

Шеремет А. М.
кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри соціальної роботи та соціальної педагогіки
Хмельницький національний університет
м. Хмельницький, Україна

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

У контексті сучасних освітніх і культурних змін досить актуальною є проблема визначення шляхів розвитку навчально-виховного процесу, його можливості відповідно до завдань Болонського процесу та створення єдиного простору вищої освіти. Розроблені проекти та програми своєю метою вбачають не тільки створення умов, які б забезпечили якість підготовки майбутнього професіонала своєї справи, але й виховали в ньому (або ж не втратили остаточно) загальнолюдські якості, норми та принципи поведінки, щоб до того ж таки професіоналізму додалися ще й практичні навички та конкурентність на ринку праці. Педагоги прагнуть апробувати різні інноваційні технології, враховуючи сучасні інформаційні можливості та поступово сходяться на тому, що саме інтерактивне навчання в недалекому майбутньому повинне стати тим визначальним важелем, котрий забезпечить поступовий перехід від традиційної методики до активної взаємодії студента і викладача, однак не шляхом цілковитого заперечення вироблених та апробованих роками знань, а в процесі їх розумного поєднання [6].

У зв'язку з переходом на компетентнісну основу в підготовці майбутніх фахівців виникає потреба у зміні технологій, форм і методів проведення занять, що дозволить уникнути наслідків наявної суперечності між теоретичною підготовкою й ефективністю практичної роботи фахівців. Це і

зумовлює необхідність розроблення і використання інноваційних технологій навчання в підготовці компетентних фахівців.

Використання сучасних інтерактивних педагогічних технологій навчання сприяє підвищенню якості підготовки майбутніх фахівців. До них належать такі технології, як: ділові ігри, case-study, навчальні дискусії, тренінги, метод проектів тощо.

У професійній освіті ділова гра – вид гри, в процесі якої в уявлених ситуаціях моделюється зміст професійної діяльності майбутніх фахівців [3].

Основними атрибутами ділової гри є:

- імітація обраного аспекту цілеспрямованої людської діяльності;
- ролі кожного учасника;
- регламентація ігрових дій системою правил;
- перетворення просторово-часових характеристик діяльності, що моделюється;
- умовний характер гри;
- оцінювання діяльності учасників гри [3].

Є різні види ділових ігор: «мозковий штурм», інноваційні, імітаційні, організаційно-діяльнісні, організаційно-комунікативні та ін. [3].

Перевагою ділових ігор як методу навчання є:

- спілкування у грі, наближене до реального життя;
- відпрацювання професійних навичок учасників гри;
- виявлення рівня володіння навичками, особливостей розумових процесів, рівня комунікативних навичок, особистісних якостей учасників.

У цьому процесі студенти вчаться правильно формувати свої думки, аргументувати та відстоювати власну думку та ін. Важливим є той факт, що в майбутніх фахівців формуються навички професійного спілкування, вміння вислуховувати співбесідника та навички комунікативного спілкування.

Технологія Case-study – метод кейсів (англ. – case-method, кейс – метод, кейс-стаді – метод конкретних ситуацій, метод ситуаційного аналізу) – технологія навчання, що використовує опис реальних економічних, соціальних і бізнес-ситуацій. Студенти повинні проаналізувати ситуацію, розібратися в суті проблеми, розібрати можливі рішення і вибрати кращі з них. Кейси базуються на реальному фактичному матеріалі або наближені до реальної ситуації [4]. Тому студенти навчаються аналізувати інформацію, виявляти ключові проблеми та шляхи їхнього розв'язання. У процесі аналізу ситуації поєднується групова та індивідуальна робота студентів, під час якої обговорюється пропозиція кожного, розвиваються навички групової, командної роботи, навички аналізу і планування.

Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, Інтернет зумовили розвиток електронного навчання (e-learning), мобільного навчання (m-learning), змішаного навчання (blended-learning), що нині використовуються в процесі навчання у ВНЗ. Ці технології дозволяють реалізувати неперервне навчання – навчання впродовж життя.

Під терміном (e-learning) розуміють навчальний процес, в якому використовуються інтерактивні електронні засоби доставки інформації, електронні носії, корпоративні мережі Інтернет [5]. Крім електронних бібліотек, курсів, засобів розроблення змісту навчального процесу, системи управління навчальним процесом, самостійної роботи студентів використовуються технології e-learning, які застосовуються також у віртуальних аудиторіях і навчальних закладах.

Розвиток e-learning висуває нову перспективну модель навчання, що будується на використанні новітніх мультимедійних технологій, Інтернет з метою підвищення якості навчання, полегшення доступу до ресурсів, послуг, а також обміну та спільної роботи на відстані. На світовому ринку освітніх послуг електронне навчання прогресує та розвивається в усіх країнах.

У зв'язку з використанням у повсякденному житті мобільних технологій і пристроїв (мобільні телефони, кишенькові персональні комп'ютери, ноутбуки, нетбуки, смартфони тощо) набула поширення технологія мобільного навчання mlearning – це передача знань на мобільний пристрій з використанням WAP або GPRS технологій [5].

Використання m-learning дає можливість зробити навчання гнучким, доступним і персоналізованим. Кожний має можливість навчання з будь-якого місця, в будь-який час. Система m-learning розширює можливості навчання, одержання додаткових освітніх послуг, необхідних консультацій, відповіді на поставлені запитання самостійного планування і здійснення навчання за власною траєкторією та ін.

Пошук сучасних технологій, форм навчання, використання e-learning і mlearning спричинили створення змішаного навчання blended-learning, що передбачає інтеграцію традиційного навчання та e-learning .

Ураховуючи той факт, що нині значна увага в навчальному процесі приділяється самостійному навчанню студентів, актуальною є проблема використання методу проектів, способу досягнення дидактичної мети через детальну розробку проблеми (технології), що має завершитися реальним практичним результатом, оформленим тим чи іншим способом. Ця технологія містить сукупність дослідницьких, пошукових, проблемних методів, творчих за своєю суттю [3; 5].

Розвиток ІКТ та Інтернет зумовили появу навчального телекомунікаційного проекту. Під навчальним телекомунікаційним проектом розуміють спільну навчально-пізнавальну, дослідницьку, творчу або ігрову діяльність учнів-партнерів, організовану на основі комп'ютерної телекомунікації, що має спільну проблему, мету, узгоджені методи і засоби розв'язання проблеми, спрямовану на досягнення спільного результату [2].

Проектна організація навчального процесу з використанням ІКТ дозволяє:

- розвивати кожного студента як творчу особистість, здатну до практичної роботи;
- залучати кожного студента до активного пізнавального процесу;
- підвищити мотивацію до навчання, до спільної роботи в групі, співпраці, виявлення комунікативних вмінь;
- грамотно працювати з інформацією, забезпечуючи вільний доступ до неї в навчальному закладі, наукових, культурних, інформаційних центрах усього світу [1; 2].

Таким чином, основним напрямом розвитку освіти в Україні є підготовка освічених людей, кваліфікованих спеціалістів, здатних до творчої праці, професійного розвитку. Людей, здатних вчитися та переучуватися. Саме тому впровадження інтерактивних технологій у закладах вищої освіти є актуальним завданням сьогодення. Адже за допомогою інтерактивних технологій студенти вчаться критично мислити, спілкуватися один з одним, висловлювати свої думки, легко засвоювати навчальний матеріал та використовувати його на практиці.

Список літератури:

1. Добрянський І. Особливості, способи і прийоми організації активно-діалогічного навчання (з досвіду роботи) / І. Добрянський // Педагогіка і психологія. – 2007. – № 1. – С. 47-54.
2. Завалевська О. В. Інтерактивні методи формування професійного самоусвідомлення майбутніх фахівців вищих технічних навчальних закладів / О. В. Завалевська // Наука і освіта : зб. наук, праць. – 2009. – № 7. – С. 68-72.
3. Пометун О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: теорія і практика / О. Пометун, Л. Пироженко. – К.: А. С. К., 2002. – 292 с.
4. Педагогіка вищої школи: підручник / Д. В. Чернілевський, І. С. Гамрецький, О. А. Зарічанський, І. М. Луцький, О. В. Пшеничнюк [за заг. ред. Д. В. Чернілевського] – Вінниця: АМСКП, Глобус-Прес, 2010. – 408 с.

5. Підгурська В. Ю. Аналіз інноваційних методів формування мовнокомунікативних умінь студентів у процесі вивчення мови та методики її викладання у початкових класах / В. Ю. Підгурська // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. – 2009. – № 43. – С. 142-145.
6. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи: Навчальний посібник / М. М. Фіцула. – К., 2010. – 300 с.