

УДК 378.147:327-051(02)
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/47-1-35>

Олександр БАЛАНУЦА,
orcid.org/0000-0002-3470-9486
кандидат економічних наук,
Надзвичайний і Повноважний Посол України в Кувейті
(Ель-Кувейт, Кувейт) *balanutsa.alex@gmail.com*

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ДИПЛОМАТА

У статті розглянуто роль інформаційних технологій у професійній підготовці майбутнього дипломата.

З'ясовано, що сучасний суспільний розвиток, у тому числі міжнародне життя, відрізняється безпрецедентним динамізмом, надзвичайною складністю і багатомірністю. Отже, учасники світової політики дедалі частіше опиняються перед досі невідомими викликами, які необхідно адекватно оцінити і на які треба дати ефективну відповідь. Зрозуміло, що це вимагає високого професіоналізму дипломатів і всіх, хто працює у сфері міжнародних взаємин. Відповідно, має підвищуватись і рівень професійної підготовки таких фахівців. Людина, яка вміло й ефективно володіє технологіями та інформацією, має новий стиль мислення, принципово інакше оцінює проблеми, які виникають, організовує свою роботу, успішно інтегрується у професійну діяльність. У результаті необхідною складовою частиною підготовки дипломатів є впровадження в освітній процес інформаційно-комунікаційних технологій, адекватних новій освітній парадигмі, яка спрямована на розвиток активної особистості, що вільно орієнтується у світовому інформаційному просторі і використовує цей ресурс для саморозвитку.

В умовах інформатизації освіти були вироблені механізми, що дозволяють активізувати студентів у навчальному процесі. Насамперед до них належать навчальні ігри, а в нашому випадку – комп'ютерні навчальні ігри. Цей метод є активним, спрямованим на результат і забезпечує позитивний емоційний фон. Прагнення до успіху робить навчання в процесі гри надзвичайно ефективним.

Широкого застосування в навчальному процесі набувають мультимедійні інформаційні технології. Принципи технології мультимедіа характеризуються актами одномоментності візуального та процесуальності слухового сприймання, синтезу та синхронізації вербалізованих та невербалізованих знань. Системи мультимедіа широко використовуються для реалізації електронних підручників із кольоровою графікою, навчальних систем, мультимедійних бібліотек, довідкових інформаційно-пошукових систем.

Встановлено, що використання інформаційних технологій дає змогу формувати пізнавальний інтерес до змісту навчального предмета й професійну мотивацію майбутнього дипломата, розвивати творчий та інтелектуальний потенціал, його здібності сприймати та генерувати нові знання, а також застосовувати їх на практиці, що, безумовно, впливає на розвиток пізнавальної самостійності.

Ключові слова: *інформаційні технології, мультимедійні інформаційні технології, комп'ютерні навчальні ігри, підготовка майбутнього дипломата.*

Oleksandr BALANUTSA,
orcid.org/0000-0002-3470-9486
Candidate of Economical Sciences,
Ambassador Extraordinary and Plenipotentiary of Ukraine to the State of Kuwait
(Kuwait, Kuwait) *balanutsa.alex@gmail.com*

INFORMATION TECHNOLOGIES IN DIPLOMAT'S PROFESSIONAL TRAINING

The article considers the role of information technology in the training of future diplomats.

It was found that modern social development, including international life, is characterized by unprecedented dynamism, extreme complexity and multidimensionality. Thus, global policymakers are increasingly faced with hitherto unknown challenges that need to be adequately assessed and effectively addressed. It is clear that this requires high professionalism of diplomats and all those who work in the field of international relations. Accordingly, the level of professional training of such specialists should increase. A person who skillfully and effectively masters technology and information, has a new style of thinking, fundamentally different assessment of problems that arise, organizes their work, in the future successfully integrates into professional activities. As a result, a necessary component of training diplomats is the introduction of information and communication technologies in the educational process, adequate to the new educational paradigm, which is focused on the development of active personality, freely oriented in the global information space and uses this resource for self-development.

In the conditions of informatization of education, mechanisms have been developed to activate students in the educational process. These include educational games, and in our case, computer educational games. This method is

active, result-oriented and provides a positive emotional background. The pursuit of success makes learning in the game extremely effective.

Multimedia information technologies are widely used in the educational process. The principles of multimedia technology are characterized by acts of simultaneity of visual and procedural auditory perception, synthesis and synchronization of verbalized and nonverbalized knowledge. Multimedia systems are widely used for the implementation of electronic textbooks with color graphics, educational systems, multimedia libraries, reference information retrieval systems.

It is established that the use of information technology allows to form cognitive interest in the content of the subject and professional motivation of future diplomats, develop creative and intellectual potential, his ability to perceive and generate new knowledge, as well as apply them in practice, which certainly affects the development of cognitive independence.

Key words: *information technology, multimedia information technology, computer educational games, training of future diplomats.*

Постановка та обґрунтування актуальності проблеми. Нині в Україні триває становлення нової системи освіти, орієнтованої на входження у світовий інформаційно-освітній простір, що зумовлює суттєві зміни в теорії і практиці освітнього процесу вищої школи, пов'язані із внесенням коректив у зміст технологій навчання, які мають відповідати сучасним технічним можливостям і сприяти гармонійному входженню студентів в інформаційне суспільство. Комп'ютерні технології покликані стати не додатковим «довантаженням» у процесі здобуття знань, а невід'ємною частиною цілісного освітнього процесу, що значно підвищує його ефективність.

Сучасний період розвитку суспільства характеризується сильним впливом на нього комп'ютерних технологій, які проникають в усі сфери людської діяльності, забезпечують поширення інформаційних потоків у суспільстві, утворюючи глобальний інформаційний простір (Вечірко, 2013).

Сучасний суспільний розвиток, у тому числі міжнародне життя, відзначається безпрецедентним динамізмом, надзвичайною складністю і багатомірністю. Отже, учасники світової політики дедалі частіше опиняються перед досі невідомими викликами, які необхідно адекватно оцінити і на які треба дати ефективну відповідь. Зрозуміло, що це вимагає високого професіоналізму дипломатів і всіх, хто працює у сфері міжнародних взаємин. Відповідно, має підвищуватись і рівень професійної підготовки таких фахівців (Мальський, Мороз, 2012: 4). Людина, яка вміло й ефективно володіє технологіями та інформацією, має новий стиль мислення, принципово інакше оцінює проблеми, які виникають, організовує свою роботу, успішно інтегрується у професійну діяльність. У результаті необхідною складовою частиною підготовки дипломатів є впровадження в освітній процес інформаційно-комунікаційних технологій, адекватних новій освітній парадигмі, яка спрямована на розвиток активної особистості, що вільно орієнтується у світовому інформаційному про-

сторі і використовує цей ресурс для саморозвитку.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз літератури дає підстави стверджувати, що психолого-педагогічні аспекти новітніх інформаційних технологій досить різноманітні і охоплюють майже всі напрями використання комп'ютерної техніки в освітньому процесі вищої школи. Так, Є. Полат досліджувала дидактичні проблеми і перспективи використання інформаційних технологій у навчанні (Полат, 2001); система підготовки вчителя до використання інформаційних технологій у навчальному процесі була запропонована і обґрунтована М. Жалдак (Жалдак, 2002: 371–383); теорію комп'ютеризації освіти актуалізував Б. Гершунський (Гершунський, 1987). Також увагу дослідники приділяли створенню та впровадженню нової системи інформаційного забезпечення освіти, розробці автоматизованих навчальних систем, зокрема використанню мультимедіа, Інтернет-технологій (Вымятнин, 2003; Полат, 2001); останнім часом активно розглядаються проблеми електронних підручників (Осадчий, Шаров, 2011).

Мета статті – розглянути роль інформаційних технологій у професійній підготовці майбутнього дипломата.

Виклад основного матеріалу дослідження. Висвітлюючи проблему підготовки майбутніх дипломатів, окреслюємо напрями застосування інформаційних технологій щодо певної проблеми.

Очевидно, для розвитку студентів необхідно створити умови для залучення їх до самостійної пізнавально-пошукової, дослідницької діяльності, досвід здійснення якої буде сприяти формуванню вміння самостійно здобувати нові знання в процесі вивчення різних дисциплін. Крім того, важливим чинником є й наявність пізнавального інтересу, що сприяє формуванню прагнення особистості до оволодіння знаннями, адже особистість активно й самостійно займається тим, що їй цікаво.

Наявності лише пізнавального інтересу замало. Говорячи про такі предмети, як «Макрое-

кономіка і мікроекономіка», «Статистика зовнішньоекономічної діяльності», «Менеджмент», «Міжнародний маркетинг» та ін., не можна не зазначити високий рівень пізнавального інтересу до цих наук, що виявляють майбутні фахівці-міжнародники на початку їх вивчення. Як правило, в більшості студентів цей інтерес швидко згасає, якщо заняття будуються винятково на репродуктивній діяльності, яка спрямована на засвоєння вже готових знань.

Таким чином, проблема полягає в тому, щоб не тільки підтримувати, а й розвивати пізнавальний інтерес студентів до певних дисциплін, а отже, здійснювати їхній професійний розвиток.

Певні можливості в розв'язанні цієї проблеми мають інформаційні технології, зокрема мультимедійні та універсальні інформаційні технології.

Широкого застосування в навчальному процесі набувають мультимедійні інформаційні технології. Принципи технології мультимедіа характеризуються актами одномоментності візуального та процесуальності слухового сприймання, синтезу та синхронізації вербалізованих та невербалізованих знань. Системи мультимедіа широко використовуються для реалізації електронних підручників із кольоровою графікою, навчальних систем, мультимедійних бібліотек, довідкових інформаційно-пошукових систем.

Розглянемо більш детально можливості систем мультимедіа щодо інформаційної підтримки таких форм навчальної діяльності, як проведення лекцій та практичних занять, організації самостійної роботи студентів.

Мультимедійні засоби як джерело нових знань можуть використовуватися перед вивченням навчального матеріалу як вступ до теми або під час вивчення теми в поєднанні з розповіддю чи бесідою.

Завдяки мультимедійній інформації, що містять програми, студенти вчаться пов'язувати одержані уявлення з навчальною темою, робити потрібні доповнення, самостійні висновки й узагальнення.

Перевагою застосування на заняттях мультимедійних програм, які виступають як джерело знань, є те, що завдяки наочності та концентрованості викладу матеріалу студенти дістають значний обсяг навчальної інформації за порівняно короткий час, що звільняє викладача від тривалих, часом доволі непереконливих пояснень та призводить до формального та поверхового засвоєння навчального матеріалу.

Взагалі будь-яка форма наочної інформації містить елементи проблемності.

Дослідження закономірностей застосування наочності в організації проблемного навчання нау-

ковцями, зокрема Л. Занковим, Н. Менчинською, Ф. Яковлевим, визначає три функції наочності:

- наочність як джерело інформації (знань).

Ця функція наочності пов'язана головним чином з узагальненням фактів, індуктивним методом пізнання;

- наочність як засіб ілюстрації – засіб підтвердження дедуктивних висновків;

- наочність як основа чуттєвого сприйняття й опора пізнання. При проблемному навчанні в цій функції наочність здебільшого відіграє роль допоміжного засобу, який спрощує розв'язання проблеми (Малкин, 1976: 234).

Отже, завдання викладача полягає у використанні таких форм наочності, які не тільки доповнювали б словесну інформацію, але й самі були б носіями інформації. Чим більше проблемності в наочній інформації, тим вищий рівень пізнавальної самостійності студента можна формувати.

Звернемо увагу на проведення практичних занять із використанням мультимедійних технологій у процесі повторення й узагальнення навчального матеріалу.

Повторення та узагальнення навчального матеріалу досить складне як за методикою проведення, так і за можливостями активізації роботи студентів. Студенти зустрічаються з уже відомими подіями та явищами, науковими фактами, а тому постає завдання знайти такі методичні прийоми та засоби, які б допомогли не тільки відтворити знання, а й систематизувати та узагальнити, доповнити та поглибити їх.

Важливою умовою активізації роботи під час повторення є внесення до нього елементів нового. Ця загальнопедагогічна вимога має пряме відношення до використання мультимедійних засобів навчання. Важливість їх застосування саме й полягає в тому, що вони вносять до заняття новизну, яка за своїм змістом і формою викладу дає змогу відтворити за короткий час значний за обсягом матеріал.

Використання засобів мультимедіа з метою повторення, узагальнення та систематизації знань не тільки допомагає створити конкретне, наочно-образне уявлення про предмет, явище чи подію, які вивчаються, але й доповнити відоме новими даними.

Дидактична роль мультимедійних засобів у процесі повторення відрізняється від їх використання в процесі пояснення. Ця відмінність полягає в тому, що у разі повторення вони можуть охоплювати матеріал кількох занять і використовуватися вже не як джерело знань (хоч окремі відомості, що вони подають, є новими для студентів), а як основна або додаткова ілюстрація до

повторення або засіб відтворення та систематизації вже здобутих знань.

Виходячи з цих особливостей, розглянемо окремі дидактичні можливості, а також зумовлені ними місце та методичні прийоми використання мультимедійних програм під час повторення навчального матеріалу.

Під час заняття повторення та узагальнення інтегруються дидактичні можливості, а отже, методичні варіанти використання мультимедійних засобів, що мають різне дидактичне призначення. Це можуть бути джерело нової навчальної інформації, матеріал для виконання самостійної роботи чи перевірки знань студентів, ілюстрація до вже відомого матеріалу.

Наприклад, використовуючи відеокурс як складник мультимедійної навчальної програми, викладач має змогу продемонструвати, хоча й узагальнені для більшості підприємств, але все ж таки конкретні ситуації. Таким чином, відбувається абстрагування від теорії, учасники навчання бачать і розуміють, як вона може бути застосована на практиці.

Таким чином, використання засобів мультимедіа під час повторення та узагальнення навчального матеріалу може бути розраховане на проведення самостійної роботи, порівняння, розв'язання певних пізнавальних завдань, на основі яких студенти мають краще з'ясувати суть явищ та процесів, важливість подій, зробити певні висновки й узагальнення.

Аналізуючи зміст освіти в закладах вищої освіти щодо підготовки майбутніх дипломатів, професійні вимоги до фахівця, дійшли висновку, що одним із найбільш ефективних засобів їхнього розвитку є комп'ютерне моделювання.

Інакше кажучи, моделювання притаманне мисленню людини з раннього віку. Дитина в цей період уже порівнює, проводить елементарні узагальнення, які з розвитком дитини також розвиваються.

Можливість використання моделювання пояснюється також і тим, що вміння моделювати пов'язане зі змістовно-операційним компонентом пізнавальної самостійності, зокрема з володінням розумовими операціями: аналогією, порівнянням, синтезом, аналізом, узагальненням тощо.

Перш ніж залучати комп'ютерну техніку до аудиторних занять, необхідно здійснити низку заходів, результатом яких має бути створення позитивного емоційного фону.

Правомірність вибраного напряму підтверджується правилом, яке визначене Л. Виготським: «...перш ніж пояснювати – зацікавити; перш ніж змусити діяти – підготувати до дії; перш ніж пові-

домляти що-небудь нове – викликати очікування нового...» (Выготский, 1991: 155).

В умовах інформатизації освіти були вироблені механізми, що дають змогу активізувати студентів у навчальному процесі. Насамперед до них належать навчальні ігри, а в нашому випадку – комп'ютерні навчальні ігри. Цей метод є активним, спрямованим на результат і забезпечує позитивний емоційний фон. Прагнення до успіху робить навчання в процесі гри надзвичайно ефективним.

На можливість застосування в процесі навчання вправ і завдань, що потребують оригінального мислення, а також елементів пізнавальних ігор для підвищення емоційної активності того, кого навчають, вказував Ю. Бабанський (Бабанский, 1979: 105–111).

Також у дослідженні виходили з того, що використання комп'ютерних навчальних ігор сприяє не тільки активізації пізнавальної діяльності студентів, а й за певних дидактичних умов сприяє вдосконаленню професійної підготовки майбутніх дипломатів.

Однією з таких умов є забезпечення професійної спрямованості ділових ігор, моделювання за їх допомогою предметного контексту, змісту та форм майбутньої професійної діяльності студентів.

Реалізація дидактичних можливостей комп'ютерних навчальних ігор щодо формування пізнавальної самостійності не обмежується їх використанням у позаурочний час. Застосування інформаційних технологій, а саме комп'ютерних навчальних ігор, на практичних заняттях розширює можливості викладача щодо збільшення частки самостійної роботи студентів за рахунок того, що програма обов'язково містить контроль за діями студента. Про необхідність таких кроків Б. Єсіпов писав: «Важливо рішуче збільшити питому вагу самостійної роботи тих, кого навчають, на заняттях <...> при малій кількості самостійних робіт неможливо навчити застосовувати знання» (Єсіпов, 1961: 32).

У процесі організації і проведення заняття з використанням комп'ютерних дидактичних ігор слід дотримуватися певних методичних вимог: комп'ютерна гра повинна бути логічним продовженням та завершенням конкретної теоретичної теми (розділу) навчальної дисципліни, практичним доповненням до теми (розділу) чи завершенням вивчення дисципліни загалом; максимальна наближеність до реальних навчальних вимог; створення атмосфери пошуку та невимушеності; ретельна підготовка навчально-методичної документації; чітко сформульовані завдання, умови та правила гри; наявність необхідного обладнання.

Можливості, принципи та характерні риси комп'ютерних навчальних ігор свідчать, що в них доволі ефективно поєднуються відтворювальні й творчі процеси – репродуктивна й продуктивна діяльність, що позитивно впливає на емоційний стан і працездатність студентів. А це своєю чергою створює сприятливі умови для засвоєння знань і способів діяльності та застосування їх у різних ситуаціях, тобто, зрештою, для формування пізнавальної самостійності студентів.

Таким чином, проведення практичних занять із використанням дидактичних комп'ютерних ігор (або їх елементів) є необхідним і доцільним. Пізнавальні комп'ютерні ігри (Горленко, 1989; Маргулис, Косов, Мележик, 1990) змушують активізу-

вати мислення, дозволяють підвищити мотивацію навчання, надати заняттю більш емоційного фону, що сприяє прийняттю рішень щодо розв'язування певної проблеми, а разом із цим дають змогу підвищити рівень засвоєних знань завдяки розвитку в студентів пошуково-творчого мислення.

Висновки. Отже, використання інформаційних технологій дозволяє формувати пізнавальний інтерес до змісту навчального предмета й професійну мотивацію майбутнього дипломата, розвивати творчий та інтелектуальний потенціал студента, його здібності сприймати та генерувати нові знання, а також застосовувати їх на практиці, що, безумовно, впливає на розвиток пізнавальної самостійності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бабанский Ю. К. Проблемы совершенствования методов обучения на уроке. *Народное образование*. 1979. № 6. С. 105–111.
2. Вечірко М. С. Формування готовності майбутніх вчителів філологічних спеціальностей до професійного самовизначення : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04. Кіровоград, 2013. 231 с.
3. Выготский Л. С. Педагогическая психология. Москва : Педагогика, 1991. 480 с.
4. Вымятин В. М. Мультимедиа-курсы: методология и технология разработки. Томск, 2003. URL: <http://www.ict.edu.ru/ft/003622/index.html>.
5. Гершунский Б. С. Компьютеризация в сфере образования: проблемы и перспективы. Москва : Педагогика, 1987. 264 с.
6. Горленко В. А. ЭВМ и дидактические игры. *Информатика и образование*. 1989. № 1. С. 81–82.
7. Жалдак М. І. Педагогічний потенціал інформатизації навчального процесу. *Розвиток педагогічної і психологічної наук в Україні 1992–2002* : збірник наук. праць до 10-річчя АПН України. 2002. Ч. 1. 640 с.
8. Есипов Б. П. Самостоятельная работа учащихся на уроках. Москва : Учпедгиз, 1961. 239 с.
9. Малкин И. И. Психолого-педагогические основы наставничества : учебное пособие. Казань : МП РСФСР. Казан. ГПИ, 1976. 102 с.
10. Мальський М., Мороз Ю. Підготовка фахівців міжнародників в умовах трансформації міжнародної системи. *Вісник Львівського університету. Серія: Міжнародні відносини*. 2012. Вип. 30. С. 3–8.
11. Маргулис Е., Косов Ю., Мележик Ю. Компьютерные игры в обучении. *Информатика и образование*. 1990. № 2. С. 66–71.
12. Осадчий В. В. Створення електронного підручника: принципи, вимоги та рекомендації : навч.-методичний посібник. Мелітополь : РВЦ МДПУ, 2011. 120 с.
13. Полат Е. С. Моисеева М. В., Петров А. Е. Интернет в гуманитарном образовании : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. Москва : Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2001. 272 с.

REFERENCES

1. Babans'kyu Y. K. Problemy vdoskonalennya metodiv navchannya na urotsi [Problems of improving teaching methods in the classroom]. *Public education. Narodna osvita*, 1979, № 6, S. 105–111.
2. Vechirko M. S. Formuvannya hotovnosti maybutnikh vchyteliv filolohichnykh spetsial'nostey do profesiynoho samovyznachennya [Formation of readiness of future teachers of philological specialties to professional self-determination]: *Dys. ... kand. ped. nauk: 13.00.04, Kirovohrad, 2013, 231 s.*
3. Vyhot's'kyu L.S. Pedahohichna psykhohihiya [Pedagogical psychology], M.: Pedahohika, 1991, 480 s.
4. Vymyatnin V. M. Mul'tymedia-kursy: metodolohiya ta tekhnolohiya rozrobky [Multimedia courses: methodology and development technology], Toms'k, 2003. Rezhym dostupu: <http://www.ict.edu.ru/ft/003622/index.html>.
5. Hershuns'kyu B. S. Komp'yuteryzatsiya u sferi osvity: problemy ta perspektyvy [Computerization in education: problems and prospects], M.: Pedahohika, 1987, 264 s.
6. Horlenko V. A. EOM ta dydaktychni igry [Computers and didactic games], *Informatyka ta osvita*, 1989, № 1, S. 81–82.
7. Zhaldak M. I. Pedahohichnyu potentsial informatyzatsiyi navchal'noho protsesu [Pedagogical potential of informatization of educational process], *Rozvytok pedahohichnoyi i psykhohohichnoyi nauk v Ukraini 1992–2002: zb. nauk. pr. do 10-richchya APN Ukrainy*. 2002, CH. 1, 640 s.
8. Yesipov B. P. Samostoyatel'naya rabota uhashchikhhsya na urokakh. [Independent work of students in the classroom], M.: Uchpedgiz, 1961, 239 s.
9. Malkin I. I. Psikhologo-pedagogicheskiye osnovy nastavnichestva [Psychological and pedagogical foundations of mentoring]: *Ucheb. Posobiye, Kazan': MP RSFSR. Kazan. GPI, 1976, 102 s.*

10. Mal's'kyy M., Moroz Y. Pidhotovka fakhivtsiv mizhnarodnykiv v umovakh transformatsiyi mizhnarodnoyi systemy [Training of international specialists in the transformation of the international system], Visnyk L'vivs'koho universytetu. Seriya: Mizhnarodni vidnosyny, 2012, Vyp. 30, S. 3–8.
11. Margulis Ye., Kosov Yu., Melezhik Yu. Komp'yuternyye igry v obuchenii [Computer games in education], Informatika i obrazovaniye, 1990, № 2, S. 66–71.
12. Osadchyy V. V. Stvorennya elektronnoho pidruchnyka: pryntsypy, vymohy ta rekomendatsiyi [Creation of an electronic textbook]: navch.-metod. posibnyk, Melitopol' : RVTS MDPU, 2011, 120 s.
13. Polat Ye. S. Moiseyeva M. V., Petrov A. Ye. Internet v gumanitarnom obrazovanii [Internet in the Humanities Education]: ucheb. posobiye dlya stud. vyssh. ucheb. Zavedeniy. M.: Gumanit. izd. tsentr VLADOS, 2001, 272 s.