



**ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ**

УДК 378.245.001.8 : 004

DOI <https://doi.org/10.57125/pedacademy.2024.06.29.17>

**Інтерактивні технології як засіб активізації процесу формування дослідницької компетентності у майбутніх докторів філософії в умовах аспірантури**

**Олійник Ірина Вікторівна**

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри інноваційних технологій з педагогіки, психології та соціальної роботи, ВНЗ «Університет імені Альфреда Нобеля», м. Дніпро, Україна, ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0002-1749-1518>

**Прийнято: 13. 06. 24 | Опубліковано: 29. 06. 24**

*Анотація.* Сьогодні головна мета професійної освіти включає підготовку кваліфікованого фахівця відповідного профілю та рівня, конкурентоспроможного на ринку праці, відповідального, компетентного, який вільно володіє професією й націлений на успіх у різних галузях діяльності, здатного до безперервного професійного зростання, професійної та соціальної мобільності; володіє комунікативною, соціальною, інформаційно-технологічною та іншими видами компетентностей. Зазначене актуалізує наявність у майбутніх докторів філософії професійної компетентності не лише в межах викладацької діяльності, а й у широкому колі питань, пов'язаних із дослідницькою складовою.



*Метою даної статті є визначення можливостей інтерактивних засобів у процесі формування дослідницької компетентності у майбутніх докторів філософії в умовах аспірантури.*

*Завдання даної роботи полягали у визначенні значення ключового конструкту статті – «інтерактивні технології», аналізі основних інтерактивних методів, що можуть бути використані в процесі формування дослідницької компетентності у майбутніх докторів філософії та обґрунтування їх доцільності.*

*Для вирішення завдань дослідження використовувався комплекс **методів**: теоретичний аналіз та синтез ідей, результатів, теоретичних тверджень, розкритих у науково-педагогічній літературі; узагальнення та систематизація результатів наявних досліджень з означеного питання.*

***Результати дослідження.** Визначено, що інтерактивні технології передбачають побудову освітнього процесу через постійну активну взаємодію всіх учасників, в якій всі вони є рівноправними суб'єктами.*

*Інтерактивні технології є одним із найважливіших напрямків у підготовці широкого спектру фахівців у ЗВО та у підвищенні ефективності навчання в аспірантурі. Використання інтерактивних технологій у процесі навчання, сприяє формуванню компетенцій, розумових здібностей здобувачів, цілісному розумінню ними явищ і процесів, розвитку вміння логічно мислити та включенню в процес активної комунікації.*

*У статті визначається необхідність упровадження інтерактивних технологій з метою підвищення ефективності навчання в умовах аспірантури. Висвітлюються конкретні приклади застосування інтерактивних методик для стимулювання у майбутніх докторів філософії дослідницького мислення, критичного аналізу та самостійності.*



***Висновки.** Аргументовано, що інтерактивні технології сприяють активному залученню аспірантів до наукового дослідження, підвищуючи їхню мотивацію та поглиблюючи розуміння наукових концепцій.*

*Акцентовано на тому, що використання інтерактивних технологій допомагає зробити навчання більш доступним, цікавим та ефективним, а також сприяє формуванню компетентностей, необхідних для успішного виконання дослідницьких завдань.*

***Ключові слова:** аспірантура, майбутні доктори філософії, дослідницька компетентність, інтерактивні технології, методи інтерактивного навчання*

## **Interactive technologies as a means of activation of the process of formation of research competence of future phds in the conditions of postgraduate studies**

**Iryna Viktorivna Oliinyk,**

PhD in Pedagogy, Associate Professor at the Department of Innovative Technologies in Pedagogy, Psychology and Social Work at Alfred Nobel University (Dnipro, Ukraine) ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0002-1749-1518>

***Abstract.** Today, the main goal of professional education includes training a qualified specialist of the appropriate profile and level, competitive in the labor market, responsible, competent, fluent in the profession and aimed at success in various fields of activity, capable of continuous professional growth, professional and social mobility; possesses communicative, social, information-technological and other types of competence. This actualizes the presence of future PhDs professional competence not only in the framework of teaching activity, but also in a wide range of issues related to the research component.*



*The purpose of this article is to determine the possibilities of interactive means in the process of formation of research competence of future PhDs in the conditions of postgraduate study.*

*The objectives of this paper were to determine the meaning of the key construct of the article – «interactive technologies», to analyze the main interactive methods that can be used in the process of formation of research competence of future PhDs and to justify their feasibility.*

*The complex of methods to solving the problems of scientific paper such as theoretical analysis and synthesis of ideas, results, theoretical statements (explained in scientific literature), generalization and systematization of the results of available investigations of highlighted issue was used.*

*Study results. It was determined that interactive technologies assume the construction of the educational process through constant active interaction of all participants, in which all of them are equal subjects.*

*Interactive technologies are one of the most important directions in the training of a wide range of specialists in the graduate school and increasing the efficiency of postgraduate education. The use of interactive technologies in the learning process contributes to the formation of competencies, mental abilities of applicants, their holistic understanding of phenomena and processes, development of the ability to think logically and inclusion in the process of active communication.*

*The article defines the necessity of introducing interactive technologies in order to improve the effectiveness of training in the conditions of postgraduate studies. Specific examples of the application of interactive techniques to stimulate future PhD students' research thinking, critical analysis and independence are highlighted.*

*Conclusions. It is argued that interactive techniques promote active involvement of PhD students in scientific research, increasing their motivation and deepening their understanding of scientific concepts.*



*It is emphasized that the use of interactive technologies helps to make learning more accessible, interesting and effective, and contributes to the formation of competencies necessary for successful performance of research tasks.*

**Key words:** *graduate school, future PhD students, research competence, interactive technologies, interactive teaching methods*

**Вступ.** Останнім часом дедалі більше уваги приділяється підбору необхідних форм, прийомів, засобів та методів подачі матеріалу, де інтерактивні засоби навчання стають одним із найефективніших інструментів освітньої діяльності.

Сучасна освіта зазнає значних змін, обумовлених низкою факторів. До них відносяться нові вимоги до професійних якостей фахівців, що передбачає не лише наявність знань, а й розвинені навички їх застосування. В освітніх стандартах прямо вказується наявність таких компетенцій як здатність до самостійної пошукової діяльності, до критичного аналізу інформації, до знаходження оптимальних способів вирішення професійних завдань тощо. Ще одним фактором стала доступність будь-якої інформації у віртуальному просторі. Це змінило роль викладача як головного, а часом і єдиного джерела знань і змусило шукати нові форми та методи для проведення занять, тому найбільш популярними стали сучасні освітні технології, засновані на інтерактивній діяльності.

Погоджуємося з міркуваннями дослідниці К. Василенко, яка констатує, що в системі професійної і загальної вищої освіти виникає необхідність застосування інтерактивних освітніх технологій, які розвивають інтелект, ініціативність, креативні якості, самостійність, здатність до самоорганізації та інші необхідні якості для майбутнього фахівця [2, с. 469].



## ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ: НАУКОВІ ЗАПИСКИ

Інтерактивні засоби навчання суттєво підвищують якість сприйняття інформації, в разі перевершують можливості традиційних засобів візуалізації навчального матеріалу.

Одним із основних завдань навчання постає фасилітація, тобто напрямок процесу освоєння знань здобувачами, виявлення різноманіття їх точок зору у форматі полілогу, стимуляція та заохочення їх активності та відкритості до діалогічних форм занять, взаємозбагачення досвіду теорії та практики. Інтерактивні педагогічні технології сприяють оптимальному сприйняттю та засвоєнню навчального матеріалу через емоційне присвоєння знання у формі метанавичок, що формує у здобувачів почуття емоційної значущості, мотивацію та усвідомлення цінності освіти.

Педагог, який виступає основним транслятором соціокультурного досвіду, потребує оновлення підходів до професійної освіти, а також механізмів трансформації змісту та формування його професійної компетентності. Виклики динамічного розвитку суспільства відображаються у державних освітніх стандартах вищої освіти за напрямом підготовки «Педагогічна освіта», що визначають вимоги до підготовки педагогів та включають як основні завдання формування загальнокультурних (універсальних), загальнопрофесійних так і професійних компетенцій. Реформування сучасної вищої освіти, що переживає суперечливі процеси: з одного боку, демократизації, посилення гуманістичної спрямованості, гуманітаризації, орієнтації на багатопрофільність та альтернативність, а з іншого, інформатизації та комп'ютеризації, також висуває високі вимоги до організації навчання, застосування інноваційних, інтерактивних технологій.

Високі темпи інтелектуалізації на всіх рівнях відбивають загальноосвітню тенденцію до зближення дослідницької компетентності особистості з науковими



імперативами. Очевидно, що потреба суспільства в педагогах із високим рівнем дослідницької компетентності зростатиме з кожним роком.

Інтеграція України в європейський та всесвітній освітній і науковий простір, світоглядні, економічні, соціально-політичні виклики VUCA-світу V (Volatility) – нестабільність, мінливість, U (Uncertainty) – невизначеність, непередбачуваність, C (Complexity) – складність, багатомірність, A (Ambiguity) – неоднозначність), експоненціальне зростання інформаційно-цифрового середовища актуалізують питання щодо якості педагогічної освіти, а отже, вдосконалення підготовки педагогічних кадрів вищої кваліфікації для професійної та вищої освіти [4, с. 125].

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Необхідність упровадження інтерактивних освітніх технологій визначається у науковій та методичній літературі, а також публікаціях багатьох дослідників другої половини XX – XXI століть. Теоретичні аспекти, пов'язані з розкриттям сутності інтерактивних методів, їх класифікацією та визначенням найбільш поширених та ефективних для вирішення навчальних завдань, були розглянуті в роботах таких науковців В. Мельник [7], Л. Пироженко, О. Пометун [11], Т. Сердюк [12], С. Сисоєва [13], В. Ягоднікова [15] та ін.

У наукових працях інтерактивні технології визначаються як «навчання за методом участі» чи «кооперативне навчання». У рамках цього підходу створюється можливість обговорення кожної проблеми, формулювання аргументів та обґрунтування власного погляду. Це сприяє не лише глибшому засвоєнню навчального матеріалу, але і розвитку мисленнєвих операцій, навичок критичного аналізу та синтезу.

**Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми.** Здійснений ґрунтовний аналіз наукової літератури засвідчує, що досвіду використання інтерактивних технологій в процесі підготовки майбутніх фахівців



присвячено чималу кількість наукових розвідок, однак питання щодо визначення потенціалу інтерактивних технологій у процесі формування дослідницької компетентності у майбутніх докторів філософії в умовах аспірантури залишається малодослідженим та потребує додаткового вивчення, що й зумовлює потребу в пошуку інтерактивних методів, які сприятимуть активізації формування дослідницької компетентності.

**Формулювання цілей статті.** Метою статті є визначити основні можливості використання інтерактивних технологій як засобу активізації процесу формування дослідницької компетентності у майбутніх докторів філософії в умовах аспірантури.

**Виклад основного матеріалу.** У цілому дослідницька компетентність у загальному контексті європейських тенденцій модернізації змісту способів та технологій організації освітнього процесу передбачає наявність у майбутніх докторів філософії певних якостей, що включають професійну творчість, мобільність, рішучість, здатність до професійного зростання.

Сучасні виклики до освітньої системи визначили підвищену увагу до результатів навчання майбутніх докторів філософії, питань розробки та реалізації нових підходів до їх професійної підготовки, і, як наслідок, упровадження нових освітніх технологій, розширення педагогічних можливостей.

Відповідно до мети освітньо-наукової програми «Професійна освіта» третього (освітньо-наукового) рівня [9] постає необхідність у підготовці висококваліфікованих науково-педагогічних кадрів, здатних до дослідницько-інноваційної, науково-педагогічної, проєктної діяльності, якісного супроводження освітнього процесу та креативного розв'язання актуальних проблем у сфері професійної освіти.



Номенклатура дослідницьких компетенцій майбутніх докторів філософії визначалася нами на основі поетапної процедури, яка включала вивчення та аналіз офіційних документів, освітніх програм та наукових публікацій, що містять вимоги до науково-дослідної підготовки аспірантів, систематизацію відібраних дослідницьких компетенцій, їх змістове узагальнення та структурування, експертне обговорення списку даних дій з викладачами, науковими керівниками аспірантів.

Існуюча модель організації освітнього процесу в аспірантурі передбачає підготовку фахівців за двома основними напрямками: наукова та викладацька діяльність, тобто майбутній доктор філософії має бути викладачем-дослідником. Це означає, що всі випускники аспірантури, незалежно від напрямку їх підготовки, форми навчання, запланованих професійних траєкторій мають бути готові не лише до викладацької, а й до дослідницької діяльності в ЗВО.

Необхідно в порівняно короткі терміни сформувати в аспірантів досвід науково-дослідницької діяльності, достатній для самостійного виконання кандидатської дисертації та досвід викладацької діяльності (у тих, які передбачають це здійснювати надалі), достатній для реалізації професійних функцій викладача ЗВО відповідно до сучасних вимог.

Забезпечення реалізації зазначених вище аспектів потребує впровадження інтерактивних технологій в навчальний процес майбутніх докторів філософії.

Звернемося до понятійного аналізу головних концептів нашого дослідження: «інтерація», «інтерактивне навчання», «інтерактивна технологія».

Висвітлюючи питання інтерактивної взаємодії в початковому процесі, В. Мельник ідентифікує розвитковий навчальний процес у контексті діалогу як активну взаємодію та спілкування його учасників, і визначає цей процес як «інтерацію» [7, с. 15].



За класифікацією науковця можна виокремити три основні групи: превентивні інтеракції (створення груп, розподіл ролей, консультація, репетиція); імітаційні інтеракції (інсценування, психодрама, соціодрама, ділові та операційні ігри, диспут, «мозковий штурм», колективне або групове проектування, дебати, метапредметні, міжпредметні, внутрішньо предметні, тематичні обговорення тощо); неімітаційні інтеракції (проблемна лекція, семінар, практикум, круглий стіл, конференція) [7, с. 17-18].

Поняття «інтерактивності» тлумачиться вченими-педагогами [3, 8, 10, 13] по-різному, але в основі його лежить взаємодія суб'єктів: інтерактивне навчання – навчання з добре організованим зворотним зв'язком суб'єктів навчання, з двостороннім обміном інформацією, де акцент робиться на зростаючу самостійну активність здобувачів, використання інтерактивних методик спонукає до продуктивної розумової та практичної діяльності.

Варто відзначити, що інтерактивність підвищує мотивацію та пізнавальну активність майбутніх докторів філософії, дозволяє оволодіти необхідним діапазоном дослідницьких компетенцій та застосувати їх у рішенні навчально-дослідницьких завдань, а надалі забезпечити дослідницьку спрямованість навчально-виховного процесу в освітніх установах.

Використання в навчальному процесі інтерактивних форм озброює аспірантів вміннями аналізувати цілі, завдання, засоби та результати дослідження; висловлювати судження про об'єктивність та обґрунтованість дослідницьких процедур, відповідно до застосованих методів вирішувати дослідницькі завдання; будувати моделі реальної та ідеальної педагогічних ситуацій, порівнювати їх і програмувати дії з досягненнями.

Так, зокрема, О. Пометун [10, с. 7] трактує інтерактивне навчання як організацію за допомогою певної системи способів, прийомів, методів освітнього процесу, заснованого на: суб'єкт-суб'єктних стосунках педагога й



здобувача (паритетності); багатосторонній комунікації; конструюванні знань; використанні зворотного зв'язку; постійній активності здобувача.

Сутність інтерактивного навчання О. Пошетун та Л. Пироженко вбачають в тому, що навчальний процес відбувається за умов постійної, активної взаємодії всіх учасників. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове навчання в співпраці) [11, с. 13].

Дослідниця В. Ягоднікова розглядає інтерактивне навчання як навчальний процес, що ґрунтується на принципах гуманізації, демократизації, диференціації та індивідуалізації і становить соціально мотивоване партнерство, центром уваги якого є не процес викладання, а організована творча співпраця рівноправних особистостей на рівні суб'єкт-суб'єктної взаємодії [15, с. 15].

Інтерактивні технології навчання дорослих С. Сисоева розглядає як такі, що забезпечують включення дорослих у процес навчання за рахунок добору й використання сукупності інтерактивних форм, методів, прийомів, методик, засобів навчання, що дозволяють гарантовано досягти запланованого результату, забезпечити зворотній зв'язок, право вибору, двоспрямованість спілкування, оптимальне врахування життєвого й професійного досвіду тих, хто навчається [13, с. 4-41].

У якості організації навчального процесу, що має проблемно-пошуковий зміст, реалізується за допомогою засобів комунікації та базується на спільній діяльності, за якої педагог знаходиться в позиції фасилітатора, а студенти активно взаємодіють між собою та викладачем розглядає інтерактивне навчання І. Луцик, розуміючи під методами інтерактивного навчання такі, що зумовлюють процес активної взаємодії суб'єкта навчання з навчальним середовищем з метою досягнення визначених дидактичних результатів [5].

Цікаве трактування визначення конструкту «інтерактивні технології» знаходимо в дослідженні Т. Сердюк [12], яка визначає їх як дидактичні



технології, що характеризуються досягненням запланованих педагогічних результатів шляхом організації та здійснення активної навчальної взаємодії суб'єкта навчально-виховного процесу з навчальним середовищем.

Сутність інтерактивних технологій навчання полягає в тому, що вони ґрунтуються, насамперед, на творчому продуктивному мисленні. Інтерактивні завдання дозволяють відпрацьовувати конструктивні, рефлексивні, аналітичні вміння майбутніх освітян.

Суголосні з міркуваннями Н. Волкової, про те, що інтерактивність є характерологічною особливістю сучасного освітнього процесу з використанням комп'ютерних технологій, що сприяє встановленню суб'єкт-суб'єктної взаємодії викладача і студентів, студентів між собою на основі активізації процесів емпатії, рефлексії, відчуття співдіяльності тощо. Висвітлюючи ефективність застосування інтерактивних технологій навчання у вищій школі дослідниця наголошує, що інтерактивність передбачає: діалогічність, висвітлення та аналіз кожної проблеми під різним кутом зору, відмову від стереотипу та шаблону (множинність логіки); наявність «незавершеності» як природної властивості пізнання; зміну традиційної активності викладача активністю студентів, спрямування студентів на самостійний пошук інформації (відкритість до перетворень, доповнень), обмін знаннями, діями, формування навичок роботи з науково-педагогічною літературою; взаємодію мікрогрупи, студентської аудиторії, віртуального партнера [3, с. 13].

Інтерактивні технології в процесі формування дослідницької компетентності майбутніх докторів філософії розглядається нами як засоби та методи, спрямовані на взаємодію аспірантів з освітнім контентом та один з одним з метою розвитку навичок дослідницької діяльності, що сприяє активній участі здобувачів в освітньому процесі, підтримує індивідуалізацію навчання та розвиває критичне мислення.



Ці технології можуть включати використання інтерактивних дошок, веб-платформ, освітніх додатків, онлайн-ресурсів та інших інструментів, які дозволяють майбутнім докторам філософії взаємодіяти з науковим матеріалом, проводити дослідження, обмінюватися інформацією та обговорювати результати.

Використання інтерактивних технологій у процесі формування дослідницької компетентності містить наступні аспекти:

- інтерактивні технології дозволяють аспірантам брати активну участь в освітньому процесі, створюючи більш динамічну та захоплюючу атмосферу;
- можуть надавати інструменти для проведення досліджень, аналізу даних та вирішення завдань, сприяючи розвитку навичок дослідницької діяльності;
- створюють можливість використання візуалізації та інтерактивних засобів навчання: використання графіки, анімації, віртуальної та доповненої реальності, що може значно полегшити розуміння складних концепцій та сприяти кращому засвоєнню матеріалу;
- дозволяють майбутнім докторам філософії взаємодіяти один з одним у віртуальному середовищі, обмінюватися ідеями, вирішувати завдання та спільно працювати над науковими проєктами;
- передбачають створення інтерактивних завдань та кейсів, матеріалів, які надають аспірантам можливість застосовувати свої знання на практиці, стикатися з реальними проблемами та розробляти власні дослідницькі підходи.

Аналіз наукової літератури з означеного питання [1, 6, 7, 14,] дозволив систематизувати наявні класифікації й виокремити найбільш ефективні в процесі формування дослідницької компетентності інтерактивні методи:



- методи створення сприятливої атмосфери та організації комунікації (охоплення спільною роботою усіх суб'єктів навчального процесу, що сприяє їх адаптації до створеної педагогічної ситуації);
- методи організації обміну діяльностями (поєднання індивідуальної і групової спільної роботи учасників педагогічної взаємодії, вправи на вміння слухати, на прийом і передачу інформації);
- методи організації мислєдіяльності (призначені для створення сприятливої атмосфери, мобілізації творчого потенціалу кожного здобувача, розвивають їх позитивну мотивацію до навчання, і водночас стимулюють активну мисленнєву діяльність шляхом виконання різних розумових операцій);
- методи організації смислотворчості (створення суб'єктами навчально-пізнавального процесу нового способу педагогічної взаємодії, відображення учасниками інтеракцій власного розуміння змісту явищ, що вивчаються, обмін цими смислами і збагачення свого індивідуального уявлення про ті чи інші явища, процеси тощо);
- методи організації рефлексивної діяльності (самоаналіз і самооцінка учасниками інтеракцій навчальної взаємодії, своєї діяльності та її результатів, що дає змогу конкретизувати стан пізнавальної активності здобувачів і визначити причини та наслідки цього процесу);
- інтегративні методи (інтерактивні ігри, які, на думку науковців, об'єднують усі зазначені функції інтерактивних методів навчання) [14];
- методи кооперативного навчання (робота в парах, трійках, карусель, робота в малих групах, акваріум тощо);
- методи колективно-групового навчання (мікрофон, незакінчені речення, мозковий штурм, ажурна пилка та ін.);
- методи ситуативного моделювання (імітаційні ігри, рольова гра, драматизація та ін.);



– методи опрацювання дискусійних питань (метод ПРЕС, займи позицію, кейс-метод, дискусія тощо).

Одним із ефективних інструментів науково-методичного супроводу дослідницької роботи майбутніх докторів філософії вважаємо застосування *кейс-технологій*, які сприяють розвитку аналітичних навичок та критичного мислення, демонстрації різних позицій та точок зору, оцінки альтернативних варіантів у невизначених ситуаціях. Кейс-технології мають багато планових цілей: навчити аналізувати інформацію; сортувати інформацію для вирішення обраної задачі; виявляти ключові проблеми запропонованої ситуації; генерувати альтернативні шляхи рішення та оцінювати їх; обирати найбільш оптимальне рішення та формувати план подальших дій.

Використання *інформаційних комп'ютерних технологій* у режимі on-line. Завдання можуть бути спрямовані на: пошук та обробку інформації; організацію взаємодії у мережі; завдання щодо створення web-сторінок, виконання проєктів.

Провідними способами сучасної організації процесу інтерактивного навчання майбутніх докторів філософії є самостійна робота з використанням можливостей телекомунікаційних мереж з метою створення тематичних *веб-квестів та веб-сторінок* – використання html (hypertext markup language) – редакторів, ftp, веббраузерів, графічних редакторів тощо.

Веб-квест – спеціальним чином організований вид самостійної дослідницької діяльності, для виконання якої аспіранти здійснюють пошук інформації в мережі Інтернет за вказаними адресами. Вони створюються для того, щоб раціонально використовувати час самостійної роботи, швидко знаходити необхідну різноманітну інформацію, використовувати її в практичних цілях та для розвитку навичок критичного мислення, аналізу, синтезу й оцінки інформації.



Іншим інноваційним способом організації дослідницької діяльності є *симуляції* (інтерактивні імітатори реальних ситуацій), які вважаються одними з найефективніших і сучасних практичних навчальних технологій електронного навчання.

Якісна симуляція включає три структурні компоненти:

1) добре продумана робоча модель професійного середовища (модель як структурний компонент симуляції пропонує ключові варіанти типів поведінки та взаємодій з іншими людьми);

2) сценарій процесу симуляції, спрямований на розвиток інтуїції, пошуку альтернативного нестандартного шляху вирішення проблеми;

3) наставник (ментор), який використовує стратегію скеффолдингу (scaffolding), основною характеристикою якої є «згасаюча допомога» (fading help) з боку викладача в ході самостійної роботи здобувачів.

Використання інтерактивних технологій в аспірантурі може значно покращити процес формування дослідницької компетентності у майбутніх докторів філософії. При цьому варто враховувати наявність важливих складових, це, насамперед: відкритий доступ до інформації, сучасні методи досліджень, взаємодія зі спільнотою, віртуальні дослідження та лабораторії, відкриті віртуальні конференції та семінари, онлайн-семінари та вебінари, використання інтерактивних платформ для навчання, менторство через віддалені засоби зв'язку, використання віртуальних інструментів дослідження, відкритий доступ до ресурсів (рис. 1).



## ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ: НАУКОВІ ЗАПИСКИ

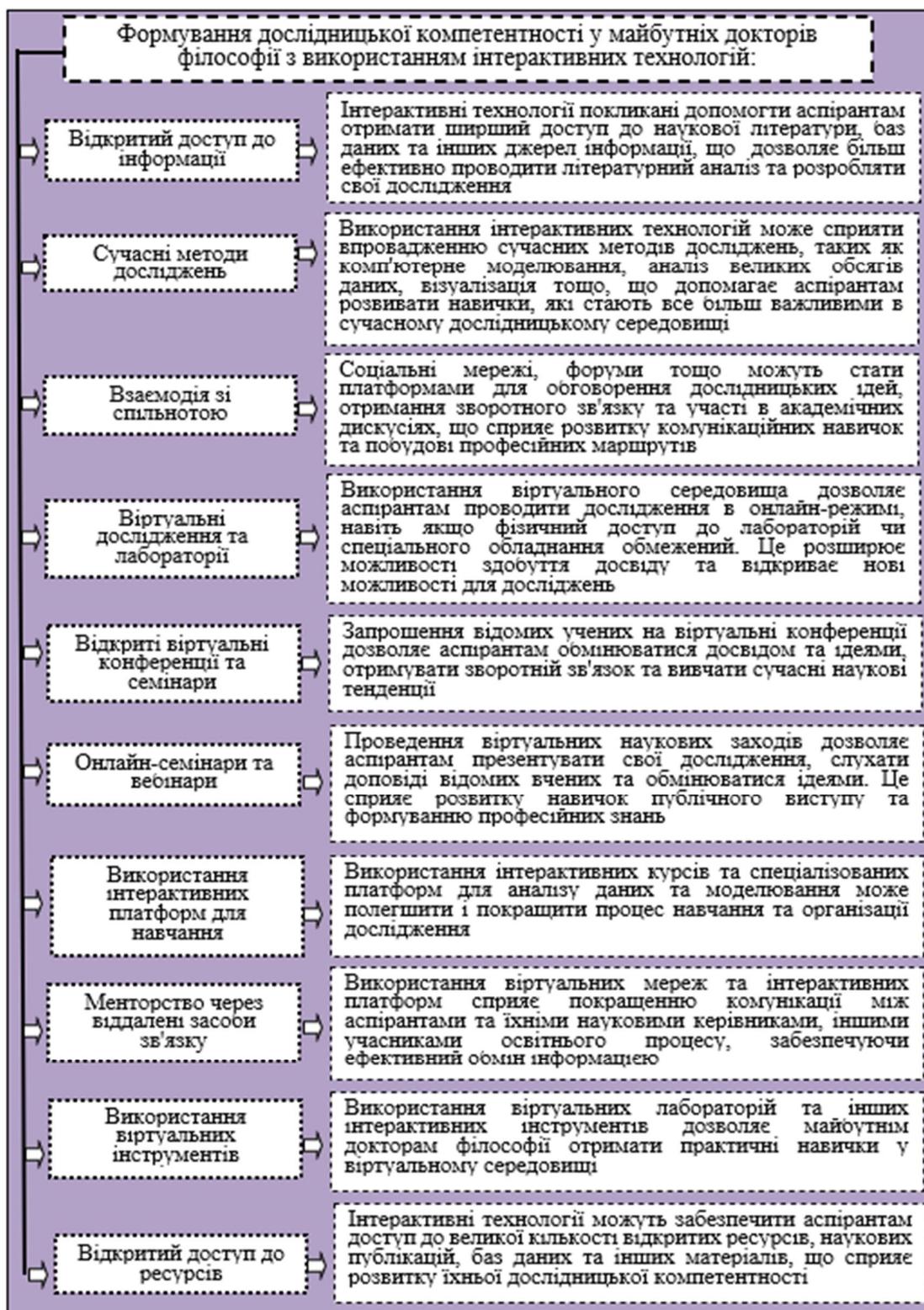


Рис. 1. Ефективність формування дослідницької компетентності у майбутніх докторів філософії у процесі використання інтерактивних технологій



Ефективність формування дослідницької компетентності у майбутніх докторів філософії через інтерактивні технології забезпечується завдяки використанню відкритих лекцій, віртуальних лабораторій та онлайн-курсів, що може сприяти глибокому засвоєнню матеріалу та розширенню обсягу знань; можливості обговорення матеріалу в реальному часі, взаємодії з колегами та викладачами за допомогою віртуальних платформ, що сприяє обміну досвідом та ідеями; використанням віртуальних досліджень та симуляцій, оскільки застосування інтерактивних сценаріїв для моделювання реальних наукових досліджень може допомогти аспірантам отримати практичний досвід та розвивати аналітичні навички; персоналізованим підходом до навчання, адже використання інтерактивних платформ дозволяє адаптувати матеріал під індивідуальні потреби аспірантів, забезпечуючи оптимальне засвоєння інформації; розвитком технологічної грамотності: використання інтерактивних технологій дозволяє аспірантам розвивати навички використання сучасних інструментів для досліджень, що є важливим аспектом сучасної наукової діяльності.

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Отже, в цілому, інтерактивні технології можуть виявитися дуже ефективним інструментом для підвищення рівня дослідницької компетентності у майбутніх докторів філософії в умовах аспірантури. Однак важливо враховувати індивідуальні потреби та особливості студентів, а також забезпечити високий стандарт якості навчання. Важливо враховувати, що інтерактивні технології повинні доповнювати, а не замінювати традиційні методи навчання. Сучасний підхід передбачає інтеграцію інтерактивних технологій у вже існуючу освітню систему для досягнення максимальної ефективності.

Перспективи дослідження полягають у можливості використання його результатів для подальшого розвитку у формуванні дослідницької



компетентності у майбутніх докторів філософії в умовах аспірантури, що передбачає розгляд та наукове обґрунтування змісту та структури дослідницької компетентності на всіх етапах навчання; розробку підходів, принципів, форм та методів, інтерактивних технологій.

### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Активні та інтерактивні методи навчання. Укладач: Кравчина О.С. К. : ЦППО АПН України, 2003. 32 с.
2. Василенко К.С. Використання інтерактивних технологій у формуванні дослідницької компетентності майбутніх психологів// World trends in the use of interactive technologies in education. International collective monograph. Intellebence Transportation System And Smart City Institute (ITSSCI). Lima, Peru, 2023. 543 p.
3. Волкова Н.П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник. Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.
4. Волкова Н.П., Лебідь О.В. Зміст, форми і методи підготовки докторів філософії до написання і реалізації дисертаційного проєкту. Third education level: quality control over scientific-professional training of a PhD: individual issues : Collective monograph. Riga, Latvia : Izdevnieciba «Baltija Publishing», 2021. pp. 122–155.
5. Луцик І.Г. Дидактичні умови інтерактивного навчання предметів суспільно-гуманітарного циклу в педагогічних коледжах: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.09 «Теорія навчання. Кривий Ріг, 2011. 20 с.
6. Липчанко-Ковачик О. Наукові основи використання інтерактивних технологій у школі // Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія : Педагогіка. Соціальна робота. 2013. Вип. 28. С. 94-97. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvuuped\\_2013\\_28\\_26](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvuuped_2013_28_26).



7. Мельник В.В. Інтеракція в освітньому процесі: технологія організації // Управління школою. 2006. № 13. С. 15–34.
8. Мойсеюк Н.Є. Педагогіка : навч. посіб. 5-те вид., допов. і перероб. Київ, 2007. С. 638.
9. Освітньо-наукова програма «Професійна освіта» третій (освітньо-науковий) рівень вищої освіти. Дніпро, 2021. Режим доступу: [https://duan.edu.ua/images/head/Quality\\_Edu/OPP\\_drafts/2021/Final/prof\\_osv\\_2021-prog.pdf](https://duan.edu.ua/images/head/Quality_Edu/OPP_drafts/2021/Final/prof_osv_2021-prog.pdf)
10. Пометун О.І. Енциклопедія інтерактивного навчання. К., 2007. 144.
11. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посібн. Київ, 2004. 136 с.
12. Сердюк Т.В. Інтерактивні технології навчання суспільних дисциплін як засіб активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів вищих навчальних закладів I–II рівнів акредитації: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: спец. 13.00.09. Кривий Ріг, 2010. 20 с
13. Сисоєва С.О. Інтерактивні технології навчання дорослих: навчально-методичний посібник. НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. К.: ВД «ЕКМО», 2011. 324 с.
14. Федорчук В.М. Соціально-психологічний тренінг «Розвиток комунікативної компетенції викладача»: навч.-метод. посібник. Кам'янець-Подільський: Абетка, 2004. 240 с.
15. Ягоднікова В.В. Я Інтерактивні форми і методи навчання у вищій школі: навч.-метод. посіб. К.: ДП «Вид. дім «Персонал», 2009. 80 с.