

Міністерство освіти і науки України
Одеська обласна рада
Одеська обласна державна адміністрація
Одеська національна наукова бібліотека
Одеська обласна універсальна
наукова бібліотека ім. М. С. Грушевського
Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв
Харківська державна академія культури
Університет Країни Басків (Іспанія)
Одеський національний політехнічний університет

**ІНФОРМАЦІЙНА ОСВІТА
ТА ПРОФЕСІЙНО-КОМУНІКАТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ
XXI СТОЛІТТЯ**

МАТЕРІАЛИ

XII Міжнародної науково-практичної конференції

*м. Одеса
11–13 вересня 2019 року*

За загальною редакцією
В. Г. Спрінсяна

Одеса
«Астропринт»
2019

УДК 378.4.007(477.74)(063)

I-741

Редакційна колегія:

Г. О. Оборський — доктор технічних наук, професор, дійсний член Академії інженерних наук України, заслужений працівник освіти України, ректор Одеського національного політехнічного університету;

В. Г. Спрінсян — кандидат мистецтвознавства, доцент, заслужений працівник освіти України, завідувач кафедри інформаційної діяльності та медіа-комунікацій ОНПУ, голова Асоціації документознавців України;

В. М. Шейко — доктор історичних наук, професор, дійсний член (академік) Національної академії мистецтв України, ректор Харківської державної академії культури;

О. В. Шевченко — доктор наук з соціальних комунікацій, професор кафедри інформаційної діяльності та медіа-комунікацій Одеського національного політехнічного університету;

Т. В. Розова — доктор філософських наук, професор, завідувач кафедри культурології, мистецтвознавства та філософії культури Одеського національного політехнічного університету;

М. М. Чурсін — доктор педагогічних наук, доцент кафедри інформаційної діяльності та медіа-комунікацій Одеського національного політехнічного університету;

Н. Ф. Баландіна — доктор філологічних наук, професор кафедри інформаційної діяльності та медіа-комунікацій Одеського національного політехнічного університету;

В. Ю. Жарких — доктор філософських наук, професор, завідувач кафедри філософії та методології науки Одеського національного політехнічного університету;

С. Х. Литвин — доктор історичних наук, професор, проректор з наукової роботи та міжнародних зв'язків Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв (Київ, Україна);

Т. В. Новальська — доктор історичних наук, професор, зав. кафедри інформаційних технологій Київського національного університету культури і мистецтв;

Мадарьяга Неря — PhD-доктор філософії, професор класичних і слов'янських мов гуманітарного факультету Університету Країни Басків (Іспанія);

О. М. Анісімова — доктор економічних наук, професор, завідувач кафедри інформаційних систем управління факультету математики та інформаційних технологій Донецького національного університету імені Василя Стуса (Вінниця, Україна);

Ю. С. Амельченко — заслужений працівник культури України, директор Одеської обласної універсальної наукової бібліотеки ім. М.С. Грушевського;

Ю. І. Палеха — кандидат історичних наук, професор завідувач кафедри документознавства та інформаційно-аналітичної діяльності Європейського університету (Київ, Україна);

Т. Л. Бірюкова — кандидат наук з соціальних комунікацій, доцент кафедри інформаційної діяльності та медіа-комунікацій Одеського національного політехнічного університету;

О. О. Татакі — старший викладач кафедри інформаційної діяльності та медіа-комунікацій Одеського національного політехнічного університету

Відповідальна за випуск **О. О. Татакі**

Друкується за рішенням вченої ради Одеського національного політехнічного університету (*протокол №9 від 25 червня 2019 року*)

Інформаційна освіта та професійно-комунікативні технології XXI I-741 століття: матеріали XII Міжнародної науково-практичної конференції (м. Одеса, 11–13 вересня 2019 року) / за заг. ред. В. Г. Спрінсяна ; ред. кол.: Г. О. Оборський, В. Г. Спрінсян, В. М. Шейко [та ін.] ; відп. за вип. О. О. Татакі. — Одеса : Астропринт, 2019. — 312 с.

ISBN 978-966-927-534-9

Збірник укладено на основі матеріалів XII Міжнародної науково-практичної конференції з проблем інформаційної освіти, комунікативної компетенції, інформаційної культури сучасного фахівця, філософії кроскультурної комунікації та розробки й впровадження інноваційних освітніх технологій. До збірника також увійшли статті й тези доповідей, в яких розглядаються актуальні проблеми кола наук із соціальних комунікацій та суміжних галузей знань.

Розрахований на наукових працівників, фахівців інформаційної сфери, викладачів, аспірантів, студентів і всіх, хто цікавиться заявленою проблематикою.

УДК 378.4.007(477.74)(063)

Матеріали конференції публікуються в авторській редакції

Відповідальність за зміст статей покладається на авторів

ISBN 978-966-927-534-9

**Ministry of Education and Science of Ukraine
Odessa Regional Council
Odessa Regional State Administration
Odessa national library
Odessa regional universal scientific library of M. S. Grushevsky
National Academy of culture and arts management
Kharkiv State Academy of Culture
University of the Basque Country (Spain)
Odessa National Polytechnic University**

**INFORMATIONAL EDUCATION
AND PROFESSIONAL-COMMUNICATIVE
TECHNOLOGIES OF XXI CENTURIES**

MATERIALS
of the XII International scientifically-practical conference

Odessa
September, 11–13th, 2019

Under the general editorship
V. G. Sprinsyan

UDC 378.4.007 (477.74)

Published by the decision of the Odessa National Polytechnic University Academic Council (protocol №9, 25.06.2019).

Proceedings concluded a based on materials the XII International Scientific and Practical conference on problems of Information Education, communicative competence, professional modern of information culture, philosophy, cross-cultural communication and the development and implementation of innovative educational technologies. The collection also includes articles and abstracts that address actual problems range of social communications sciences and related branches of knowledge.

Computed on the research workers experts of information sphere, teachers, students and all those interested in the stated issues.

The conference proceedings are published in author's edition
Responsibility for the content of articles rests with the authors

Министерство образования и науки Украины
Одесский областной совет
Одесская областная государственная администрация
Одесская национальная научная библиотека
Одесская областная универсальная
научная библиотека им. М. С. Грушевского
Национальная академия руководящих кадров
культуры и искусств
Харьковская государственная академия культуры
Университет Страны Басков (Испания)
Одесский национальный политехнический университет

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБРАЗОВАНИЕ И ПРОФЕССИОНАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ XXI ВЕКА

МАТЕРИАЛЫ
XII Международной научно-практической конференции

г. Одесса
11—13 сентября 2019 года

Под общей редакцией
В. Г. Спринсяна

УДК 378.4.007(477.74)(063)

Печатается по решению ученого совета Одесского национального политехнического университета (*протокол №9 от 25 июня 2019 года*)

Сборник составлен по материалам XII Международной научно-практической конференции, посвященной проблемам информационного образования, коммуникативной компетенции, информационной культуры современного специалиста, философии кросскультурной коммуникации и разработки, внедрения инновационных образовательных технологий. В сборник также вошли статьи и тезисы докладов, в которых рассматриваются актуальные проблемы ряда наук по социальным коммуникациям и смежным отраслям знаний.

Для специалистов информационной сферы, ученых, преподавателей, аспирантов, студентов и всех, кто интересуется заявленной проблематикой.

Материалы конференции опубликованы в авторской редакции
Ответственность за содержание статей возлагается на авторов

24. Українська Повстанська Армія в боротьбі: інтересний голос швейцарської газети про боротьбу У.П.А. на Словаччині // Свобода. 1947. Ч. 227. С. 1 // ЦДАЗУ. БФ. 3. Інв. № 6462.

25. У 50-річчя соборности українських земель: Слово Президента УНРеспубліки в екзилі Миколи Лівичького // Народна воля. 1969. № 7. С. 4–5 // ЦДАЗУ. БФ.3. Інв. № 6324.

26. У роковини історичних січневих актів / Екзекутива УККА // Народна воля. 1969. № 4. С. 2 // ЦДАЗУ. БФ.3. Інв. № 6324.

27. Як готуватись до золотих роковин соборної суверенної державности // Народна воля. 1969. № 2. С. 2, 4 // ЦДАЗУ. БФ.3. Інв. № 6324.

The research is devoted to the violation in the Ukrainian-speaking periodicals of the US diaspora after the Second World War issues of preserving national memory. The activities of the Ukrainian Insurgent Army, the Government of the Ukrainian National Republic on emigration, the celebration of the Day of the Union, and historical research are only some of the themes that were reflected in the publications of that time.

Keywords: *Ukrainian periodicals, Ukrainian diaspora in the USA, national memory.*

УДК 81. 95; 37:004:316. 772. 5

Т.А. Лугова, О.О. Панькевич

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ ДЛЯ ПОДОЛАННЯ ПІЗНАВАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНИХ БАР'ЄРІВ ПІД ЧАС ФОРМУВАННЯ КОМУНІКАТИВНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ МАЙБУТНІХ ЖУРНАЛІСТІВ

У статті обґрунтовано доцільність застосування інтерактивних методів навчання для подолання пізнавально-психологічних бар'єрів під час формування комунікативних компетентностей майбутніх журналістів. Зауважено, що однією зі складових комунікативної компетентності є вміння усвідомлювати і долати комунікативні бар'єри. Відповідно до концепції Л.Б. Орбан-Лембрик та теорії З. Фрейда розкрито сутність поняття «пізнавально-психологічні

бар'єри», а також уточнено ситуації їхнього виникнення. Доведено, що балансування ефектів пізнавально-психологічних бар'єрів можливе при впровадженні у навчальний процес різних методів управління зворотнім зв'язком (соціальним, інформаційним, афективним) та інформаційно-аналітичної роботи. У такий спосіб має створюватись навчальне середовище з реактивною та множинною або діалоговою взаємодією, яка оснащена різними інструментами реагування: вербальними, візуально-емоційними, статистичними, віртуально-матеріальними тощо. Наголошено на важливій ролі категорії «досвід» в процесі опанування необхідними комунікативними навичками та вміннями подолати пізнавально-психологічні бар'єри. Запропоновано визначення терміну «інтерактивний метод навчання» як активної та рівноправної взаємодії викладача зі здобувачами вищої освіти, спрямованої на виховання і навчання під час гри, а також програвання різних соціальних ролей з метою збагачення індивідуального та суспільного досвіду. Показано вектори використання інтерактивних методів у навчанні: переваги та наміри подальшого використання. На прикладі викладання дисципліни «Українська мова (за професійним спрямуванням)» обґрунтовано доцільність застосування викладачем ЗВО інтерактивних методів навчання для подолання пізнавально-психологічних бар'єрів. Наведено приклади використання інтерактивних методів, зокрема в ділових іграх, під час викладання дисципліни. Аргументовано тезу, що використання саме інтерактивних методів навчання є найефективнішим методом реалізації комунікативного підходу в навчанні, зокрема

Ключові слова: інтерактивні методи навчання; пізнавально-психологічні бар'єри; комунікативна компетентність; підготовка майбутніх журналістів; управління зворотнім зв'язком; гейміфікація; командна співпраця.

1. Вступ

В умовах глобалізації новинних медіа та підвищення вимог до підготовки майбутніх журналістів, першочерговим виступає пошук найефективніших методів формування фахівців високої комунікативної компетентності, що є важливою складовою так званих «soft skills» як запоруки професійного успіху в інформаційному суспільстві. Наразі для ефективною журналістської діяльності замало оперативного отримувати первинну інформацію, всебічно й об'єктивно представляти

її до уваги широкого загалу, коректно обговорювати полемічні питання. Гостро актуальним є формування вмінь прогнозувати суспільну реакцію на повідомлення, відповідально керувати зворотнім зв'язком (feedback management [1]), працювати в команді, навчатися та підвищувати свою кваліфікацію протягом всього професійного життя. Тож гостро актуальним видається впровадження у практику підготовки студентів-журналістів різних форм і методів інтерактивної взаємодії.

Аналіз останніх досліджень і публікацій показав наявність розвинутих історіографічних традицій у галузі педагогіки вищої школи [2], зокрема різних аспектів підготовки журналістів (Т. Прохоренко, М. Ватковська, А. Ідінов, Л. Коростильова, Л. Кулікова, Д. Леонтєв, Г. Нестеренко, М. Недашківська, О. Бандура, О. Панькевич [3] та інші), особливостей використання інтерактивних методів навчання [4]. Проблеми формування комунікативних компетентностей у вчителів [5]. Ученими розкриваються питання розробки мультимедіа методів у навчанні [9], [7], [8]; інформаційного дизайну для інтерактивних навчальних середовищ [6], [10]; спільного та кооперативного навчання як сутності інтерактивного навчання [11], активних методів навчання для інтерактивного пошуку зображень [12]; інтерактивної системи навчання та тестового оцінювання [13]. Складено довідники інтерактивних вправ для груп [14] та окремих індивідуумів [15]. Науковці стверджують, що зі «збільшенням походження гедонічних і соціальних інформаційних систем спостерігаються системи використання інших форм зворотного зв'язку та дизайну, ніж суто інформаційні, щоб збільшити залучення та мотивацію користувачів. Три основні класи мотиваційного проектування, які проводять залучення користувачів, стають все більш усталеними; гейміфікація, кількісна самооцінка та соціальна мережа» [16]. Тож гостро постає питання щодо обґрунтування доцільності впровадження форм інтерактивної взаємодії в підготовці здобувачів вищої освіти зі спеціальності «Журналістика» для формування в них комунікативної компетентності шляхом застосування інтерактивних методів навчання, зокрема під час вивчення дисципліни «Українська мова (за професійним спрямуванням)» у закладах вищої освіти.

Мета статті – обґрунтувати доцільність застосування інтерактивних методів навчання для подолання пізнавально-

психологічних бар'єрів як важливої складової комунікативної компетентності майбутніх журналістів.

2. Результати дослідження

Аналіз основних термінів дослідження. Насамперед, конкретизуємо поняття «комунікативна компетентність», «інтерактивні методи навчання» та «пізнавально-психологічний бар'єр» в аспекті нашого дослідження. Із психологічної точки зору компетентність розглядається як «знання та досвід у певній галузі» [17, с. 191]. Власне «комунікативна компетентність» загалом розглядається вченими як певний «чуттєвий і соціальний досвід у сфері ділового спілкування» [18], що зумовлює вміння адекватно інтерпретувати та реагувати на комуніканта-відправника (його повідомлення, реакцію, дію або її відсутність), а також здійснювати прогноз, програмування та управління процесами спілкування в різних комунікативних ситуаціях [XV]. Все це забезпечується складним комплексом знань культурних норм і обмежень у спілкуванні, звичаїв, традицій, етикету в сфері спілкування, дотримання правил пристойності, вихованість, орієнтація в комунікативних засобах, властивих національному, становому та професійному менталітету [19]. Комунікативна компетентність завжди набувається в соціальному контексті відповідно до життєвого досвіду [20, с. 8]. Тож категорія «досвід» поєднує поняття «гейміфікація» та «компетентність» [21]. Відомий теоретик гейміфікації навчання Джеймс Пол Гі пише: «Все що ми вважали важливим для функцій мозку, перш за все, дотримання правил логіки, обчислення – не є тепер важливим. Відбулася революція в теорії пізнання і нова теорія припускає, що люди вчаться через досвід. Наш мозок може зберігати пам'ять про все, що ми пережили, і саме це дуже сильно впливає на процес навчання. Якщо слідувати цій логіці, каже він, то найкращий спосіб навчання – це створити умови для отримання хорошого досвіду» [22].

Ми погоджуємося з точкою зору С.О. Мащак [23, с. 441], що однією зі складових комунікативної компетентності є вміння усвідомлювати й долати комунікативні бар'єри. Авторкою відзначено, що такі бар'єри можуть виникати, наприклад, при відсутності розуміння ситуації спілкування, що викликаються розходженнями між партнерами (соціальними, політичними, релігійними, фаховими, які породжують інтерпретацію тих самих понять, що зумовлюють

різноманітне світочуття, світогляд, світосприйняття). Тому важливим видається вироблення методів створення у студентів-журналістів саме досвіду афективних, інформаційних та соціальних зворотних зв'язків для контактування з інформаційним середовищем та оперативного подолання проблем, що виникають під час обміну інформацією. Наочно можливості виникнення пізнавально-психологічних бар'єрів наведено на рис. 1.

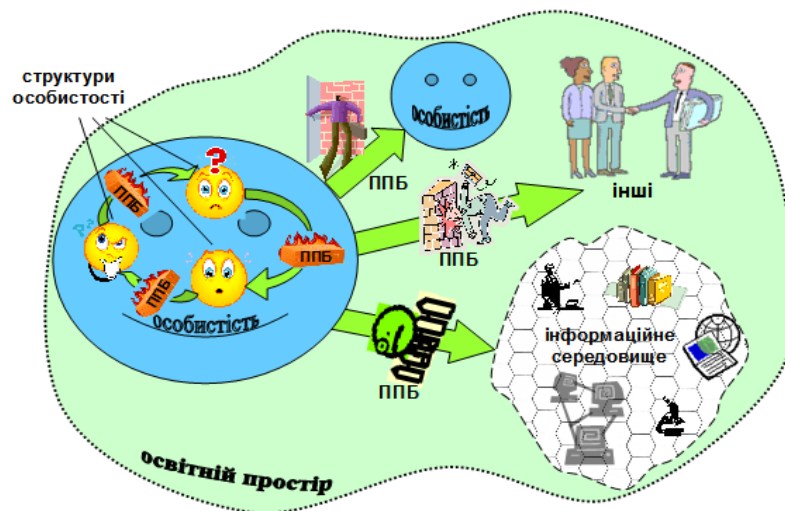


Рис. 1. Можливості виникнення ППБ у навчальному процесі

Зауважимо, у науці виробилося стійке уявлення про негативні впливи пізнавально-психологічних бар'єрів (ППБ), але, відповідно до концепції Л. Е. Орбан-Лембрик [24], ППБ виконують стимулюючу, гальмуючу та захисну функції. У різних ситуаціях вони можуть виступати як інформаційний фільтр або своєрідний «очисник», який відсіює «непотріб» (у цьому його позитивна роль), або як «перешкода на шляху корисного», що призводить до сприймання хибної, невірної інформації та повне ігнорування істинної (одна з негативних функцій). У такому значенні інформація виступає як неоднорідна дискретна суміш фактів та повідомлень, яку ППБ фільтрують та кристалізують.

Балансування ефектів ППБ можливе при впровадженні різних методів управління зворотнім зв'язком та інформаційно-аналітичною роботою. У такий спосіб має створюватись навчальне середовище з реактивною та множинною або діалоговою взаємодією, що оснащена різними інструментами реагування: вербальними (коментування, відгуки, діалоги, полеміка), візуально-емоційними (like, dislike, тригери,

emojicons [25]), статистичними (голосування, рейтинги), віртуально-матеріальними (бонусами-заохоченнями) тощо. Учені стверджують, що досвід афективного зворотного зв'язку пов'язаний зі сприйняттям користувачем переваг і подальших намірів використання (у нашому випадку навчання та майбутньої професійної діяльності), тоді як досвід інформаційного зворотного зв'язку пов'язаний тільки з постійними намірами використання [16].

Під «інтерактивними методами навчання» розуміємо активну та рівноправну взаємодію викладача та здобувачів вищої освіти, спрямовану на виховання й навчання під час гри й опанування різних соціальних ролей, з метою збагачення індивідуального та суспільного досвіду.

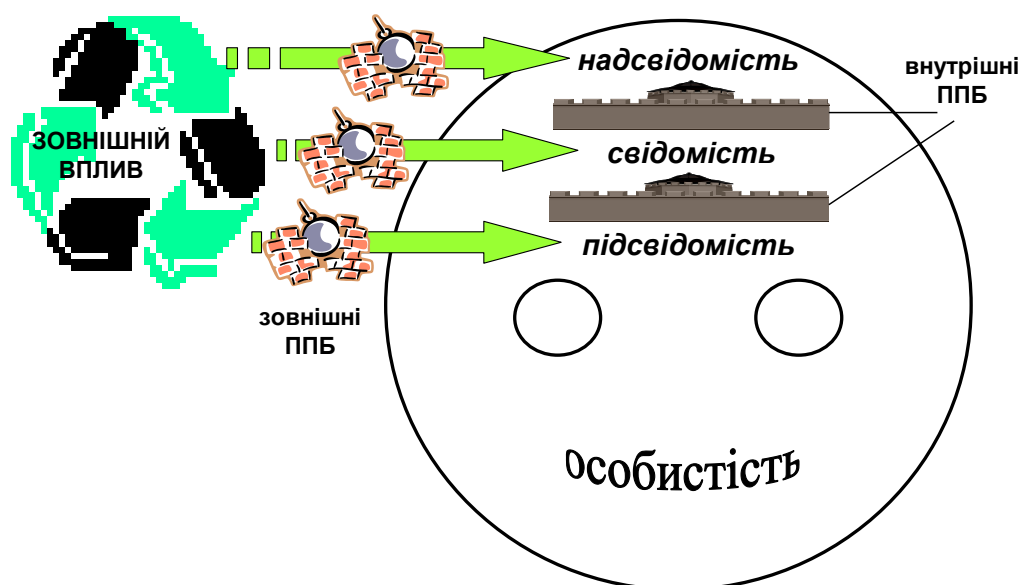


Рис. 2. Типи ППБ особистості

Розглянемо сутність ППБ у згідно топографічної моделі особистісної організації З. Фрейда [26]: свідомість, надсвідомість та підсвідомість. Певні судження, інформація або доводи, які надходять до особистості з навколишнього середовища та, навпаки, обов'язково наштовхуються на перешкоди. На нашу думку, найбільш значущими є три типи бар'єрів, які ми конкретизували таким чином: внутрішні (особистісні), зовнішні (суб'єктно-суб'єктивні) та середовищні (соціальні і культурні). Наочно типи ППБ нами подано на рис. 2.

Відповідність рівнів психіки за З. Фрейдом типам ППБ й інтерактивним методам навчання узагальнено нами в таблиці 1.

Таблиця 1.

Відповідність типів ППБ інтерактивним методам навчання

Рівні психіки за З. Фрейдом	Типи ППБ	Види зворотнього зв'язку	Інтерактивні методи та інструменти навчання	Вектори у навчанні [16]
Надсвідомість (моральні та релігійні парадигми, совість, ідеали)	Зовнішні	соціальний	візуалізація відповідності законам, стандартам, моральним кодексам: • діаграми розсіяння, • рейтинги як суспільне визнання.	подальші наміри використання
Свідомість	Середовищні • (соціальні і культурні); • комунікативні (суб'єктно-суб'єктивні); • особистісні	соціальний, інформаційний, афективний.	• голосування, • коментування, • вігуки, • діалог, • полеміка, • бонуси-заохочення.	подальші наміри використання, сприйняття переваг
Підсвідомість (біологічні потреби, бажання, емоції)	Внутрішні	афективний	візуально-емоційні: like, dislike, емотикони, тригери.	сприйняття переваг

Тож, відповідно до топографічної моделі мають бути обрані або розроблені інтерактивні методи, зокрема, ігрові. Так, наприклад, підсвідомі ППБ долаються іграми, що засновані на неявних знаннях [21], ППБ рівнів свідомості та надсвідомості долаються іграми, що формують компетенції критичного мислення, співпраці, академічної свідомості.

Комунікативні бар'єри можуть виникати у студентів, які не вміють володіти різними засобами спілкування (експресивно-мімічними, предметно-дійовими, мовленнєвими). Вагому роль відіграє перше враження при знайомстві студентів із викладачем або окремо між

собою, яке в подальшому може сприяти помилковому сприйманню одне одного протягом усього навчального процесу. Можуть також з'являтися й у таких людей, які з певних причин говорять неправду (через страх контакту; бажання підвищити свій авторитет). Як наслідок виникає недовіра, неприйняття колективом та викладачем. Тому під час викладання дисципліни «Українська мова (за професійним спрямуванням)» для студентів-журналістів, інтерактивні методи навчання мають бути орієнтовані на формування таких компетенцій [27]:

- збагачення словникового запасу у здобувачів вищої освіти, зокрема термінологічною, загальнонауковою та вузькоспеціальною лексикою;
- вміння правильно спілкуватися, переконувати людей, впливати на них словом;
- правильно використовувати різноманітні мовні засоби відповідно до сфери й мети висловлювання;
- розвиток інтелектуальних здібностей;
- вміння працювати в команді;
- здобуття знань не в готовому вигляді, а в процесі систематичного вирішення навчальних завдань та/або самостійних розумових зусиль;
- мобілізація здобутих знань через порівняння, узагальнення та висновки тощо.

Власний педагогічний досвід викладання дозволив нам стверджувати, що використання інтерактивних методів навчання є найефективнішим методом реалізації комунікативного підходу. На лекційних та практичних заняттях під час підготовки майбутніх журналістів в Одеському національному політехнічному університеті (ОНПУ) нами використовувалися інтерактивні методи, які давали можливість сформуванню комунікативну компетентність студентів та самим подолати різні види пізнавально-психологічних бар'єрів.

Проілюструємо це на прикладі проведеного нами практичного заняття в процесі вивчення дисципліни «Українська мова (за професійним спрямуванням)» на другому курсі в ОНПУ теми № 1 «Державна мова – мова професійного спілкування». Після привітання та «Самопрезентації» (оскільки це перша зустріч) викладач, познайомившись зі студентами, мотивувала їх до поглибленого вивчення української мови, оскільки вміння спілкуватися мовою

професії підвищує ефективність праці, допомагає краще орієнтуватися в професійній діяльності, а й у безпосередніх ділових контактах із колегами.

Із метою створення позитивно-емоційної атмосфери в аудиторії, викладач пропонувала виконати вправу «Похвальна реклама». Сутність цієї вправи методично полягає в тому, що викладач, об'єднавши академічну групу в пари, радила дізнатися за п'ять хвилин якомога більше нової інформації один в одного (хобі, цікаві факти з біографії тощо). Важливим моментом є те, що загальновідомі факти, на кшталт, у якому ЗВО вони навчаються, на якому курсі тощо (в нашому випадку в усіх групах ОНПУ це 2 курс, тому розповідати непотрібно), і, що головне, – говорити правду. Відтак, студенти по черзі знайомили викладача з кожним членом академічної групи. Використання цієї вправи дало змогу студентам розповісти один про одного, краще познайомитися і зняти емоційну напругу. Викладач мала можливість з'ясувати рівень загальномовної підготовки майбутніх фахівців і записати порушення мовних норм, які обговорила зі студентами тільки наприкінці практичного заняття.

Застосування на практичних заняттях вправи інтерактивної гри «Верховна рада» дало змогу подолати студентами пізнавально-психологічний бар'єр *страху*. Сутність цієї вправи полягає в тому, що здобувачі вищої освіти наосліп витягують картки із зазначеними на них ролями «спікер ВРУ», «фракція партії», «позапартійний», «народний депутат», «журналіст» тощо. Студенти читають заздалегідь підготовлений викладачем текст (або залежно від дисципліни та її мети готують самостійно доповідь) та виступають перед аудиторією у відповідній ролі. Інтерактивність забезпечується заборонаю на критику створення невербальної «позитивної підтримки» (кивки головою, зацікавленими поглядами тощо). У кінці варто обговорити не лише виступи, а й ефективність слухацької підтримки. За таких умов студенти поступово перестають боятися висловлювати власну думку, формуючи необхідні для майбутньої професійної діяльності комунікативні навички.

У свою чергу вправа «Он-лайн трансляція засідання суду» допомогла майбутнім журналістам подолати *ППБ «соціальний затишок»*, який полягає у побоюванні втратити зароблений авторитет. Методика використання: студенти об'єднуються у команди, які

виступають у ролі «захисника», «обвинувача» та «журналістів». Кожна група намагається довести свою точку зору, а «журналісти» неупереджено висвітлити події. Пропонуючи слушну думку, студент тим самим піднімає свою оцінку в очах одногрупників. Зворотній зв'язок забезпечується бонусами-заохоченнями від членів команди.

ППБ «очікування непорозуміння» як острах доповнень та уточнень із боку оточуючих, ґрунтується на тому, що партнер може зрозуміти твоє судження неправильно. Долається через візуалізацію та формалізацію висловлень на стікерах, що закріплюються на аркуші з основними тезами виступу. Так підсвідомі страхи переводяться на свідомий рівень інформаційного зворотнього зв'язку.

У той же час, студенти вчаться говорити не перебиваючи один одного, тобто, не висловлювати власної думки, не вислухавши всіх аргументів опонента. Це дає можливість утримати людину від поспішних висновків і, таким чином, подолати *ППБ «уникнення»* (несприймання повідомлення «чужої» людини з думками та аргументами, які напряду протириччють твоїм власним).

Низку інших бар'єрів допомагає долати, наприклад, проведення вправи «Брейн-ринг» як інтелектуальне змагання між окремими групами або командами студентів за першочерговість та правильність надання відповіді на проблемні питання з того чи того предмета» [28].

Формування і розвиток комунікативних умінь здобувачів вищої освіти здійснюється через засвоєння нових слів, словосполучень, мовних фраз та доведення їх до автоматизму; перенесення умінь з однієї ситуації в іншу та їх розширення; розвиток умінь імпровізування. Методика розробки інтерактивних ігор, заснованих на принципах геймдизайну, розкрита в попередніх працях [32].

У командній співпраці, як необхідної вимоги щодо застосування інтерактивних методів навчання, майбутні журналісти матимуть змогу не тільки глибоко засвоїти зміст матеріалу, а й більше дізнатися один про одного, засвоюючи одночасно наступні життєві навички: співпереживання, співробітництво, толерантність, а також долати низку *ППБ*.

3. Висновки та перспективи дослідження

Таким чином, цілеспрямоване навчання студентів за допомогою інтерактивних методів, сприятиме активізації комунікативних можливостей, формуванню особистісно-професійних якостей,

необхідних для ефективної міжособистісної взаємодії, а відтак – до формування підготовленості майбутніх журналістів до подолання пізнавально-психологічних бар'єрів в умовах сучасного освітнього простору ЗВО. Правильно сформована комунікативна компетентність у здобувачів вищої освіти надасть можливість встановлювати і підтримувати необхідні взаємини зі студентами, викладачами, родичами, з усіма людьми, що будуть пов'язані з майбутньою професійною діяльністю.

Вивчення дисципліни «Українська мова (за професійним спрямуванням)» у закладах вищої освіти на основі використання інтерактивних методів навчання є запорукою активної взаємодії здобувачів вищої освіти, оскільки безперечно сприяє формуванню вмінь майбутніх фахівців зорганізуватись і використати набуті знання в майбутній професійній діяльності; знайти та проаналізувати необхідну інформацію; залагоджувати конфліктні ситуації, знаходити компромісні рішення, долаючи ППБ тощо.

Перспективу подальшого наукового дослідження вбачаємо в пошуку та застосуванні ефективних інноваційних підходів у професійній підготовці здобувачів вищої освіти, зокрема, можливостей гейміфікації навчальних дисциплін для фахової підготовки студентів зі спеціальності 061 Журналістика.

Список використаних джерел

[1] O. Blazhko, T. Luhova, S. Melnik, & V. Ruvinska, «Communication model of open government data gamification based on Ukrainian websites». In *Experiment International Conference (exp. at'17)*, 4th, pp. 181-186, IEEE, June, 2017. Available: <https://ieeexplore.ieee.org/document/7984367>.

[2] В. Андрущенко, І. Бех, І. Волощук та В. Кремінь, *Педагогіка вищої школи*. Київ: Педагогічна думка, 2008, с. 256.

[3] О. О. Панькевич, В. П. Кубко, «Спеціальність «Журналістика» в умовах освітніх реформ», *В журнале «Інтернаука»*, №. 729, с. 60–63, 2017.

[4] М.І. Воровка, *Ділова гра як засіб підготовки майбутніх учителів до професійної діяльності*, автореф. дис. канд. пед. Наук, Тернопіль, 2007, с. 20.

[5] О. Ковтун, «Критерії та рівні сформованості комунікативної толерантності майбутнього вчителя іноземної мови початкової школи», *Педагогічний процес: теорія і практика*, Вип. 2, с. 80–85, – 2016.

[6] Н.І. Мачинська, «Навчальне проектування як чинник розвитку особистості у контексті акмеологічного підходу», *Проблеми освіти: збірник наукових праць*, Вип. 84., Житомир–Київ, с. 226–232, 2015.

[7] І. Підласий, *Практична педагогіка або три технології : Інтерактивний підручник для педагогів ринкової системи освіти*. Київ: Слово, 2004, с. 615.

[8] В.А. Трайнев & І.В. Трайнев, *Информационные коммуникационные педагогические технологии (обобщения и рекомендации): Учебное пособие*, 2-е вид. Москва: «Дашков и Ко», 2006, с. 280.

[9] S. R. Trollip & S. M. Alessi, *Multimedia for learning: Methods and development*. Allyn & Bacon, Inc., 2001. Available: <http://pdfvedotli.com/multimedia-for-learning-methods-and-development-stephen-m-alessi-stanley-r-trollip-full-text-read-book.pdf>. [Accessed 23.01.2019].

[10] M. Scaife, Y. Rogers, F. Aldrich & M. Davies, «Designing for or designing with? Informant design for interactive learning environments». *In Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Human factors in computing systems*, pp. 343–350, ACM, March 1997.

[11] T. Panitz, *Collaborative versus Cooperative Learning: A Comparison of the Two Concepts Which Will Help Us Understand the Underlying Nature of Interactive Learning*, 1999, p.13. Available: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED448443.pdf>. [Accessed 23.01.2019].

[12] P. H. Gosselin & M. Cord, «Active learning methods for interactive image retrieval». *IEEE Transactions on Image Processing*, 17(7), pp. 1200–1211, 2008.

[13] J. J. L'allier, S. H. Welsh, B. W. Nielsen, K. W. Miles, K. L. Myers, S. P. Henrie & L. I. Helliwell, *Interactive learning system with pretest*. U. S. Patent No. 6, 039, 575. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office, 2000. Available: <https://patents.google.com/patent/US6039575A/en>. [Accessed 23.01.2019].

[14] C. A. Barlow, J. A. Blythe & M. Edmonds, *A handbook of interactive exercises for groups*. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon. 1999.

[15] D. A. Kashy, G. Albertelli, G. Ashkenazi, E. Kashy, H. K. Ng & M. Thoennesen, «Individualized interactive exercises: A promising role for network technology». *In Frontiers in education conference*, Vol. 2, pp. F1C-8, 2001. Available: http://www.lon-capa.org/papers/fie2001_final.pdf. [Accessed 23.01.2019].

[16] L. Hassan, A. Dias, J. Hamari, «How motivational feedback increases user's benefits and continued use: A study on gamification, quantified-self and social networking». *In International Journal of Information Management*, 46, pp. 151–162, 2019. DOI: 10. 1016/j.ijinfomgt. 2018. 12. 004.

[17] Е. В. Прозорова, «Педагогические условия развития коммуникативной компетентности», *Мир психологи*, № 2, с. 191–202, 2000.

[18] Е. В. Руденский, *Социальная психология: Курс лекций*. Москва: ИНФРА-М; Новосибирск: НГАЭиУ, 1997, с. 224.

[19] В. Н. Куницына, Н. В. Казаринова & В. М. Погольша, *Межличностное общение*. СПб: Питер, с. 544, 2001.

[20] М. М. Заброцький, С. Д. Максименко, *Комунікативна компетентність учителя: сутність і шляхи формування*. Київ, Житомир: Волинь, с. 32, 2000.

[21] Т. А. Лугова, О.А. Блажко, «Розробка навчальних відеоігор, заснованих на активізації неявних знань», *Управління розвитком складних систем*, № 35, с. 105–112. 2018.

[22] J. P. Gee, *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, pp. 2, 14, 203–210, 2003. Available: <https://newlearningonline.com/literacies/chapter-2/gee-on-what-video-games-have-to-teach-us-about-learning-and-literacy> [Accessed 23.01.2019].

[23] С. О. Мащак, «Комунікативна компетентність особистості як соціально-психологічна проблема», *Проблеми сучасної психології: Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка*, Вип. 10, Кам'янець-Подільський: Аксіома, с. 435–444, 2010.

[24] Л. Е. Орбан-Лембрик, *Психологія управління нововведеннями в організації: навчальний посібник*. Київ: Академвидав, 2003, с. 567.

Available: <http://info-library.com.ua/index.php?page=books&cases=text&id=1214&book=78>. [Accessed 23.01.2019].

[25] Т. А. Лугова, М. Г. Якубовская, «Эмотикон в речевой культуре электронного мира», *Теоретические и практические проблемы трансформации языковых средств в контексте ускоренного развития общественных отношений*, GISAP, с. 50 – 53, 2 – 9 марта, 2016.

[26] S. Freud, *The Ego and Id*. Paperback, CreateSpace Independent Publishing Platform, pp. 98, March 22, 2010.

[27] О. О. Панькевич, «Методика викладання дисципліни «Українська мова (за професійним спрямуванням)»», *Освіта та педагогічна наука*, № 2 (165), с. 23, 2016.

[28] О.О. Панькевич, «Застосування ігрових технологій під час підготовки майбутніх фахівців соціономічної сфери: акмеологічний підхід», *Філософія та гуманізм*, Вип. 1 (7), с. 61, 2018.

[29] O. Blazhko, K. Gdowska, B. Gawel, O. Dziabenko, & T. Luhova (2017). «Deeper learning approaches integrated in serious games». *Project, Program, Portfolio Management. P3M. In The Proceedings of the International Research Conference*, Vol. 2, pp. 18–21, December, 2017. [Electronic Resource]. – Access mode: <http://dspace.opu.ua/jspui/handle/123456789/6866>. – Active link – 08.04.2019.

[30] O. Blazhko & T. Luhova (2018). «Features of using the canvas-oriented approach to game design», *In Scientific Journal Applied Aspects of Information Technology*, 2018, № 1, p. 62–73. doi: 19.15276/aait.01.2018.5.

[31] Т.Р.Гуменникова, Т.А.Лугова, О.І.Рященко & Ю.Л.Трояновская (2018). Інтеграція процесу розробки компютерних ігор з доповненою реальністю у компоненти stream-освіти. *Herald of Advanced Information Technology*, 1(01), 46–58. DOI: 10.15276/hait 01.2018.5. (in Ukrainian)

[32] Т.А. Лугова, О.А. Блажко (2018). *Проектування комп'ютерних ігор для навчання: навчальний підручник у межах проекту GameHub для студентів ЗВО спеціальності 029 «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа»* (Рекомендовано Вченою радою ОНПУ Протокол № 6 від 28.02.2018 р.), Одеса, ФОП Побута, 212 с.

В статіє обоснована целесообразность применения интерактивных методов обучения для преодоления познавательно-психологических барьеров при формировании коммуникативных компетенций будущих журналистов. Замечено, что одной из составляющих коммуникативной компетентности является умение осознавать и преодолевать коммуникативные барьеры. Согласно концепции Л.Б. Орбан-Лембрик и теории З. Фрейда раскрыта сущность понятия «познавательно-психологические барьеры» и ситуации их возникновения. Указано, что балансирование эффектов познавательно-психологических барьеров возможно при внедрении в учебный процесс различных методов управления обратной связью (социальным, информационным, аффективным) и информационно-аналитической работы. Таким образом должна создаваться учебная среда с реактивной и множественной или диалоговой взаимодействием, оснащена различными инструментами реагирования: вербальными, визуально-эмоциональными, статистическими, виртуально-материальными и тому подобное. При этом отмечена важная роль категории «опыт» в процессе освоения необходимыми коммуникативными навыками для преодоления познавательно-психологических барьеров. Предложено определение термина «интерактивный метод обучения» как активный и равноправный метод взаимодействия преподавателя и студентов, направленный на воспитание и обучение во время игры и освоения различных социальных ролей с целью обогащения индивидуального и общественного опыта. Показано векторы использования интерактивных методов в обучении: восприятие преимуществ и намерения дальнейшего использования. Обоснована целесообразность применения преподавателем ВУЗов интерактивных методов обучения, основанных на деловой игре для преодоления познавательно-психологических барьеров на примере преподавания дисциплины «Украинский язык (по профессиональному направлению)». Приведены примеры использования интерактивных методов в деловых играх во время преподавания дисциплины. Аргументировано то, что использование именно интерактивных методов обучения является эффективным методом реализации коммуникативного подхода в обучении.

Ключевые слова: интерактивные методы обучения; познавательные-психологические барьеры; коммуникативная компетентность; подготовка будущих журналистов; управления обратной связью; Геймификация; командное сотрудничество.

The article substantiates the expediency of using interactive teaching methods to overcome cognitive-psychological barriers during the formation of communicative competences of future journalists. It is noted that one of the components of communicative competence is the ability to recognize and overcome communicative barriers. According to the concepts of L. Orban-Lembryk and S. Freud, the essence of the concept of «cognitive-psychological barriers» and the situations of their occurrence are revealed. It is indicated that the balancing of the effects of cognitive-psychological barriers is possible when introducing different methods of managing feedback (social, informational, affective) and informational and analytical work in the educational process. In this way, a learning environment with reactive and multiple or interactive interaction should be created, equipped with different response tools: verbal, visual-emotional, statistical, virtual-material, etc. It emphasizes the critical role of the category of «experience» in the process of mastering the necessary communicative skills and overcoming cognitive-psychological barriers. The definition of the term «interactive learning method» is proposed as an active and equal interaction between the teacher and students, aimed at upbringing and learning while playing and mastering various social roles in order to enrich the individual and social experience. The vectors of the use of interactive methods in learning are shown: perception of advantages and intentions of further use. The expediency of the use of interactive learning methods based on a business game by the instructor Institutions of higher education for overcoming of cognitive-psychological barriers on the example of teaching the discipline «Ukrainian language (for professional direction)» is substantiated. Examples of the use of interactive methods in business games while teaching the discipline are given. It is argued that the use of interactive teaching methods is an effective method for implementing a communicative approach in teaching.

Keywords: interactive teaching methods; cognitive-psychological barriers; communicative competence; training future journalists; feedback control; Gamification; team collaboration.