

Особливості психологічної реалізації креативної взаємодії в системах дистанційного навчання

У ході виконаного нами дослідження особливостей і психологічних закономірностей креативної взаємодії вчителів з учнями було виявлено, що системи дистанційного навчання, порівняно з техніками взаємодії вчителів і учнів, є надмірно *пасивним інструментом навчання*, але потенціал нових технологій визначає реальну перспективу реалізації *повної індивідуалізації навчання, виховання, розвитку, самостійної й необмеженої у часі дистанційної загальної та професійної освіти* впровадженням *моделей активної і креативної взаємодії* шляхом програмування внутрішніх психологічних структур розгортання актів впливу, стратегій, методів і прийомів вчителів. *Алгоритм активної взаємодії* – це програмне чергування потоків сегментів інформації і пунктів тесту знань області вивчення; використання між ними активних особистісних впливів з мотивування, формування ціннісних елементів, педагогічно значущих установок, виклик сильних почуттів та іншого, а також вплив на латентні конструкції особистості використанням аналогів алгоритмічних методів, оптико-кінетичних сигналів і паралінгвістичного супроводу вчителів, реалізованих програмними засобами у формі текстових реплік, рисунків, кліпів та в інший спосіб. *«Пасивна»* модель взаємодії програмної системи з учнем істотно обмежує розвиток інтелектуальної сфери і темп процесу пізнання. Сукупність недоліків *«пасивних»* варіантів програмних систем дистанційного навчання зумовлює необхідність розробки і додавання *«активного»* рівня взаємодії програми з учнем. Найбільш психологічно і педагогічно перспективна модель для програмування – *активне «ведення» користувача крізь потік інтелектуальних завдань всієї предметної області знань* зі зверненням до сприйняття інформації лише за необхідністю для вирішення конкретних задач, з використанням алгоритмів, що відображують креативне педагогічне мислення, методи, лінії прийомів, технології і техніки впливу вчителя, спираються на психологічні закономірності протікання інтелектуальної діяльності, а також побудовані як педагогічно і психологічно виправдані алгоритми організації динаміки особистісно-орієнтованої взаємодії з учнем.

Розвиток інтелекту в системах дистанційного навчання обмежений механістичним, інформаційним і пасивним програмним підходом до організації взаємодії користувача з комп'ютером. *Технологія розвитку інтелекту* має будуватись як універсальна підсистема в структурі програм системи дистанційного навчання як *елемент стандартної оболонки*, що: не залежить від предметної області знань; реалізує взаємодію учня з потоками задач довільних областей знань; забезпечує програмний контроль умов інтелектуальної роботи і функціонального стану, які впливають на ефективність рішення задач; формує якості особистості, значущі для протікання інтелектуальної діяльності; враховує гендерні відмінності та,

разом з іншими підходами, реалізує розвиток інтелекту алгоритмічного, репродуктивного і творчого типів, стабільність моделей мислення в часі та їх прагматичну ефективність при рішенні проблем життєдіяльності.

Алгоритм активної і креативної логіки для розвитку інтелекту – це поєднання вже відомих і нових підходів до реалізації алгоритмів роботи програм дистанційного навчання: 1) персоніфікації, як вистежування дій користувача і динамічну перебудову електронного підручника під індивідуальний прогрес; 2) гейміфікації, як багатостороннє мотивування активацією емоційної сфери; 3) активного «ведення» користувача крізь потік інтелектуальних завдань всієї предметної області знань зі зверненням до сприйняття інформації лише за необхідністю для вирішення конкретних задач (при доступності повної інформації в інших режимах роботи програми); 4) програмування «активного» рівня системи дистанційного навчання заснованого на вже відомих психологічних закономірностях і механізмах інтелектуальної діяльності і процесу пізнання; 5) застосування технік взаємодії вчителя з учнями для індивідуального впливу на особистість; 6) ініціювання відчуття особистісної взаємодії; 7) реалізація психологічно виправданих алгоритмів організації динаміки взаємодії програми з користувачем з врахуванням обмеженості об'єму поля ясного усвідомлення людини та особливостей взаємодії свідомого, предсвідомого і підсвідомого; 8) застосування фільтрів прагматичної корисності для надлишкової інформації; 9) реалізація принципу новизни сприйняття, креативності і варіативності сигналів впливу комп'ютера на користувача; 10) врахування змістовних акцентів задач на різних аспектах і якостях інтелекту; 11) багатокритеріального відстеження інтелектуального прогресу.