

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

А. М. ШЕРЕМЕТ

Зміни, які відбуваються в житті суспільства, вимагають перегляду основних цілей і призначення сучасної освіти. Знижується функціональна значимість і привабливість традиційної організації навчання, формуються сучасні уявлення про освіту, отримавши яку, людина здатна самостійно працювати, вчитися і переучуватися. Сучасні психологи і педагоги готові створювати і реалізовувати особистісний підхід до студента як один з принципів організації навчально-виховної роботи. Зміна мети освіти повністю переорієнтовує процес навчання на особистість студента – його гуманізацію, загально розвиваючий характер. Особистісно-орієнтоване навчання передбачає організацію навчання, яке ґрунтується на глибокій повазі до особистості студента, враховуючи особливості його індивідуального розвитку. Реформування освіти вимагає впровадження сучасних педагогічних технологій. Тому для науковців та викладачів актуальним залишається питання, як викладати і вчити, щоб зробити процес навчання ефективним.

Аналіз наукових джерел свідчить, що останнім часом зацікавленість науковців інтерактивними технологіями, зокрема їх можливостями для розвитку творчого потенціалу студентів, невпинно зростає. Цьому питанню присвятили праці вітчизняні та зарубіжні дослідники: В. Беспалько, І. Бом, Л. Буркова, В. Давидов, Дж. Джонс, Дж. Дьюї, Л. Занков, Г. Іванов, О. Киричук, М. Кларін, О. Когут, Л. Лісін, В. Лозова, Дж. Майер, М. Махмутов, Л. Момот, Є. Пасов, О. Пехота, Є. Полат, О. Пометун, Р. Реванс, Г. Селевко, М. Скрипник, К. Стоут, Дж. Шнайдер та ін.

Науковці стверджують, що інтерактивні технології в освіті є важливим елементом для навчання і розвитку, вони сприяють підвищенню якості підготовки майбутніх фахівців. Усе вище зазначене й обґрунтовує актуальність обраної теми дослідження.

Мета статті – теоретично обґрунтувати використання інтерактивних технологій в навчанні студентів закладів вищої освіти.

Сьогодні вже не можливо навчати предмету традиційно, коли головним у навчальному процесі є викладач, а студенти сприймають матеріал, слухають пояснення викладача, відповідають на заняттях, здають іспити, отримують оцінки за придбані в процесі навчання знання. Необхідно навчити студентів критично мислити, зважувати і враховувати думки, приймати рішення, дискутувати, ефективно спілкуватися з іншими людьми. Впровадження інтерактивних технологій у викладання дисциплін дозволяє повністю змінити ставлення до студента в процесі навчання, перетворивши його з об'єкта навчання в суб'єкт.

Англійські автори Ф. Персивал і Г. Еллінгтон визначають технологію навчання як „більш ретельне подання всіх аспектів побудови ситуацій навчання”, що передбачає „застосування будь-яких методів і технік навчання”, які є „найбільш адекватними для досягнення цілей, поставлених перед тими, хто навчається”. Її роль вони вбачають в „наданні допомоги у всьому підвищенні ефективності процесу навчання” [3].

Слово „інтерактив” запозичене з англійської мови („interact”, де „inter” – взаємний і „act” – діяти). Таким чином, „інтерактивний” – здатний до взаємодії та діалогу [2, с. 49].

Інтерактивна технологія – така організація навчального процесу, за якої кожен учасник бере активну участь у колективному, взаємодоповнюючому, заснованому на взаємодії всіх його учасників процесі навчального пізнання. Інтерактивне навчання – така форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну мету – створити комфортні умови та доброзичливу атмосферу навчання для того, щоб кожен студент відчув свою успішність і розумову здатність.

На наш погляд, вдало суть інтерактивного навчання відображена у визначенні О. Пометун і Л. Пироженко: „Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається в умовах постійної, активної взаємодії всіх студентів. Це спільне навчання (колективне, групове навчання у співпраці)...” [6, с. 7].

Особливість інтерактивних технологій навчання полягає в тому, що навчальний процес здійснюється в умовах постійної, активної взаємодії всіх учасників. Аналізуючи свої дії та дії інших учасників, студенти змінюють свою модель поведінки, більш усвідомлено засвоюють знання та вміння. Тому можна говорити про інтерактивні технології не тільки як про засіб покращення навчання, але і як про засіб посилення виховного впливу.

Інтерактивні технології відіграють важливу роль у сучасній освіті. Їх перевагою є те, що ті, хто навчається, засвоюють всі рівні пізнання (знання, розуміння застосування, оцінка), збільшується в групах кількість студентів, які свідомо засвоюють навчальний матеріал. Студенти займають активну позицію в засвоєнні знань, зростає їх інтерес в одержанні знань. Значно підвищується особистісна роль викладача – він виступає як лідер, організатор.

Під час інтерактивного навчання студент перетворюється з об'єкта в суб'єкт навчання, а себе активним учасником подій, а також власної освіти та розвитку. Саме це забезпечує внутрішню мотивацію навчання, що сприяє його ефективності. Особлива цінність інтерактивного навчання в тому, що студенти вчаться ефективній роботі в колективі.

Інтерактивне навчання сприяє не тільки формуванню цінностей, навичок і вмінь, але й створенню атмосфери співпраці, взаємодії, дозволяє педагогу стати справжнім лідером навчального процесу [1, с. 2–4]. Одним із принципів гуманної педагогіки є принцип розвитку всіх студентів – і сильних, і слабких, що можливо в умовах співпраці студентів, різних за рівнем розвитку. Їхня спільна діяльність у процесі навчання і освоєння навчального матеріалу означає, що кожен студент вносить у цей процес свій індивідуальний внесок, що відбувається обмін знаннями, ідеями, способами діяльності в атмосфері доброзичливості, взаємної підтримки, що не тільки дозволяє отримувати нові знання, але й розвиває саму пізнавальну діяльність, переводить її на більш високі форми кооперації та співробітництва. Саме на таких заняттях студенти будуть сміливо висловлювати свою думку, будуть готові почути критику на свою адресу, вислухають зауваження.

Існуючий вже сьогодні в Україні та за кордоном досвід переконливо свідчить, що інтерактивні технології сприяють інтенсифікації та оптимізації навчального процесу. Вони дозволяють студентам навчально формулювати власну думку, правильно її виражати, доводити свою точку зору, аргументувати її, дискутувати; навчитись слухати іншу людину, поважати іншу думку; уникати конфліктів, шукати компроміси, приходити до діалогу; моделювати різні соціальні ситуації, збагачувати власний соціальний досвід через вступлення в різні життєві ситуації та переживаючи їх.

Є. Іванченко підкреслює значення інтерактивних умінь як таких, які забезпечують гармонійне і творче входження особистості в суспільне життя. Науковець об'єднує їх у дві групи. Перша група характеризує людину з точки зору її відповідальної особистісної автономії та охоплює:

- самоконтроль;
- самооцінку;
- самопрезентацію;
- орієнтацію на власну систему оцінки різних ситуацій.

Друга група інтерактивних умінь визначає соціально-перцептивні та операційно-технологічні компетентності взаємодії особистості:

- здатність до контакту;
- налаштованість на згоду і толерантність;
- здатність конструювати різні моделі поведінки і користуватися ними;
- вміння бути лідером і підкорятися;
- вміння підтримувати дружні стосунки (кооперативні вміння) і т. п. [4, с. 141–148].

Дослідники О. Пометун та Л. Пироженок поділили інтерактивні технології навчання на чотири групи: парне навчання (робота студента з викладачем чи однолітком один на один), фронтальне навчання, навчання в грі, навчання в дискусії [6]. Кооперативна (групова) навчальна діяльність – це форма (модель) організації навчання студентів у малих групах, об'єднаних спільною навчальною метою. За такої організації навчання викладач керує роботою кожного студента опосередковано, через завдання, якими він спрямовує діяльність групи.

Кооперативне навчання відкриває для студентів можливість співпраці зі своїми ровесниками, дає змогу реалізувати природне прагнення кожної людини до спілкування, сприяє досягненню особистостями вищих результатів засвоєння знань і формування вмінь. Така модель легко й ефективно поєднується з традиційними формами та методами навчання і може застосовуватися на різних етапах навчання [6, с. 22].

До групового (кооперативного) навчання можна віднести: роботу в парах, ротаційні трійки „Два-чотири-всі разом”, „Карусель”, роботу в малих групах, „Акваріум”. Під час роботи в парах можна виконувати такі вправи: обговорити завдання, короткий текст; взяти інтерв'ю, визначити ставлення (думку) партнера до даного питання, твердження і т. п.; зробити критичний аналіз роботи один одного; сформулювати підсумок теми тощо.

До фронтальних технологій інтерактивного навчання відносять такі, що передбачають одночасну спільну роботу всього колективу. Це і обговорення проблеми в загальному колі (її застосовують із іншими технологіями), і „Мікрофон” (надається можливість кожному сказати щось швидко, по черзі, висловити свою думку чи позицію), і незакінчене речення (поєднується з вправою „Мікрофон”), і „Мозковий штурм” (вдома інтерактивна технологія колективного обговорення, широко використовується для прийняття кількох рішень із конкретної проблеми), і „Навчаючи-вчуся”, і „Ажурна пилка”, і „Case-метод”, і „Дерево рішень” [6]. До технологій навчання в грі відносяться імітації, рольові ігри, драматизація. Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Учасникам надають максимальну свободу інтелектуальної діяльності, що обмежується лише конкретними правилами гри. Студенти самі обирають свою роль у грі; висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, покладаючи на себе відповідальність за обрані рішення. Викладач в ігровій моделі виступає як: інструктор (ознайомлення з правилами гри, консультації під час її проведення), суддя-рефері (коригування і поради стосовно розподілу ролей), тренер (підказки студентам із метою прискорення проведення гри), головуючий, ведучий (організатор обговорення).

Як правило, ігрова модель навчання має 4 етапи:

- орієнтація (введення слухачів у тему, ознайомлення з правилами гри, загальний огляд її перебігу);
- підготовка до проведення гри (ознайомлення зі сценарієм гри, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтовних шляхів розв'язання проблеми);
- основна частина – проведення гри;
- обговорення [6, с. 42].

Технології навчання в дискусії є важливим засобом пізнавальної діяльності студентів у процесі навчання, оскільки дискусія – широке публічне обговорення спірного питання. Досвід використання дискусії в навчанні дає змогу сформулювати деякі головні організаційно-педагогічні підвалини, які є спільними для будь-яких різновидів дискусії:

- проведення дискусії необхідно починати з висунування конкретного дискусійного питання (тобто такого, що немає однозначної відповіді і передбачає різні варіанти розв'язання, зокрема протилежні);
- не варто висувати питання на кшталт: хто правий, а хто помиляється в тому чи іншому питанні;
- у центрі уваги має бути ймовірний перебіг дискусії (Що було б можливим за того чи того збігу обставин? Що могло статися, якби...? Чи були інші можливості, способи, дії?);
- усі вислови учнів мають стосуватися обговорюваної теми;
- учитель має виправляти помилки і неточності, яких припускаються учні, та спонукати учнів робити те саме;

- усі твердження учнів мають супроводжуватись аргументацією, обґрунтуванням, для чого учитель ставить питання на зразок: „Які факти свідчать на користь твоєї думки?“, „Як ти міркував, щоб дійти такого висновку?“;

- дискусія може вирішуватись як консенсусом (прийняттям узгодженого рішення), так і збереженням існуючих розбіжностей між її учасниками [5, с. 48].

Дискусія сприяє розвитку критичного мислення, дає змогу визначити власну позицію, формує навички відстоювання своєї особистої думки, поглиблює знання з даної проблеми. Такі технології є досить цікавими для сучасної школи. До них відносять: „Метод ПРЕС“, „Обери позицію“, „Зміни позицію“, „Безперервна шкала думок“, „Дискусія“, „Дискусія в стилі телевізійного ток-шоу“, „Дебати“. Так, наприклад, технологію „Метод ПРЕС“ можна запропонувати до будь-якої проблеми за умови дотримання чотирьох етапів:

- висловіть свою думку, поясніть, у чому полягає ваша точка зору (починаючи зі слів: я вважаю, що...);
- поясніть причину виникнення цієї думки, тобто на чому ґрунтуються докази (починаючи зі слів: оскільки...);
- наведіть приклади, додаткові аргументи на підтримку вашої позиції, а також факти, що демонструють ваші докази (...наприклад...);
- узагальніть свою думку (зробіть висновок, починаючи зі слів: Отже, таким чином...) [5, с. 50].

Таким чином, інтерактивні технології відіграють важливу роль у сучасній освіті. Їх перевагою є те, що ті, хто навчається, засвоюють всі рівні пізнання (знання, розуміння застосування, оцінка), збільшується в групах кількість студентів, які свідомо засвоюють навчальний матеріал. Студенти займають активну позицію в засвоєнні знань, зростає їхній інтерес до одержання знань. Значно підвищується особистісна роль викладача – він виступає як лідер, організатор. Але треба зазначити, що проектування і проведення заняття за інтерактивними технологіями вимагають, перш за все, компетентності в даних технологіях викладача, його вміння переглянути і перебудувати свою роботу.

Перспективи подальших досліджень у цьому напрямку вбачаємо в обґрунтуванні та розробці ефективних форм і методів інтерактивного навчання студентів закладів вищої освіти.

Список використаних джерел:

1. Бабакіна О. Особливості змісту технологічної підготовки до використання активних методів навчання. *Гуманізація навчально-виховного процесу: зб. наук. праць*. 2010. Вип. 6. С. 48–55.
2. Демідов Д. В. Сутність технології організації навчального процесу у ВНЗ. *Освіта Донбасу*. 2008. № 1. С. 48–54.
3. Демчук М. Нетрадиційні форми навчання. *Рідна школа*. 2005. № 9. С. 65–67.
4. Іванченко Є. А. Види навчання як тактичні складові системи інтегративної професійної підготовки майбутніх економістів. *Наука і освіта. Науково-практичний журнал*. 2009. № 1–2. С. 199–206.
5. Освіта для демократії в Україні. *Інформаційний бюлетень*. Київ. 2000. Вип. 2. 8 с.
6. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібник. Київ : Видавництво А.С.К., 2007. 293 с.