості.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Інтерактивні технології у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін вивчали: Т. Добриніна, Т. Коваль, В. Мартинюк, Т. Матвієнко, Л. Мельник, І. Мельничук, Н. Павленко, О. Полат, О. Пометун, Р. Рафікова, С. Сисоєва, Т. Туркот, В. Щербина та ін.

Мета статті – здійснити теоретичний аналіз інтерактивної технології та ефективність її використання під час викладання психолого-педагогічних дисциплін.

Виклад основного матеріалу. Інтерактивна технологія у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін передбачає активну взаємодію та залучення усіх суб'єктів освітнього процесу. Інтерактив характеризується активною взаємодією між викладачем і здобувачами вищої освіти. Важливо зазначити активну роль викладача, який виконує координуючу або консультативну функції.

Особливостями інтерактивної технології у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін нами визначено:

- формування інтелектуально-пізнавальної активності – процес активного навчання побудований на багатосторонній, творчій, інтелектуальній комунікації;
- створення ситуацій взаємонавчання – кожен учасник залучений до обговорення ситуації, може висловлювати власну точку зору аргументуючись на свій досвід;

- створення ситуацій успіху – створення атмосфери емоційного комфорту та доброзичливості, що в свою чергу, дозволить розкритися усім учасникам освітнього процесу та активно взаємодіяти відзначаючи власні успіхи та успіхи усієї групи;

- використання інтерактивних форм та методів роботи: індивідуальна, парна, групова робота, командна робота, тощо [1].

Інтерактивна технологія – це інтерактивна модель відкритої комунікації між суб'єктами освітнього процесу, яка розвиває комунікативні уміння вести діалогове спілкування та дозволяє отримати повну інформацію про необхідність внесення змін до методики викладання.

Метою інтерактивної технології є створення спеціальних комфортних умов для залучення всіх учасників освітнього процесу та створення психоемоційної атмосфери довіри, співпраці, взаємодії, які б сприяли розвитку творчого потенціалу кожної особистості впливаючи на продуктивність навчання.

Виокремлюють такі психолого-педагогічні принципи інтерактивної технології навчання:

- *принцип активності*: важливо щоб усі учасники освітнього процесу брали активну участь у спілкуванні і активно взаємодіяли з іншими;

- *принцип відкритого зворотного зв'язку*: висловлювання учасниками своїх думок, ідей щодо поставлених завдань;

- *принцип експериментування*: забезпечення активного пошуку учасниками нових ідей і шляхів вирішення поставлених завдань;

- *принцип довіри у спілкуванні*: створення психоемоційного простору в ході проведення занять;

- *принцип рівності позицій*: створення рівних позицій, де кожен має змогу побувати у ролі організатора, лідера.

Врахування перерахованих вище психолого-педагогічних принципів, сприятиме впровадженню інтерактивних методів у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін.

Метою мозкового штурму є отримання нових ідей сформування на їх основі теми для подальшого аналізу.

Психологічною особливістю мозкового штурму є розвиток творчого, дивергентного мислення, що дозволяє породжувати велику кількість різних ідей і варіантів вирішення різних практичних, в тому числі і управлінських проблем. Мозковий штурм розвиває командну взаємодію, активізує колективну роботу, яка з одного боку дозволяє створювати різноманітність точок зору, а з іншого – підвищує групову згуртованість. Суть цього методу полягає в генерації великої кількості ідей з подальшою їх обробкою, щоб в кінцевому підсумку отримати кращу ідею або рішення.

Методика організації:

1. Визначення мети та оголошення її всім учасникам.

2. Правильне формування групи генераторів ідей – основна роль ведучого в організації процесу. При цьому потрібно враховувати, щоб кількість учасників не перевищувала 10 осіб.

3. Сама процедура мозкового штурму є третім етапом. Починається вона зі вступу. Ведучий розповідає декілька слів про метод брейнсторминга, пояснює правила, вказує основні тези проблеми і записує їх на дошці. Далі йде безпосереднє обговорення, в процесі якого всі учасники генерують ідеї. Якщо процес зупиняється, то ведучому потрібно дати всім поміркувати кілька хвилин або роздати список питань, які будуть стимулювати креативне мислення. Потім оцінюють усі згенеровані ідеї та класифікують їх. Критерії оцінки учасники приймають самі і розташовують у порядку зменшення їх важливості. Після цього кожен генератор пояснює суть своєї ідеї, тим самим пояснюючи деталі колегам.. Потім слід згрупувати їх усі, а можливо і об'єднати деякі з них для того, щоб вийшло геніальне оптимальне рішення задачі.

4. Наступний крок – вибір групи ідей, які максимально задовольняють вирішення проблеми.

Результати впровадження. Використання мозкового штурму дозволяє вирішити такі завдання: стимулювання творчої активності; зв'язок теоретичних знань з практикою; активізація навчально-пізнавальної діяльності; формування думки і ставлення; формування здатності концентрувати увагу і розумові зусилля на вирішенні актуального завдання; формування життєвих і професійних навичок; встановлення впливу між студентами, навчання роботі в команді, прояву терпимості до будь-якої точки зору.

Метою методу вільних асоціацій – підвищення результативності творчої діяльності за допомогою методу вільних асоціацій, котрі породжують продуктивні думки щодо вирішення проблеми. У процесі зародження асоціацій встановлюються нові неординарні зв'язки між компонентами проблеми, які слід вирішити, і елементами оточуючого середовища, минулим і актуальним досвідом учасника.

Психологічною особливістю методу вільних асоціацій є розвиток творчого, креативного та метафоричного мислення. Перевагою метафоричного мислення є його високий рівень оригінальності. Генерування метафор розвиває творче мислення фахівців, що дозволяє бачити світ і реальну практику на більш глобальному рівні. Дозволяє розвивати діалектику мислення, знаходити вихід із, здавалося б, безвихідної ситуації, оригінальні, несподівані рішення творчих завдань різного рівня труднощі й проблемності.

Методика організації:

Асоціативний метод активізації творчого та креативного мислення ґрунтується на застосуванні в творчому процесі семантичних аналогій і вторинних смислових відтінків. Основними джерелами для генерування ідей служать асоціації, метафори і випадково вибрані поняття.

Для виникнення асоціацій і генерування ідей в практиці інтерактивного навчання можна використовувати різні метафори:

- бінарні метафори-аналогії;
- метафори-катахрези, що містять протиріччя;
- метафори-загадки.

Результат впровадження. У процесі зародження асоціацій встановлюються неординарні зв'язки між компонентами розв'язуваної проблеми і попереднім досвідом керівників і фахівців, що беруть участь в ігровому взаємодії. В результаті зародження нових асоціативних зв'язків виникають нестандартні творчі ідеї, що розкривають нові ракурси і нові можливості.

Метою дидактичних ігор – формування необхідних властивостей і якостей особистості у процесі гри та тренування вмінь і навичок (комунікативних, професійних, пізнавальних та ін.).

Психологічною особливістю дидактичних ігор є розвиток позитивних емоцій, почуттів, відновлення психоемоційних ресурсів. Дидактичну гру можна розглядати і як технологію групової психотерапії, адже за правильної організації атмосфера групи, співробітництво і підтримка позитивно впливають на кожного учасника. Студенти вчаться долати психологічні, комунікативні бар'єри, вдосконалюють особисті властивості.

Методика організації:

1. Вибір теми та діагностика початкової ситуації. Темою дидактичної гри може бути практично любий розділ психолого-педагогічних дисциплін. Бажано при цьому, щоб ігровий матеріал був орієнтований на формування навичок професійної діяльності.

2. Діагностика рівня психологічної готовності учасників.

3. Формування цілей та задач гри, які формулюються не тільки згідно теми, але й з урахуванням раніше вивченого матеріалу. В одній і тій ситуації, але маючи різні дидактичні та виховні цілі, бажано по-різному моделювати гру. Для цього потрібно відповідно розмістити акценти та сформулювати цілі гри на кожному її етапі.

4. Діагностика ігрових якостей учасників ділової гри. Проведення занять в ігрових формах буде більш ефективним, якщо дії викладача звернені до конкретної особистості або глибоко вивченої групи студентів.

5. Визначення структури гри. Структура визначається з урахуванням цілей, задач, теми, кількості учасників та рівня їх підготовки.

6. Діагностика об'єктивних обставин. В даному випадку розглядається питання про те, де, як, коли та при яких умовах, з якими предметами буде проходити гра, тобто оцінюючи її зовнішні атрибути (аудиторія, технічні засоби навчання, навчальне заняття за розкладом та ін.).

7. Виявлення можливих варіантів перебігу гри, вибір оптимального варіанту з урахуванням специфіки студентської групи.

8. Завдання самостійної роботи для поглиблення знань та умінь, отриманих у процесі гри.

Результат впровадження. Гра розкриває особистісний потенціал, адже кожен учасник може продемонструвати і проаналізувати свої власні можливості, співставляючи їх з діями інших учасників ігрової діяльності. Трансформація особистісних рис студентів відбувається на всіх рівнях підготовки і проведення гри, адже їм необхідно «вжитися» у роль фахівця, роль якого вони будуть виконувати.

Метою методу «Коло ідей» є залучення всіх учасників до обговорення проблеми.

Психологічною особливістю методу «Коло ідей». Дану технологію застосовують, коли всі групи мають виконувати одне й те саме завдання, що складається з кількох питань, які групи представляють по черзі. Розвиток комунікативної комунікативних навичок та емоційної впевненості висловлювати власну точку зору. Коло ідей активізує командну роботу та підвищує групову згуртованість.

Методика організації містить наступні етапи:

1. Викладач ставить дискусійне питання та пропонує обговорити в малих групах його окремі аспекти.
2. Здійснюється комплектування груп (з урахуванням індивідуально-психологічних особливостей студентів, рівня їх знань). Окреслюється термін обговорення проблеми в групі.
3. Після того як вичерпався час на обговорення, кожна група пропонує лише один аспект вирішення проблеми, яку обговорювали.
4. Групи висловлюються по черзі, поки не буде вичерпано всі відповіді.
5. Під час обговорення теми на дошці фіксується список зазначених ідей.
6. Коли всі ідеї з вирішення проблеми висловлені, можна звернутися до розгляду проблеми в цілому і підбити підсумки роботи.

Результат впровадження. «Коло ідей» орієнтоване на формування вмінь працювати в команді. Учасники вчаться разом, колективно вирішувати певні проблемні питання, враховуючи думку кожного. І в результаті доходять до одного певного висновку, з яким згодні всі.

Метою методу «Акваріуму» є вирішення дидактичних завдань, допомагає удосконалювати навички роботи в малих групах, формувати комунікативну культуру та розвивати критичне мислення.

Психологічною особливістю методу «Акваріум» є формування критичності мислення та толерантності до думок інших, дає змогу вирішити – дидактичні завдання, розвиває навички командної роботи в малих групах, формує комунікативну компетентність.

Методика організації:

1. Після того як викладач об'єднав студентів у дві – чотири групи і запропонував завдання для виконання та необхідну інформацію, одна з груп

сідає в центр аудиторії (або на початку середнього ряду в аудиторії, де стоять робочі столи) та утворює своє маленьке коло.

Студенти цієї групи починають обговорювати запропоновану викладачем проблему. Групі, що працює, для виконання завдання необхідно:

- прочитати вголос ситуацію-завдання;
- обговорити її в групі, використовуючи метод дискусії;
- дійти спільної думки за 3 -5 хв.

Всі інші студенти мають тільки слухати, не втручаючись у процес обговорення, спостерігають, чи змістовною є і чи відбувається вона за визначеними етичними правилами. Після закінчення 3-5 хвилин група займає свої місця, а інші обговорюють наступні питання:

- Чи погоджуєтесь ви з думкою групи, яка висловилась?
- Чи була ця думка достатньо аргументованою?
- Який з аргументів ви вважаєте найбільш переконливим?

Після цього місце в «Акваріумі» займає інша група та обговорює наступну ситуацію. Усі групи по черзі мають побувати в «Акваріумі», і діяльність кожної з них мусить бути обговорена аудиторією.

Результат впровадження. Метод «Акваріум» сприяє формуванню критичності мислення студентів та повазі до думок інших, дає змогу вирішити – дидактичні завдання, допомагає удосконалювати навички роботи в малих групах, формувати комунікативну культуру та розвивати критичне мислення.

Метою методу «Ажурна пилка» є отримання великої кількості інформації.

Психологічною особливістю методу «Ажурна пилка» є розвинута психолого-педагогічна культура викладача, що сприяє створенню комфортної атмосфери та чіткій організації й розподілу функцій між учасниками. Метод «Ажурна пилка» розвиває в учасників критичне мислення, навички командної роботи, здатність до самопізнання та самоаналізу своєї діяльності.

Методика організації:

Спочатку студенти працюють у так званій «домашній» групі. Потім в іншій групі вони будуть виступати в ролі «експертів» з питання, над яким працювали в домашній групі та отримувати інформацію від представників інших груп. В останній частині заняття студенти знову повертаються в свою «домашню» групу, для того щоб поділитися тією новою інформацією, яку їм надали учасники інших груп, та обговорити її.

«Домашні» групи: Кожна група отримує завдання, вивчає та обговорює його. Бажано обрати в групі тайм-кіпера (той, хто стежить за часом), та особу, яка ставить запитання.

«Експертні» групи: Після того як викладач об'єднав учасників у нові групи, учасники «домашніх» груп стають експертами з тієї теми, що вивчалася в «домашній» групі. По черзі кожен учасник має: за визначений викладачем час якісно і в повному обсязі донести отриману раніше інформацію до членів інших

груп та сприйняти нову інформацію від представників інших груп.

«Домашні» групи Потім учасники знову повертаються «додому», де мають поділитися інформацією з членами своєї «домашньої» групи про нову інформацію, яку отримали від представників інших груп.

На заключному етапі формуються спільні висновки та пропозиції.

Результат впровадження. На занятті цей метод вчить слухачів працювати «у команді» для опрацювання значної кількості інформації за короткий проміжок часу. Позитивним ефектом «ажурної пилки» є заохочення учасників до взаємодопомоги, конструктивного співробітництва та толерантності. Основний принцип цього методу «вчимося – навчаючи» [2].

За доцільне вважаємо, проведення занять з інтерактивними підходами, а саме: лекційно-семінарські заняття, евристичні дискусії, ділові ігри, проектні технології, профільні занурення, майстер-класи, круглі столи, методи кейсів, тренінгові заняття, тощо.

Ми переконані у тому, що особливу перевагу слід надавати саме інтерактивним формам і методам проведення різних занять, які найбільше сприятимуть розвитку компетенцій психолого-педагогічних фахівців.

На етапі подання теоретичного матеріалу, доцільно використовувати інтерактивні лекційні заняття.

Зокрема активні лекції, серед них доцільно виділити такі:

- лекція-бесіда, що передбачає ведення діалогу з аудиторією й забезпечує потенційні можливості встановлення безпосереднього, комунікативного контакту лектора зі слухачами;

- лекція-вікторина, що передбачає постійний взаємозв'язок до практичного досвіду слухачів;

- лекція-диспут, що стимулює незалежний обмін думками між лектором та слухачами;

- лекція-консультація, що передбачає з'ясування найбільш складних проблемних питань конкретної навчальної дисципліни;

- проблемна лекція, що допомагає у вирішенні певних професійних проблем;

- лекція у вигляді «круглого стола», що передбачає запрошення фахівців-експертів та фахівців-консультантів;

- лекція-співбесіда, що дозволяє розкрити певний навчальний матеріал, і у свою чергу, забезпечити ефективний контроль знань слухачів.

Доцільно щоб цикли інтерактивних лекцій враховували:

- проблемний характер у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін;

- сучасні актуальні питання педагогіки і психології;

- сучасні тенденції досягнення суспільного й науково-інформаційного розвитку;

- вмотивованість учасників на поглиблення професійно-фахових знань та реалізацію самостійної роботи.

Важливо на інтерактивних лекціях використовувати: елементи проблемних запитань, відеофрагменти повідомлень, візуалізаційні презентаційні матеріали, інтерактивне спілкування, анкетування-опитування, постановку творчих, евристичних завдань.

З метою формування та розвитку фахових компетенцій під час проведення семінарських та практичних занять, також доцільно використовувати інтерактивні форми та методи навчання, зокрема:

- ігри-вправи тренувального характеру, які включають конкретну фахову ситуацію з певним алгоритмом дій. Ігри-вправи можуть проводитись у невеликих групах; тривалість гри не може бути довшою ніж 20 хвилин;

- комплексні рольові ігри, які обов'язково включають в себе імпровізаційні елементи в діях учасників. Тематика ігрових занять дуже часто скерована на вирішення конкретних ситуацій із застосуванням методу командної роботи;

- ігри-змагання, передбачають одне й те ж завдання, яке видається двом малим групам, після усвідомлення завдання, проводиться порівняння відповідних отриманих результатів та вибір на цій основі найбільш ефективного варіанту вирішення даної проблеми;

- ігрове проектування даний метод, призначений для активізації навчально-пізнавальної діяльності магістрів-психологів. Ігрове проектування сприяє створенню та моделюванню власної моделі поведінки тощо;

- широкоформатна ситуація передбачає комплексний аналіз та об'єктивну оцінку магістрами-психологами певної ситуації з метою розробки конкретної схеми для її успішного розв'язання;

- мікроситуація передбачає, що її опис має бути досить лаконічним, однак варто зазначити, що він повинен точно відтворити сутність означеної проблеми; цей метод доцільний при проведенні лекції-бесіди, лекції-дискусії, лекції-диспут тощо;

- ситуація-проблема під час проведення інтерактивного заняття учасникам пропонується здійснити не тільки аналіз конкретної ситуації, але й свідомо прийняти продуктивне фахове рішення;

- ситуація-ілюстрація призначена для примноження та закріплення знань, активізацію взаємообміну знаннями та професійним досвідом між учасниками; даний метод є найбільш оптимальним при здійсненні круглих столів, семінарів-тренінгів, майстер-класів тощо;

- ситуація-інцидент спрямована на подолання психологічних бар'єрів особистісної інертності учасників та сформування адекватної моделі поведінки в надскладних стресових ситуаціях.

Важливо окреслити основні рекомендації щодо впровадження інтерактивних технологій у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін, а саме:

- використання наукових підходів щодо розвитку комунікативної компетентності таких, як: системний, діяльнісний, особистісно-орієнтований, компетентісний та комунікативний;

- дотримання положень щодо розвитку інтелектуальної компетентності, а саме: цілеспрямованості, науковості, творчості, професійної спрямованості, проблемності, гуманізації, індивідуального підходу, поліваріантності, активізації, оптимізації;

- відповідність змісту організації процесу навчання, який сприяє розвитку умінь вирішувати комунікативні завдання;

- розробка курсу дисциплін, який професійно-орієнтований та забезпечує інтеграцію знань з психології та педагогіки;

- викладання психолого-педагогічних дисциплін та моделювання процесу комунікації, що забезпечить вирішення конкретних професійно-орієнтованих завдань;

- створення у навчально-професійному навчанні ситуацій успіху та взаємодії, що опосередковані змістом практичної діяльності психолога;

- використання ресурсів тренінгово-коучингових занять, що сприятиме розвитку комунікативних навичок дискусії у магістрів-психологів;

- застосування інтерактивних методів навчання для реалізації практичного досвіду учасниками освітнього процесу;

- використання ресурсного потенціалу ділової гри для проектування учасниками комунікативних ситуацій;

- регулярне проведення діагностики мотивації навчання.

Важливо зазначити те, що формування творчої особистості є цілеспрямованим процесом у вищій школі. При цьому важливо пам'ятати, що рольові функції педагога кардинально змінюються:

- по-перше, необхідно постійно організувати самостійну науково-пошукову діяльність, як самого педагога, та і здобувачів вищої освіти;

- по-друге, налагоджувати комунікативну взаємодію з метою розвитку, як мотивації так і соціально-психологічних навичок у здобувачів вищої освіти;

- по-третє, впроваджувати інноваційні технології навчання, які доповнюють активні методи та інтерактивні техніки організації навчально-виховного процесу;

- по-четверте, реалізація індивідуального підходу до навчання здобувачів вищої освіти;

- по-п'яте, створення сприятливого освітнього середовища для реалізації соціально-психологічних компетентностей здобувачів вищої освіти.

Висновки. Таким чином, реалізація та впровадження інтерактивних технологій у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін дозволить здобувачам вищої освіти ефективному розкриттю їх індивідуальних, потенційних ресурсів і можливостей у процесі навчання у вищій; сформує позитивну мотиваційну установку на виконання професійних завдань та під-

вищити рівень їх соціально-психологічної компетентності, що у свою чергу, сприятиме їх професійній універсальності.

Література:

1. Інтерактивні методи викладання. Практичні поради для суддів-викладачів. К.: ФОП Демчинський О. В., 2017. 64 с.
- 2/ Туркот Т. І. Педагогіка вищої школи: навч. посіб. К. : Кондор, 2011. 628 с.

References:

1. Interaktivni metodi vkladannja [Interactive teaching methods]. Praktichni poradi dlja suddiv-vikladachiv [Practical advice for judges-teachers] (2017). K.: FOP O. V. Demchinskij [in Ukrainian].
2. Turkot T. I. (2011). Pedagogika vishhoї shkoli [Pedagogy in high school]: Kondor [in Ukrainian].