

Consequently, Great Britain's advanced pedagogical expertise shows that the inter-cultural education immersed in the current conditions of massive migration patterns – has already proved to expand the boundaries of the so-called “passive co-existence” within the educational environment encompassing representatives of various cultures. Moreover, the inter-cultural education in Great Britain is largely focused on promoting the preparation and training of its students, irrespective of their ethnical identification, for the active inter-cultural interaction and co-existence in the new, multi-cultural society by means of mastering the required inter-cultural competence and awareness in the sphere of civic studies, formation of the inter-cultural tolerance, leadership and social responsibility.

**Key words:** inter-cultural education, Great Britain's expertise, pedagogical support of the cultural diversity, inter-cultural tolerance, civic education of students-migrants.

УДК 378.147

DOI <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2020.73-2.11>

Приходько С. О., Моргунова Н. С.

### СТРАТЕГІЇ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ЦИФРОВОЇ РОЗПОВІДІ (DIGITAL STORYTELLING) В ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ СТУДЕНТАМИ ТЕХНІЧНИХ ЗВО

Статтю присвячено розгляду потенційних можливостей використання цифрової розповіді (digital storytelling) для формування іншомовної комунікативної компетентності студентів технічних закладів вищої освіти. Зазначено, що її впровадження у навчальний процес зумовлене широким використанням інформаційно-комунікаційних технологій, забезпеченням саморозвитку студентів за рахунок завдань творчого характеру. Надано авторське трактування поняття як різновиду традиційної розповіді, що виконане у цифровому форматі, у результаті якого створюється медіапродукт малої форми, що використовує цифрові інструменти для презентації нарратива з елементами інтерактивності. Таким чином, цифрова розповідь об'єднує у собі як традиційну статичну візуальну інформацію (текст, графіка), так і динамічну інформацію різних типів (мова, музика, відео, анімація і т. ін.). Підкреслено психологічний механізм ефективності застосування технології digital storytelling: порівняно з будь-якою іншою формою передачі інформації історії більш виразні, цікаві, завжди підсвідомо асоціюються з особистим досвідом, легше запам'ятовуються, впливають на формування переконань і поведінку людини.

Запропоновано алгоритм створення цифрової розповіді: етап планування і підготовки тексту; етап створення; етап зворотного зв'язку та рефлексії. Надано ґрунтовну характеристику і послідовність дій на всіх зазначених етапах. Наведено приклади ресурсів для створення цифрових розповідей відповідно до рівня інформаційно-комунікаційної компетентності студентів.

Зроблено висновок, що дидактичний потенціал цифрової розповіді як освітньої технології є дуже високим, отже, процес його створення розвиває у студентів навички письма і читання, говоріння й аудіювання, полегшує студентам розуміння матеріалу, мотивує, сприяє розвитку дослідницьких навичок, соціокультурної, дискурсивної, медійної компетенції тощо. Упровадження технології digital storytelling у процес викладання іноземної мови студентам є перспективним напрямом наукових і методичних досліджень педагогів.

**Ключові слова:** технологія цифрової розповіді, навчальний медіапродукт, іншомовна комунікативна компетентність.

Провідне місце у повсякденному житті сучасного суспільства впевнено займають цифрові технології. Більша частина нашого спілкування здійснюється у цифровій площині: в Інтернеті, на комп'ютерах, мобільних пристроях, смартфонах тощо. Цифрова революція з її швидкими темпами неспинно входить і в освітній простір. Сьогодення української вищої освіти характеризується істотними змінами, а саме широким використанням інформаційно-комунікаційних технологій, забезпеченням саморозвитку студентів за рахунок завдань творчого характеру, до яких, без сумніву, належать завдання у форматі “цифрова розповідь”. На сучасному етапі розвитку інформаційно-комунікаційних технологій в освіті спостерігається тенденція заміни традиційної розповіді цифровим аналогом – digital storytelling. Однак, незважаючи на зростаючу популярність цифрової розповіді, серед учених і практикуючих педагогів поки немає єдиного погляду на цю технологію, сферу і принципи її застосування, правила і прийоми її практичної реалізації.

Аналіз останніх досліджень і публікацій засвідчує помітний інтерес вітчизняних та зарубіжних науковців до цієї навчальної технології. Одне з перших визначень поняття digital storytelling дав Д. Медоуз, який дефініціював його як особливу форму короткого оповідання у форматі відеороліку, де оповідач передає свій досвід в емоційній і художній формі [6].

Американський дослідник Б. Робін відзначає, що, незважаючи на різноманітність існуючих термінів (digital documentaries – цифрові документальні фільми, computer-based narratives – комп'ютерний нарратив, digital essays – цифрові твори, electronic memoirs – електронні мемуари, interactive storytelling – інтерактивна розповідь), суть явища у цілому зводиться до поєднання мистецтва розповідати історії і можливостей сучасних мультимедіа: графіки, аудіо-, відео- та вебдизайну [8].

У найбільш широкому сенсі цифрова розповідь розглядається в роботах різних авторів (О. Вульфович, М. Золочевська, Л. Назаренко, Л. Панченко, А. Маркович, О. Воробйова та ін.) як будь-яке оповідання, створене з використанням цифрових технологій: веб-розповідь, інтерактивна розповідь, гіпертекст, нарративна комп'ютерна гра, блог, відеорозповідь, аудіо- та відеопідкасти тощо.

Науковці позиціонують digital storytelling як педагогічну технологію, аргументуючи це тим, що, з одного боку, цифрова розповідь, як і будь-яка технологія, включає ланцюжок дій, націлених на створення певного продукту; з іншого – ця технологія може бути визнана педагогічною, тому що вона сприяє вирішенню практичних і виховних завдань. Отже, цифрова розповідь має такі характеристики, типові для навчальних педагогічних технологій, як операціональність і системність, концептуальність, відтворюваність, керуваність [3, с. 61].

Цифрова розповідь як освітня технологія і деякі особливості її створення представлені також у публікаціях Н. Barrett, Т. Banaszewski, Е. Saminotti, J. Gray, J. Hartley, D. Kaufman J. Keller, S. Morra, А. Simmons, Л. Горохової, Н. Когут, А. Логінової, Н. Маняйкіної, А. Мокіної, О. Надточевої, О. Подліняєва та ін.

**Мета статті** – розгляд потенційних можливостей використання технології цифрової розповіді (digital storytelling) для формування іншомовної комунікативної компетентності студентів технічних ЗВО.

Digital storytelling ми пропонуємо розглядати як різновид традиційної розповіді, що виконаний у цифровому форматі, у результаті якого ми отримуємо своєрідний медіапродукт малої форми, який використовує цифрові інструменти для створення і презентації нарратива з елементами інтерактивності. Таким чином, цифрова розповідь об'єднує у собі як традиційну статичну візуальну інформацію (текст, графіка), так і динамічну інформацію різних типів (мова, музика, відео, анімація і т. ін.).

Тривалість цифрової інтерактивної історії, створеної з освітньою метою, – від двох до десяти хвилин. Тематика цифрових розповідей є достатньо широкою – від історій з особистого досвіду до опису історичних явищ чи наукових відкриттів. О. Подліняєва, наприклад, виділяє три основні категорії цифрових розповідей, а саме: особисті історії – розповіді про значимі події з життя розповідача; історичні документальні історії – розповіді про драматичні події історичного минулого; прикладні історії, призначені для інформування або інструктування з певних питань [4, с. 156].

Основою технології digital storytelling є відомий психологічний фактор: історії порівняно з будь-якою іншою формою передачі інформації більш виразні, захоплюючі, цікаві, завжди підсвідомо асоціюються з особистим досвідом. Їх легше запам'ятати, вони вагомо впливають на формування переконань і поведінку людини, якщо звучать у потрібний час і в потрібному місці.

Застосування цифрових розповідей на заняттях, на думку Н. Баррет, підтримує зближення чотирьох особистісно-орієнтованих технологій: сприяє активності студентів, рефлексії, реалізує проєктне навчання й інтегрує сучасні інформаційно-комунікаційні технології у процес навчання [5]. Л. Горохова зазначає, що результатом використання цієї освітньої технології у процесі викладання іноземної мови є можливість персоналізації навчання і формування у студентів інформаційної (вміння працювати з різними видами інформації: знаходити, зберігати, створювати письмові та усні тексти), когнітивної (вміння ставити завдання, творчо і критично мислити), науково-дослідної (вміння збирати і відбирати дані, правильно оформляти цитати, дотримуючись авторського права, та ін.) і комунікаційної компетенцій [1, с. 44].

М. Золочевська та Л. Назаренко звертають увагу на такі специфічні риси цифрових історій, як наявність точки зору, драматичного (проблемного) запитання, емоційного контенту, голосового супроводу, саундтреку [2, с. 175]. Б. Робін виділяє як обов'язкові складники загальну мету розповіді, позицію оповідача, ключові питання, що утримують увагу, вибір контенту, чіткість голосового супроводу, темп розповіді, використання відповідного змісту музичного та звукового оформлення, якість використовуваних зображень, відеозаписів та інших мультимедійних компонентів, лаконічність по відношенню до деталей, граматичну та стилістичну правильність [8].

Алгоритм створення цифрової розповіді може бути таким: вибір теми; складання плану; написання сценарію; запис розповіді; редагування; презентація розповіді; коментування; оцінка роботи [9]. С. Морра додає до цього переліку пошук та збір цифрових ресурсів (графічні, аудіо- та відеоресурси); створення цифрової розповіді шляхом комбінування вибраних цифрових ресурсів із текстовим змістом відповідно до сценарію (важливим моментом при цьому є процес розкадрування для забезпечення текстурного та візуального огляду плану цифрової історії) [7].

Власний досвід створення цифрових розповідей у викладанні англійської мови студентам технічного університету дає змогу запропонувати такий алгоритм дій: етап планування і підготовки тексту; етап створення; етап зворотного зв'язку та рефлексії.

Одним з ефективних мотивуючих засобів для залучення студентів до створення власних цифрових розповідей виявилася конкуренція, бажання змагатися і перемогти. Так, продемонструвавши студентам створені викладачем цифрові розповіді як спосіб подачі нового матеріалу, ми запропонували їм завдання створити власні digital storytelling, а потім провести своєрідний навчальний батл, де група виявила б перевагу за певними критеріями.

Основною діяльністю на етапі планування та підготовки тексту є визначення теми і мети цифрової розповіді. Потрібно знайти відповіді на питання: кому, про що і навіщо я хочу розповісти? Наступний крок – збір

інформації і продумування сюжету, де важливим є вирішення таких питань: що я знаю про це? що ще треба дізнатися? про що я розповім у першу чергу? які ключові питання поставлю? що буде відбуватися у розповіді? чим закінчиться розповідь? Важливим є складання докладного змістовного плану. Останнім кроком цього етапу є підбір необхідних матеріалів (фотографії, зображення, карти, відеозаписи, звуковий та музичний супровід). На етапі складання плану розповіді ефективним виявилось використання мозкового штурму або дискусії, що дає змогу задіяти максимальну кількість студентів. Презентація ідей перед аудиторією одногрупників сприяє розвитку у студентів цілої низки універсальних навчальних умінь: творчо і критично мислити, ставити навчальні завдання і вирішувати їх, працювати з інформацією, бути уважним до деталей, ефективно використовувати усну і письмову комунікацію, працювати у співпраці тощо.

Етап створення цифрової розповіді починає треба з підготовки розкадровки на папері, визначення епізодів, з яких складатиметься розповідь, їх послідовності, видів зображень та способу їх зміни, створення закадрового тексту. Потім потрібно вибрати програми або онлайн-сервіси для монтажу. Монтаж епізодів здійснюється відповідно до розкадровки, накладається запис голосового супроводу.

Заключний етап зворотного зв'язку та рефлексії передбачає вивчення відгуків і критичних зауважень із приводу створеного контенту і, за необхідності, доопрацювання розповіді. Обов'язковою частиною навчання повинні бути показ і обговорення студентських робіт. Будь-яка історія потребує глядача і слухача. Це забезпечує потрібну мотивацію і прагнення вдосконалювати свої вміння. Перегляд самої історії триває три-чотири хвилини, виступ цілком може займати до 15 хвилин. Студентам пропонується розділити свій виступ на три частини: преддемонстраційна, демонстраційна і післядемонстраційна. Цей поділ відповідає методичній організації роботи з будь-яким видом тексту.

На преддемонстраційному етапі традиційно здійснюється зняття потенційних мовних та екстралінгвістичних труднощів, студенти розробляють і пропонують свої завдання і вправи. Можна запропонувати студентам виступити зі вступним словом, як це роблять режисери фільмів перед першим переглядом, або традиційно виконати низку лексико-граматичних вправ. Після перегляду автор цифрової розповіді отримує відгуки, але поки ще не на саму історію, а на проблему, порушену в ній. Це, як правило, найбільш інтерактивна частина презентації. Студенти можуть влаштувати міні-дебати, провести експрес-тестування та озвучити результати, організувати гру тощо. Заключне слово автора завершує презентацію.

До процедури оцінювання необхідно залучити всіх студентів групи. Підсумкова оцінка виводиться як середнє арифметичне і доповнюється оцінкою викладача. Оцінюватися повинні найбільш важливі компоненти, змістовний і технічний (цифровий) боки розповіді, а також уміння студентів презентувати свою історію глядачеві без нав'язування своєї точки зору.

Окрема увага під час оцінювання приділяється коректному цитуванню та оформленню посилань на використані продукти інтелектуальної власності, дотриманню авторського права, щоб запобігти плагіату.

Задіяння технології digital storytelling на заняттях з іноземної мови є дуже кропіткою навчальною роботою. Створення емоційної динамічної цифрової розповіді з чітко обмеженими за довжиною формулюваннями, доречно підібраними зображеннями і аудіосупровідом вимагає чималих зусиль, багаторазових внесень поправок, численних спроб озвучити розповідь. Але все це ефективно позначається на формуванні комунікативної компетенції студентів. Використання цифрових розповідей сприяє розвитку навичок аудіювання автентичної мови, розуміння культурно зумовлених розходжень у комунікації.

Для сучасних студентів, які з народження орієнтовані на мультимедійні продукти, цифрові розповіді якнайкраще сприяють самовираженню, стимулюють їх до творчої діяльності. Результати своїх праць студенти можуть продемонструвати на занятті, викласти в Інтернет, поділитися ними у соціальних мережах або відправити в банк цифрових оповідань (Centre for Digital Storytelling).

Сьогодні існує безліч Інтернет-сервісів, де можна ознайомитися з технологією створення цифрових розповідей, завантажити безкоштовні допоміжні програми, побачити приклади готових цифрових продуктів. Цифрова розповідь може бути реалізована у форматі відеоролика, презентації або HTML-сторінок із мультимедійним контентом. Серед інструментів створення цифрових розповідей можна виділити Power Point (презентації з текстом, звуком, мультимедіа), Photo Story (фотоісторії з текстом, фотографіями, озвученням, музикою), Movie Maker (фільм із закадровою розповіддю), Zimmer Twins (мультфільм із текстом, музикою, аудіо). Цифрові розповіді можна створювати за допомогою мобільних додатків, на вебсайтах (Render forest, Animatron), на сайтах у різних програмах (Pivot, Adobe animation, Autodesk Maya та ін.) Створювати цифрові історії на мобільних пристроях (смартфонах, планшетах), використовуючи мобільні додатки (Explain Everything, Prisma 3D, FlipaClip тощо) набагато зручніше, до того ж вони мають широкий спектр можливостей і функцій.

Наведемо приклади деяких ресурсів відповідно до рівня інформаційно-комунікаційної компетентності майбутніх авторів цифрових розповідей. Студенти-початківці можуть скористатися ресурсами для створення цифрових розповідей із низьким ступенем мультимедійності (зображення і текст), коміксів і цифрових книжок, такими як Clossr, Storybird, Storyjumper, StoryboardThat, Dvolver, MakeBeliefsComix Pixton, Storyboarding, Stripgenerator, ToonDoo, Newspaper Clipping Generator, VideoScribe, Powtoon. Для студентів, які вже мають певні компетенції у створенні цифрових розповідей, доречно скористатися ресурсами Read The Words, SlideStory, ArtofStorytelling, Widbook, Myhistro Soungle, YAKIToME, Scribblar, VoiceThread,

Blabberize, ZamZar. Для більш професійного рівня ми рекомендуємо Keynote, Prezi, Animoto, ESL Video, JayCut.

**Висновки.** Отже, дидактичний потенціал цифрової розповіді як освітньої технології є дуже високим. Складання плану розповіді і написання сюжету розвивають такий активний вид мовної діяльності, як письмо, і рецептивний вид – читання. У процесі озвучування розповіді відбувається розвиток навичок говоріння та аудіювання. Інтеграція digital storytelling до процесу викладання іноземних мов полегшує студентам розуміння матеріалу, розвиває в них фонематичний слух, мотивує, сприяє розвитку дослідницьких навичок, соціокультурної, дискурсивної, медійної компетенції, розвиває в них навички критичного мислення, цифрову грамотність, здатність ефективно і критично орієнтуватися в інформаційному просторі, оцінювати та створювати власний інформаційний контент тощо. Упровадження технології digital storytelling у процес викладання іноземної мови студентам є перспективним напрямом наукових і методичних досліджень педагогів.

#### **Використана література:**

1. Горохова Л. А. Технология Digital Storytelling (цифровое повествование): социальный и образовательный потенциал. URL : <http://sitito.cs.msu.ru/index.php/SITITO/article/view/149> (дата звернення: 10.02.2020).
2. Золочевська М. В., Назаренко Л. М. Мотиваційний аспект використання технології цифрового сторітелінгу. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*. 2019. № 1(324). Ч. I. С. 175–183.
3. Маняйкина Н. В., Надточева Е.С. Цифровое повествование: от теории к практике. *Педагогическое образование в России*. 2015. № 10. С. 60–64.
4. Подліняєва О. О. Медійні технології в освіті: створення та використання цифрової розповіді (Digital Storytelling). *Фізико-математична освіта*. 2017. Вип. 4(14). С. 256–260.
5. Barret H. Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool. URL : <http://electronicportfolios.org/portfolios/SITESTorytelling2006.pdf> (дата звернення: 12.02.2020).
6. Meadows D. Digital Storytelling: Research-Based Practice in New Media. URL : <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1470357203002002004> (дата звернення: 11.02.2020).
7. Morra S. 8 Steps to Great Digital Storytelling. *Edtechtteacher*. URL : <http://edtechtteacher.org/8-steps-to-great-digitalstorytelling-from-samantha-on-edudemic/> (дата звернення: 10.02.2020).
8. Robin B. What is Digital Storytelling? *Educational Use of Digital Storytelling*. URL : <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27> (дата звернення: 08.02.2020).
9. Tolisano S. R. Digital Storytelling Tools for Educators. URL : <http://langwitches.org/blog/wp-content/uploads/2009/12/Digital-Storytelling-Guide-by-Silvia-Rosenthal-Tolisano.pdf> (дата звернення: 08.02.2020).

#### **References:**

1. Gorohova L.A. Tehnologiya Digital Storytelling (tsifrovoe povestvovanie): sotsialnyiy i obrazovatelnyiy potentsial [Digital Storytelling Technology (Digital Storytelling): Social and Educational Potential]. Retrieved from: <http://sitito.cs.msu.ru/index.php/SITITO/article/view/149> (data zvernennia: 10.02.2020). [in Russia]
2. Zolochevska M. V., Nazarenko L. M. (2019). Motyvatsiyniy aspekt vykorystannia tekhnolohii tsyfrovoho storitelinhu. [Motivational aspect of using digital staging technology]. *Visnyk LNU imeni Tarasa Shevchenka*. No 1 (324), Ch. I. P. 175-183 [in Ukrainian].
3. Manyaykina N. V., Nadtocheva E.S. (2015). Tsifrovoe povestvovanie: ot teorii k praktike [Digital storytelling: from theory to practice]. *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii*. No 10. P. 60-64 [in Russia].
4. Podliniaieva O.O. (2017). Mediini tekhnolohii v osviti: stvorennia ta vykorystannia tsyfrovoy rozpovidy (Digital Storytelling) [Media Technologies in Education: Creating and Using Digital Storytelling]. *Fizyko-matematychna osvita : naukovyi zhurnal*. Vypusk 4(14). P. 256-260 [in Ukrainian].
5. Barret H. Researching and Evaluating Digital Storytelling as a Deep Learning Tool. URL: <http://electronicportfolios.org/portfolios/SITESTorytelling2006.pdf> [in English].
6. Meadows D. Digital Storytelling: Research-Based Practice in New Media URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1470357203002002004> [in English].
7. Morra S. 8 Steps to Great Digital Storytelling. *Edtechtteacher*. URL: <http://edtechtteacher.org/8-steps-to-great-digitalstorytelling-from-samantha-on-edudemic/> [in English].
8. Robin B. What is Digital Storytelling? *Educational Use of Digital Storytelling*. URL: <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/page.cfm?id=27> [in English].
9. Tolisano S. R. Digital Storytelling Tools for Educators. URL: <http://langwitches.org/blog/wp-content/uploads/2009/12/Digital-Storytelling-Guide-by-Silvia-Rosenthal-Tolisano.pdf>. [in English].

#### ***Prykhodko S. O., Morhunova N. S. Strategies for using digital storytelling technology in teaching foreign language to students of universities***

*The article is devoted to the consideration of the potential of using digital storytelling for the formation of foreign language communication competence of students of technical institutions of higher education. It is noted that its implementation in the educational process is due to the widespread use of information and communication technologies, ensuring students' self-development at the expense of creative tasks. The author interprets the concept as a kind of traditional story, made in digital format, which creates a small-form media product that uses digital tools to present narratives with elements of interactivity. In this way, digital storytelling combines both traditional static visual information (text, graphics) and dynamic information of various types (language, music, video, animation, etc.). The psychological mechanism of digital storytelling technology efficiency is emphasized: in comparison with any other form of information transfer, stories are more expressive, interesting, always subconsciously associated with personal experience, easier to remember, influence the formation of beliefs and human behavior.*

*The algorithm of creation of digital narrative is offered: the stage of planning and preparation of the text; the stage of creation; feedback and reflection stage. A thorough characterization and sequence of actions at all these stages is provided. Examples of resources for creating digital stories are given according to students' level of information and communication competence. It is concluded that the didactic potential of digital storytelling as an educational technology is very high, so the process of its creation develops students' writing and reading skills, speaking and listening, facilitates students' understanding of the material, motivates, promotes research skills, sociocultural, discourses. The introduction of digital storytelling technology into the process of teaching a foreign language to students is a promising area of scientific and methodological research for educators.*

**Key words:** digital storytelling technology, educational media product, foreign language communication competence.

УДК 378.2

DOI <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2020.73-2.12>

Резнік С. М.

## РЕЗУЛЬТАТИ НАУКОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ПЕДАГОГА ВИЩОЇ ШКОЛИ ЯК ПОКАЗНИК ВИКЛАДАЦЬКОГО ЛІДЕРСТВА

Розроблено модель оцінювання результатів наукової діяльності педагога вищої школи як показника викладацького лідерства, яка включає здатність до: проведення досліджень (цінності, мотивація, знання й уміння (загальні дослідницькі та предметні спеціальні), етичні якості як запорука академічної доброчесності, рефлексія та оцінювання); представлення результатів дослідження (написання статей, доповідей, участь у конференціях, семінарах та ін., захист дисертації); популяризації (розповсюдження результатів дослідження через викладання, навчання та взаємодію, максимальне представлення у мережі Інтернет (репозитарії, профілі авторів у ORCID, базах даних, спеціалізованих соціальних мережах); співпраці (обмін досвідом, професійне спілкування та налагодження контактів, участь у проєктах, грантах, колективних дослідженнях, стажування, міжнародні контакти, контакти з бізнесом та підприємствами, органами державної влади та місцевого самоврядування); самовдосконалення (постійне ознайомлення з новітніми дослідженнями, використання їх у педагогічній та науковій роботі, вдосконалення англійської як міжнародної мови спілкування наукової спільноти, підвищення наукової кваліфікації); наставництва та сприяння дослідженням (участь у підготовці науково-педагогічних працівників, викладання дисциплін з організації та методики досліджень, допомога молодим ученим, участь у спецрадах, опанування та рецензування, керівництво науковою роботою студентів, керівництво аспірантами, консультування докторантів); організації та самоорганізації (керівництво науковою школою, науковими проєктами та темами, науковими професійними об'єднаннями та асоціаціями, організація проведення конференцій, семінарів, самоорганізація). Обґрунтовано, що модель має особливу значущість в умовах сучасних тенденцій реформування освітньо-наукової галузі.

**Ключові слова:** викладацьке лідерство, наукова діяльність, модель, реформи науки.

Підвищення ефективності професійної діяльності викладача вищої школи є важливою проблемою педагогічної теорії та практики, що пов'язано з великою суспільною значущістю цієї професії. Викладач не тільки навчає та викладає, він має забезпечувати ціннісні, мотиваційні зрушення, розвиток важливих моральних, комунікативних, організаційних, професійно важливих якостей, здатність до критичного мислення, креативності, самонавчання та самовдосконалення студентів тощо. Ефективність роботи викладача – один із найбільш важливих чинників якості підготовки здобувачів вищої освіти, їх здатності до успішної діяльності у сучасному мінливому, постіндустріальному, глобальному світі.

Структура професійної діяльності викладача вищої школи у найбільш загальному вигляді включає навчальну, наукову, методичну та організаційну роботу. Саме за цими напрямками діяльності український викладач складає індивідуальний план роботи кожного навчального року та звітує про його виконання у кінці року. Кожен напрям професійної діяльності педагогів потребує окремого дослідження для визначення найбільш раціональних та актуальних способів його вдосконалення, ми ж уважаємо за необхідне зупинитися на проблемах саме наукової діяльності.

Різні аспекти наукової діяльності викладача вищої школи досліджували С. У. Гончаренко, І. А. Зязюн, В. Г. Кремень, С. О. Сисоєва, О. Г. Романовський та ін. Водночас у працях українських учених недостатньо дослідженим лишається аналіз результатів наукової діяльності педагога вищої школи як показника викладацького лідерства.

**Мета статті** – розроблення моделі оцінки результатів наукової діяльності педагога вищої школи як показника викладацького лідерства та обґрунтування актуальності моделі в умовах сучасних тенденцій реформування освітньо-наукової галузі.

Результати наукової діяльності педагога вищої школи є одними з особливо важливих під час оцінки викладацького лідерства. Й. Лю та ін. розробили механізм розрахунку бібліометричного показника викладацького лідерства, який дає змогу оцінити ефективність дослідницької діяльності викладача як відношення отриманих результатів та використаних ресурсів. Під час визначення результатів цими авторами пропону-