

УДК 378.147:378.1

## РОЛЬ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ЗМІСТІ МЕТОДИЧНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ КУЛЬТУРНО-ДОЗВІЛЛЕВОЇ СФЕРИ

Калініна Л.А.

Відокремлений підрозділ «Миколаївська філія  
Київського національного університету культури і мистецтв»

У статті визначено актуальність та зроблено короткий огляд останніх досліджень і публікацій з даної теми, розкриваються особливості впровадження інтерактивних технологій у систему вищої освіти, переваги технологізації освіти, розглянуто роль інтерактивних технологій у змісті методичної підготовки майбутніх фахівців для культурно-дозвіллевої сфері системи вищої мистецької освіти, розкрито особливості організації навчального процесу у вищій школі в інтерактивному режимі.

**Ключові слова:** технологізація освіти, вища школа, інтерактивні технології навчання, культурно-дозвіллева сфера, методична підготовка студентів.

**Постановка проблеми.** Реформування системи освіти України, що відбувається внаслідок політичних, економічних та соціальних перетворень, зумовлює необхідність вдосконалення та наближення її до рівнів світових освітніх стандартів. Стратегічні завдання розбудови системи освіти потребують необхідності розв'язання наукових та практичних проблем, які пов'язані із професійною підготовкою працівників для культурно-дозвіллевої сфери та підвищення їх професійної кваліфікації.

Проблема якісної підготовки майбутніх працівників для культурно-дозвіллевої сфери сьогодні є дуже актуальною. Оптимізація цього процесу ускладнюється специфічними особливостями навчання дорослої людини [2, с. 273] і потребує використання нових форм та методів, які б забезпечували ефективний розвивальний та формувальний вплив, зокрема використання у навчальному процесі інтерактивних технологій.

Інтерактивне навчання – це процес, коли той, хто навчається є учасником, який щось здійснює: говорить, управляє, моделює, пише, малює тощо, він виступає не тільки слухачем, спостерігачем, а й бере активну участь у тому, що відбувається [4, с. 6].

В останні роки на Україні спостерігається тенденція широкого впровадження інтерактивних видів навчання у всі сфери практик: освіти, соціальну роботу, правоохоронну та управлінську діяльність. Упровадження інтерактивних форм та методів навчання у систему вищої освіти є ознакою сьогодення, одним з важливих напрямків модернізації вітчизняної освіти та необхідною умовою забезпечення освітніх потреб.

Слід зазначити, що нові інноваційні педагогічні технології розробляються у теоретичному й дидактичному аспектах, активно вивчається зарубіжний досвід впровадження науково-практичних інноваційних педагогічних розробок.

Обраний напрям дослідження відповідає тематиці науково-дослідної теми кафедри «Культурно-дозвіллевої діяльності» Микола-

ївської філії Київського національного університету культури і мистецтв: «Розвиток професійних компетентностей майбутніх фахівців культурно-дозвіллевої сфери в умовах європейської трансформації».

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Основним проблемам освітньої інноватики в сучасній теорії і практиці присвячені роботи І. Бомба, Л. Буркової, Л. Ващенко, Л. Даниленко, Д. Джонсона, П. Дроб'язка, О. Дусавицького, В. Живодьора, О. Козлової, М. Крюгера, Дж. Мейерса, А. Підласого, Н. Погрібної, С. Подмазіна, О. Попової, І. Пригожина, Г. Селевка, К. Ушакова, Н. Федорової, А. Хуторського, Н. Юсуфбекової та ін.

Зазначена проблематика також висвітлена у роботах вітчизняних психологів: Л. Бурлачук, І. Вачкова, В. Захарова, Л. Карамушки, С. Максименка, Л. Петровської, Н. Повякель, Н. Чепелевої, Т. Яценко, у наукових працях Л. Бредфорта, К. Левіна, К. Роджерса, М. Фервега та ін.

Стосовно дослідження інтерактивних технологій можна виділити роботи як вітчизняних науковців, так і зарубіжних дослідників: Ю. Бабанського, М. Башмакова, В. Беспалька, І. Бомба, Л. Буркової, В. Давидова, Дж.К. Джонса, Д. Джонсона, Дж. Дьюї, Л. Занкова, Г. Іванова, О. Киричука, М. Кларіна, В. Лозової, Дж. Майер, М. Махмутова, Л. Момота, С. Пасова, С. Полат, О. Пометун, Г. Селевка, М. Скрипника, К. Стоута, Дж. Шнайдера.

Питання впровадження інтерактивних технологій у навчальний процес та удосконалення технологій підготовки майбутніх фахівців розглядають В. Беспалько, І. Богданов, І. Дичківська, В. Євдокимов, І. Прокопенко, М. Кларін, О. Смолук; форми та методи активного навчання досліджують П. Щербань, В. Рибальський, О. Вербицький; застосування інтерактивних технологій навчання у практиці навчання дорослих досліджують С. Сисоева, І. Жерносек, Н. Протасова, В. Слостенін, Т. Сорочан та ін.

Особливості застосування інтерактивних технологій, форм і методів у педагогічному процесі розкрито у роботах науковців і педагогів Л. Асімова, Н. Богомоллова. Ю. Ємельяно-

ва, В. Захарова, Е. Михайлова, В. Платанова, А. Панфілова, Л. Петровської, А. Смолкіна, Н. Хрящева та ін.

Ретельний аналіз підходів різних науковців до означеної проблеми (О. Кузьменко, С. Кушнірук, Л. Піроженко, Г. Сорока, У. Темпл, К. Мередіт, Дж. Стіо, Д. Джонсон, К. Сміт та інших) переконує, що інтерактивна навчальна діяльність передбачає організацію й розвиток діалогового спілкування, що веде до взаєморозуміння, взаємодії розв'язання спільних, значущих для кожного учасника освітнього процесу завдань.

Поява, розвиток та впровадження інтерактивних методів у систему вищої освіти обумовлено тим, що сьогодні перед сучасною освітою поставили нові завдання: не тільки дати студентам знання, а й забезпечити формування й розвиток їх пізнавальної діяльності та здібностей, творчого мислення, умінь і навичок самостійної розумової праці. Виникнення нових завдань обумовлено також і бурхливим розвитком інформатизації. Якщо раніше знання та навички, здобуті під час навчання у ВНЗ, можна було використовувати протягом довгого часу, а іноді й протягом усієї трудової діяльності, то під час інформаційного спалаху виникає необхідність постійно їх оновлювати та вдосконалювати.

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Проведений аналіз науково-методичної літератури, вивчення досвіду роботи та особистий досвід дозволяє зробити висновок про те, що досліджено окремі важливі аспекти зазначеної проблеми, проте проблема застосування інтерактивних методів навчання з урахуванням профілю підготовки та специфіки навчальних дисциплін у ВНЗ культури і мистецтв ще недостатньо повно досліджено і розкрито. Таким чином, актуальність визначеної проблеми, її недостатня розробленість у вітчизняній педагогічній науці, необхідність подолання існуючих суперечностей і потреб у впровадженні інноваційних інтерактивних педагогічних технологій у освітній процес ВНЗ культури і мистецтв визначили звернення до даної проблематики.

**Мета статті** – це визначення ролі інтерактивних методів навчання в сучасній концепції вищої освіти, розкриття сутності інтерактивних методів навчання та умов їх ефективного застосування для підвищення якості у процесі методичної підготовки фахівців у системі культурно-мистецької освіти.

**Виклад основного матеріалу.** Інноваційні інтерактивні педагогічні технології у вищій школі мають на меті поетапне впровадження різних видів педагогічних нововведень, що викликають позитивні зміни в традиційному педагогічному процесі. Вони ґрунтуються на нових досягненнях науки і гарантують більш високий рівень професійної підготовки майбутніх спеціалістів.

Вивчення досвіду вищої педагогічної школи в Україні дозволяє виділити ряд тенденцій

розвитку інноваційних педагогічних технологій: зростання діагностичної спрямованості, соціально-ігрових контекстів, діалогічності, моделювання професійних ситуацій, підвищення ролі творчої індивідуальності студента.

О. Шапран переконливо доводить, що інноваційна педагогічна технологія поєднує в собі упорядковану сукупність дій, операцій та процедур, які забезпечують створення й поопераційне впровадження різних видів педагогічних нововведень, що викликають позитивні зміни в традиційному педагогічному процесі, модернізують і трансформують його [7, с. 23].

Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності студентів. Ця форма має конкретні, прогнозовані цілі. Однією з таких цілей є створення комфортних умов для навчання, за яких студент відчуває свою успішність, підвищує власний інтелектуальний рівень, що робить процес навчання продуктивним.

В основу інтерактивного навчання покладено принцип безпосередньої участі кожного, що зобов'язує викладача зробити студента суб'єктом навчально-виховного процесу, який шукає шляхи і засоби вирішення проблем. Використання інтерактивних форм та методів навчання дозволяють формувати знання, уміння й навички шляхом залучення студентів до активної навчально-пізнавальної діяльності.

Як відмічають психологи, формування знань йде тим успішніше, чим вище активність тих, кого навчають, і це призводить не тільки до кращого розуміння, запам'ятовування, зберігання і відновлення нової інформації, але й виробляє уміння застосовувати отримані знання і навички на практиці.

Термін «інтерактивне навчання» відносно новий, до наукового обігу його ввів у 1975 році німецький дослідник Г. Фріц. Він визначив мету інтерактивного процесу, яка полягає у зміні і поліпшенні моделей поведінки учасників. На думку вченого, метою інтерактивного процесу є зміна і покращення моделей поведінки всіх його учасників. Аналізуючи власні реакції та реакції партнерів, учасник змінює свою модель поведінки і свідомо засвоює її, що дозволяє говорити про інтерактивні методи як процес інтерактивного навчання [6, с. 46].

Слово «інтерактив» у перекладі з англійської – «inter» – взаємний, «akt» – діяти) означає взаємодіяти. Інтерактивний метод – це спосіб взаємодії через бесіду, діалог [3, с. 53].

Слід підкреслити, що у багатьох дослідженнях аргументовано доводиться, що більшість ефективних змін в установках, мотивації і поведінці людей легше здійснюються у груп, тобто у процесі групового навчання.

Інтерактивні технології навчання найбільш ефективно забезпечують комунікативні зв'язки суб'єктів освітнього процесу, сприяють утвердженню партнерських відносин. Підкреслимо, що в освіті дорослих застосування інтерактивних технологій базується на андрогінній моделі інтерактивного навчання з урахуван-

ням андрогогічних принципів навчання і відповідних засобів їх реалізації [1].

Застосування інтерактивної моделі передбачає моделювання різних життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми. Зникає домінування якогось учасника навчального процесу або якоїсь ідеї і з об'єкту впливу студент перетворюється на суб'єкт взаємодії, він сам бере активну участь у процесі навчання, враховуючи свої індивідуальні можливості [2, с. 45].

Наведене вище дозволяє зробити висновок про те, що процес навчання має будуватись на основі активної групової та індивідуальної діяльності щодо оволодіння певним досвідом. При такому підході акцент ставиться на самостійному вивченню теоретичного матеріалу, обговоренні і дискусіях у групі, аналізу певних ситуацій (метод кейсів), ділових іграх, розробці творчих індивідуальних та групових проєктів тощо.

Вченими доведено, що людина запам'ятовує: 10% прочитаного, 20% почутого, 30% побаченого 50% почутого і побаченого, 80% вимовленого і 90% вимовленого та виконаного [5, с. 35].

Зазначимо, що ознаки інтерактивного заняття проявляються в особливостях взаємодії суб'єктів навчального процесу, в змісті та структурі, яка передбачає наступні форми:

- фізичну – учасники змінюють робочі місця, вільно рухаються у приміщенні, пересідають, говорять, пишуть, слухають;
- соціальну – учасники активно взаємодіють з іншими учасниками, ставлять запитання, відповідають на запитання, обмінюються думками;
- пізнавальну – учасники самостійно знаходять рішення проблеми, вносять доповнення та поправки, виступають (презентують, захищають), набувають власний досвід.

Науковцями і практиками доведено і підтверджено, що інноваційна, інтерактивна освіта стимулює пізнавальну діяльність і сприяє формуванню у студентів певних компетентностей: оволодіння етапами навчальної діяльності; розвиток критичного мислення; зростання впевненості у власних силах; розвиток самостійності; укріплення позитивної «Я – концепції»; розвиток креативності; розвиток організаторських і комунікативних здібностей; формування відповідних життєвих й професійних компетенцій; створення атмосфери співробітництва та ефективною взаємодії; зростання успішності [6].

Ми будемо розуміти під інтерактивним навчанням опанування певного досвіду у процесі, який характеризується високим рівнем активності, досить значною тривалістю навчальної діяльності, самостійною творчою роботою студентів, підвищеним рівнем мотивації та емоційності, постійною взаємодією групи студентів і викладача.

Все вище викладене, дозволяє визначити такі відмінні особливості інтерактивного навчання від класичної академічної освіти:

- вимушена активізація мислення, тобто створення такої навчальної ситуації, коли студент вимушений бути активним, незалежно від того, бажає він цього чи ні;
- залучення студентів у навчальний процес, тобто їх активність повинна бути тривалою, а не короткостроковою чи епізодичною;
- період активної роботи кожного члена навчальної групи має бути співрозмірним з періодом діяльності викладача, тобто активність студента повинна мати таку ж тривалість, як і активність викладача;
- самостійне творче вироблення рішень групою, мікрогрупами в процесі виконання індивідуальних завдань;
- підвищений ступінь мотивації та емоційності студентів;
- постійна взаємодія групи і викладача за допомогою прямих та зворотних зв'язків [4, с. 39].

Підкреслимо, що інтерактивне навчання принципово відрізняється від традиційного, сприяє формуванню глибокої мотивації, надає можливість інтелектуального та творчого саморозвитку, вияву ініціативи, розвиває комунікативні вміння. Тому використання даного виду навчання є невід'ємною частиною процесу професійної підготовки майбутніх фахівців у вищих навчальних закладах культури і мистецтв.

Розглянемо питання застосування інтерактивних методів навчання з урахуванням профілю підготовки та специфіки навчальних дисциплін у Миколаївській філії Київського національного університету культури і мистецтв на прикладі викладання дисципліни «Анімаційно-ігрові технології дозвілля» для студентів спеціальності «Організація культурно-дозвілєвої діяльності та рекреації» ВП МФ КНУКіМ.

У процесі професійної підготовки майбутніх працівників культурно-дозвілєвої сфери використовуються професійно спрямовані дидактичні ігри і навчальні тренінги. Ці інтерактивні методи роботи сприяють успішному засвоєнню студентами професійного досвіду, управлінню процесом професіоналізації. Слід зазначити, що моделювання професійної діяльності, яке відбувається завдяки використанню дидактичних ігор, ігрового моделювання, тренінгів дає змогу студентам розвивати навички професійної поведінки та створює можливість для відпрацювання відповідних професійних вмінь та навичок.

Використання інтерактивних методів навчання на практичних заняттях з дисципліни «Анімаційно-ігрові технології дозвілля» допомагає організувати діалогове спілкування студентів, що веде до взаєморозуміння, взаємодії, до спільного вирішення поставлених навчальних завдань. Такі інтерактивні заняття включають в себе як домінування одного виступаючого, так і домінування однієї думки над іншим. За допомогою таких діалогів студенти вчать критично мислити, вирішувати

складні проблеми на основі ретельного аналізу обставин і відповідної інформації, зважувати альтернативні думки, приймати продумані рішення, брати участь у дискусіях, навчаються спілкуванню з іншими людьми.

Для цього на практичних заняттях з навчальної дисципліни «Анімаційно-ігрові технології дозвілля» організовується індивідуальна, парна й групова робота, студентам пропонуються рольові ігри та ігрове проектування майбутніх анімаційно-ігрових програм, надається можливість набуття навичок роботи з документами та різними джерелами інформації, використовуються різні творчі завдання, у подальшому студенти мають можливість здійснювати роботу над навчальними творчими соціально-анімаційними проектами, які вони розробляють, готують та втілюють на реальну аудиторію.

Стосовно використання інноваційних ігрових технологій слід зазначити, що перевагою ігрових методів навчання є:

- спілкування у грі, наближає студентів до умов реального життя;
- відбувається відпрацювання професійних навичок учасників гри;
- підвищується рівень оволодіння комунікативними навичками, особливостями розумових процесів;
- відбувається розвиток та удосконалення особистісних якостей студентів.

Основні критерії такої інтерактивної ігрової моделі навчання полягають в наступному: можливість неформальної дискусії, вільного викладення матеріалу, збільшення ініціативи студентів, посилення мотивації, наявність групових завдань, вирішення яких потребує колективних зусиль.

Професійна підготовка спеціалістів для культурно-дозвілдової галузі визначається засвоєнням системи певних знань, сформованість професійно значущих вмінь та якостей майбутніх спеціалістів, що стає можливим на основі поєднання як традиційних так і новітніх засобів навчання.

Важливою умовою такої підготовки є реалізація певних принципів. У контексті нашого дослідження ми виділили такі принципи: зв'язок теорії з практикою (студенти повинні вміти і мати можливість застосовувати отримані знання на практиці); виховний характер навчання (виховується, насамперед, культура творчої праці); систематичність і послідовність (урахування закономірностей викладання прикладної дисципліни); принцип синергії методів, прийомів, засобів і форм.

Використання таких форм та методів інтерактивного навчання дозволяють застосовувати нову педагогічну етику спілкування викладача та студентів (принцип творчого співробітництва), використовувати діалог як домінуючу форму співпраці, що сприяє формуванню у студентів умінь вільно обмінюватися думками, моделювати життєві ситуації та орієнтації на творчий розвиток.

Це підтверджують психолого-педагогічні дослідження Н. Побіченко, Г. Кіберник, Г. Селевако, О. Піроженко, в яких науково обґрунтовано та доведено, що групова навчальна діяльність сприяє активізації й результативності навчання, вихованню самостійності, вчить висувати, доводити та відстоювати свою точку зору.

А дослідження Н. Суворової, В. Лозової, Л. Зарецької, Г. Троцько, М. Сметанського переконливо доводять, що інтерактивні технології принципово змінюють схему комунікації в навчальному процесі. Вони орієнтовані на реалізацію пізнавальних інтересів і потреб особистості, тому особлива увага приділяється організації процесу ефективної комунікації, в якій учасники процесу взаємодії є більш мобільними, більш відкритими та активними.

Вивчення досвіду роботи з даного напрямку та особистий досвід роботи свідчить про те, що інтерактивні заняття сприяють вдосконаленню особистісної сфери кожного студента, зниженню рівня агресії та конфліктності, підвищенню професійної компетентності і мотивації, та загалом прискорюють процес навчання: закріплення отриманих теоретичних знань через оволодіння практичними вміннями і навичками.

До інтерактивних методів навчання відносяться і навчальні тренінги. Слід підкреслити, що тренінг – це групова форма роботи, яка також сприяє підвищенню рівня позитивної взаємодії, пізнавальної активності, працездатності, професійної мотивації, знижує рівень агресивності та конфліктності учасників.

Тренінг – це також спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, прогнозовану мету – створити комфортні умови для навчання, за яких кожен студент відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність. До факторів, що стимулюють активність учасників навчального тренінгу відносяться: пізнавальний і професійний інтерес; творчий характер навчально-пізнавальної діяльності; ігровий характер проведення занять; емоційна складова участі у вправах і завданнях.

Підкреслимо, що тренінг як специфічна форма групової роботи сприяє формуванню у студентів навичок ефективної взаємодії з іншими людьми та оточуючим середовищем. Адже професійна взаємодія сучасного працівника культурно-дозвілдової сфери побудована на спілкуванні і тісній взаємодії з різними за віком, за соціальним статусом і гендерними особливостями учасниками культурно-дозвіллових заходів і є принципово відмінною від взаємодії із технічними засобами та матеріальними суб'єктами.

Стосовно нашого дослідження навчальний тренінг ми розглядаємо як метод навчання та творчого розвитку студентів, в ході проведення якого, відбуваються передбачувані зміни властивостей поведінки суб'єктів діяльності, а також здійснюється формування і закріплення нових знань, умінь, навичок.

Найважливішою умовою досягнення мети навчального тренінгу є активна участь всіх студентів у такому виді інтерактивного навчання, у вправах, творчих завданнях рольових іграх, які моделюють ситуації їх майбутньої професійної діяльності та дозволяють вільно експериментувати та отримувати зворотній зв'язок. Основу навчального тренінгу складають такі структурні елементи: вступ, прийняття правил, очікування, розминка, рефлексія, підведення підсумків [4, с. 215].

Особливо слід підкреслити, що навчальний тренінг є запланованим видом навчальної роботи, яка є невід'ємною складовою навчального процесу, метою якого є удосконалення наявних знань і навичок та одержання нових, на основі власного набутого досвіду.

Програма навчального тренінгу будується таким чином, що інформація яка надається учасникам, закріплюється через виконання практичних завдань і вправ. Можливість застосування різноманітних методів зумовлюється особливостями сприйняття людини. А для того, щоб ефективність тренінгу була дійсно високою, слід ретельно готуватись до його проведення, уважно підходити до вибору вправ, правильно підбирати завдання, враховувати психологічні особливості студентів, специфіку їх майбутньої роботи, сприйняття, мислення, увагу, мотиваційну сферу, засоби міжособистісної взаємодії, кількісний і якісний склад групи, розподіл за гендерним чинником, рівень оволодіння студентами інформацією з обраної проблеми (її достовірність, глибина, стійкість, особливості соціального розвитку та інші особливості цільової аудиторії).

Такі форми занять мають суттєві відмінності від інших видів навчальних занять. Аналіз особистої практики проведення занять-тренінгів та використання елементів тренінгів на заняттях зі студентами спеціальності «Культурно-дозвіллова діяльність» ВП МФ КНУ-КіМ, дозволив зробити висновок, про те, що викладач, який обирає таку форму проведення занять, має чітко усвідомлювати як позитивні особливості так і ті обмеження, які виникають під час проведення такого роду занять у кожній окремій групі студентів, та будувати свою роботу відповідно до певних умов проведення інтерактивного заняття, індивідуальних особливостей студентів кожної окремої академічної групи та місця де проводяться такі заняття.

Слід зазначити, що специфічними рисами інтерактивних занять у системі мистецької освіти є наступне: дотримання принципів групової роботи; спрямованість на допомогу студентам у саморозвитку, при цьому допомогу надає не тільки викладач, який веде такі заняття, а і всі студенти групи; визначена просторова організація (інтерактивні заняття про-

ходять у зручному ізолюваному приміщенні, де студенти мають можливість не тільки сидіти у колі, а й вільно рухатись по приміщенню; акцент робиться на взаємних стосунках між студентами, які розвиваються у ситуації «тут і тепер»; застосування активних методів групової роботи (групова дискусія, мозковий штурм, синектичні сесії, фокус-групи, ситуаційно-рольові та ділові ігри психологічні вправи, ігрове проектування); об'єктивація суб'єктивних почуттів і емоцій студентів до кожного, хто працює в групі; вербалізація рефлексії; атмосфера розкритості та вільного спілкування; створення клімату психологічної безпеки.

**Висновки і пропозиції.** Впровадження інтерактивних методів у зміст професійної підготовки майбутніх працівників культурно-дозвіллової сфери дає можливість не тільки ефективно вирішувати різні соціальні, психологічні, та педагогічні проблеми, а й завдяки своїм додатковим можливостям сприяє формуванню готовності студентів до самостійного подолання різних проблем у подальшій професійній діяльності. Водночас вивчення особливостей та специфіки застосування інтерактивних технологій у системі мистецької освіти надає можливість оптимізувати та вдосконалити навчальний процес.

Впровадження інтерактивних технологій у навчальний процес ВНЗ мистецького профілю сприяє створенню сприятливого рефлексивного простору з можливостями самостійного та свідомого пошуку змісту майбутньої професійної діяльності, активізації самоаналізу і професійної самосвідомості, більш ефективному пошуку інформації та прогнозуванню подальшого професійного розвитку, пошуку шляхів власної професійної реалізації та підвищення конкурентоспроможності на ринку праці. Студенти, за умовами таких видів занять, мають можливість виконувати певні ролі, що дозволяє їм краще зрозуміти, що відчуває інша людина, вони вчаться моделювати різні стратегії майбутньої професійної поведінки.

Під час проведення занять-тренінгів всі учасники залучаються до осмислення переживань, набутих під час індивідуальної та колективної діяльності, що сприяє більш ефективному накопиченню їх професійного досвіду, усвідомленню і прийняттю певних норм та цінностей. Все це впливає на становлення та вдосконалення професійної компетентності майбутніх працівників культурно-дозвіллової сфери.

Ця публікація у повній мірі не висчерпує всіх аспектів зазначеної проблеми, і потребує подальшого дослідження та висвітлення отриманих результатів, що буде досліджено у подальшій роботі та висвітлено у наступних публікаціях.

**Список літератури:**

1. Змеев С.И. Андрогогика: основы теории и технологи обучения взрослых / С.И. Змеев. – М.: ПЕР СЭ, 2007.
2. Використання новітніх технологій для особистісної підготовки студентів ХНМУ: Матеріали Всеукр. навч. наук. конф. / В.М. Лісовий, В.Д. Марковський та ін. – Тернопіль, 2012. – С. 45–47.
3. Ливанова Е.А., Волошина А.Г., Плешаков В.А., Соболева АН., Телегина И.О. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия. – 2-е изд. – СПб.: Питер, 20008. – 208 с.: ил. – (Серия «Практическая психология»).
4. Методические указания по классификации методов активного обучения / Сост. Ю.С. Арутюнов, М.М. Бирштейн, В.Н. Бурков. – К., 1989.
5. Мороз Л.І. Професійно-психологічний тренінг у становленні особистості фахівця / Л.І. Мороз: Київ. нац. ун-т внутр. справ. – К.: Івано-Франківська, к: Надвірнянська друкарня. – 2007. – 311 с.
6. Падалка О.С., Нісімчук А.С., Смолюк І.О., Шпак О.Т. Педагогічні технології. Навчальний посібник для вузів. – К.: «Українська енциклопедія» ім. М.П. Бажана, 1995. – 253 с.
7. Шапран О.І. Система інноваційної підготовки майбутнього вчителя в умовах навчально-науково-педагогічних комплексів: Монографія. – Переяслав-Хмельницький, видавництво С.В. Карпук, 2007. – 370 с.

**Калинина Л.А.**

Обособленное подразделение «Николаевский филиал  
Киевского национального университета культуры и искусств»

## **РОЛЬ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОДЕРЖАНИИ МЕТОДИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ СФЕРЫ**

**Аннотация**

В статье определена актуальность и сделан короткий обзор последних исследований и публикаций из данной темы, раскрываются особенности внедрения интерактивных технологий в систему высшего образования, преимущества технологизации образования, раскрыта роль интерактивных технологий в содержании методической подготовки будущих специалистов для культурно-досуговой сферы в системе высшего художественного образования, раскрыты особенности организации учебного процесса в высшей школе в интерактивном режиме.

**Ключевые слова:** технологизация образования, высшая школа, интерактивные технологии обучения, культурно-досуговая сфера, методическая подготовка студентов.

**Kalinina L.A.**

Separated Subdivision «Mykolaiv Branch  
of Kyiv National University of Culture and Arts»

## **THE ROLE OF INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN THE CONTENTS METHODIC SUPPORT WHEN TRAINING THE FUTURE PROFESSIONALS OF CULTURAL-AND-LEISURE SPHERE**

**Summary**

The problem actuality is defined and a short review of the latest investigations and publications connected with the given theme are made. The article deals with the peculiarities of interactive technologies introduction into the system of higher school and the advantages of education technification. The role of interactive technologies in the contents methodic support when training the future professionals of cultural-and-leisure activities in the system of higher artistic education is revealed. The peculiarities of educational process organization in the higher school in the interactive regime are specified.

**Keywords:** education technification, higher school, interactive technologies of education, cultural-and-leisure activities, methodic support.