

УДК: 378.001.76 (07)

ОРГАНІЗАЦІЯ ПРОЦЕСУ НАВЧАННЯ У ВИЩІЙ ШКОЛІ: ТРАДИЦІЇ ТА ІННОВАЦІЇ

Ю.В.Бадюк

У статті розглянуті традиційні та інноваційні форми навчання у виші, що позитивно впливають на якість і конкурентоздатність у підготовці фахівців. Упровадження в навчальний процес ІКТ створює умови для здійснення навчання в інформаційно-освітньому середовищі, підвищує якість знань студентів, збільшує освітні можливості для здійснення вибору й реалізації індивідуального напрямку навчання у відкритому освітньому просторі, а також навчання в будь-який час і з будь-якого місця.

Ключові слова: активне навчання, Веб-квест, дискусія, ділова гра, метод проєктів, лекція, лабораторне заняття, практичне заняття.

ORGANIZATION OF TEACHING AND LEARNING ACTIVITIES IN HIGHER SCHOOL: TRADITIONS AND INNOVATIONS

Yu.V.Badyuk

***Summary.** The article deals with traditional and innovative forms of teaching in higher educational establishments, which has a positive impact on the quality and competitiveness on training of specialists. The introduction of ICT into the learning process creates conditions for studying in informative-educational environment, improves the quality of students' learning, and increases educational opportunities to make choice and implement of individual learning towards an open educational environment and learning at any time and from any place. The use of modern information and communication technologies in the learning process is a powerful stimulus that allows students to form a required knowledge and cognitive techniques, and to develop educational activities motivation, independence, improves the training of future specialists*

Keywords: active teaching, web-quest, discussion, business game, method of projects, lecture, laboratory lesson, practical lesson.

Постановка проблеми. Нині в Україні впроваджується в життя система неперервної освіти як перехід від концепції «навчання на все життя» до концепції «навчання упродовж життя», що сприяє створенню системи неперервної освіти.

Головним завданням освіти є підвищення якості навчання студентів, учнів, курсантів. Одним із шляхів розв'язання означеної проблеми є постійна модифікація та вдосконалення освітніх програм, перегляд традиційних форм і методів викладання, удосконалення технічних засобів навчання, застосування поряд із традиційними інноваційних форм організації навчального процесу.

Аналіз попередніх досліджень свідчить, що проблемами підготовки конкурентоздатних фахівців у вищій школі опікувалися вчені: В. Биков, С. Гончаренко, Р. Гуревич, В. Загвизинський, І. Зязюн, Н. Кузьміна, М. Нікандров, В. Монахов, Н. Ничкало, В. Сластьонін та ін.

Зокрема, розвитку теоретичних знань та практичних навичок шляхом використання різних форм організації навчального процесу приділяли увагу: В. Биков, М. Кадемія, І. Дичківська, Г. Селевко, О. Спірін, С. Сисоєва, Є. Полат, О. Пометун, Л. Пироженко та ін.

Мета статті полягає в ознайомленні з основними традиційними та інноваційними організаційними формами навчання у вищих навчальних закладах.

З метою підготовки конкурентоздатних фахівців у вищі навчальними планами передбачено формування та розвиток теоретичних знань і практичних навичок шляхом використання різноманітних індивідуальних, групових та колективних форм організації навчального процесу: інтерактивні лекції, практичні, семінарські та лабораторні заняття, кооперативне навчання, комбіноване навчання, електронне навчання, проблемне навчання, науково-дослідна робота в лабораторії та ін.

Головним інформаційним інструментом у навчальному процесі ВНЗ є лекція, що сприяє засвоєнню системи знань за фахом, мотивує студентів до поглибленого вивчення та розв'язання наукових проблем, спонукає до їх аналізу з різних позицій, суттєво розвиває світогляд та загальну культуру студентів. Сучасна лекція має бути творчою, в ній повинні брати участь викладач і студенти. Основою метою лекції є допомога студентам в осягненні сутності навчальної дисципліни, що передбачає осмислене та усвідомлене сприйняття навчального матеріалу.

У сучасній практиці набули широкого використання новітні технічні засоби навчання: інтерактивні дошки, комп'ютери, мультимедійні проекти, системи віртуального освітнього середовища, звукові системи, цифрові камери та ін. Використання вище зазначених засобів сприяє кращому візуальному сприйманню теоретичного матеріалу, формуванню навичок мислення високого рівня, ефективному засвоєнню навчальної інформації, підвищенню зацікавленості й активності у студентів.

Більш глибокому засвоєнню теоретичного матеріалу, що складає зміст лекцій, сприяють семінарські та лабораторні заняття, самостійна робота студентів. На семінарських заняттях студенти одержують можливість обговорити незрозумілі моменти, провести дискусію з ключових питань теми, що розглядається. Під час лабораторних робіт формуються практичні вміння та навички студентів. Вони вивчають особливості обладнання, приладів, знайомляться з методиками та технологіями, долучаються до проведення експериментів, що сприяє осмисленню теоретичного матеріалу.

Навчальними планами ВНЗ передбачається значна кількість годин, що відводиться на самостійну роботу студентів. Це сприятиме ефективному розвитку в студентів інтелектуальних здібностей, навичок логічного та критичного мислення та ін.

Викладачами вишу також здійснюється консультування студентів, під час якого викладач у визначений час в індивідуальному порядку пояснює студентам навчальний матеріал, надає рекомендації. Важливим у фаховій підготовці студентів є практична підготовка, що здійснюється в лабораторіях під керівництвом викладачів. Це можуть бути телекомунікаційні проекти, участь студентів у наукових дослідженнях, проходження практики та ін.

Науково-дослідна робота студентів передбачає проведення досліджень за обраною спеціальністю (спеціалізацією) під керівництвом наукового керівника.

З метою реалізації цілей професійного навчання у вищі використовується система традиційних та інноваційних методів стимулювання та мотивації студентів. Особливого поширення набула технологія комп'ютерно-орієнтованого кооперативного навчання, що стала особливо популярною із розвитком віртуального освітнього середовища.

Кооперативне навчання – це технологія навчання в малих групах, котрі одержують завдання за спільною тематикою для вивчення. Кожний студент працює над власним завданням, після його розв'язання студенти обмінюються власними здобутками за допомогою комп'ютерної мережі. Після завершення роботи груп кооперації результат залежить від уміння студентів будувати власну навчальну діяльність, поєднуючи індивідуальну роботу в парах і групову загалом.

Значного поширення нині набув метод проектів.

Метод проектів – система навчання, за якої учні набувають знань і вмінь у процесі планування й виконання практичних завдань – проектів, що поступово ускладнюються [4, с. 487].

Результати виконання проектів мають бути конкретними, наприклад, якщо це теоретична проблема, то має бути конкретне її розв'язання, якщо практична – конкретний результат, готовий до впровадження.

В основі цього методу лежить розвиток пізнавальних, творчих інтересів студентів, уміння самостійно конструювати власні знання, вміння орієнтуватись в інформаційному просторі, розвиток критичного мислення. Метод проектів завжди орієнтований на самостійну діяльність студентів – індивідуальну, парну, групову. Цей метод органічно поєднується з навчанням у співпраці, проблемним і дослідницьким методами. Робота над проектом планується викладачем і обговорюється зі студентами.

Виокремимо сім основних етапів роботи над проектом:

1. Організаційний.

2. Вибір і обговорення провідної ідеї, цілей і завдань.
3. Обговорення методичних аспектів і організації роботи.
4. Структурування проекту й відбір необхідних матеріалів.
5. Робота над проектом.
6. Підведення підсумків, оформлення результатів.
7. Презентація проекту.

Проекти можуть бути різного ступеня складності. Тематика може належати до теоретичних питань навчальної програми з метою поглиблення знань студентів, диференціації процесу навчання. Частіше теми проектів відносять до практичної діяльності і потребують залучення знань студентів з різних предметів, галузей знань, а також творчого мислення й дослідницьких навичок, що створює можливість інтеграції знань. В основу навчальних проектів покладено дослідницькі дидактичні методи. Діяльність студентів здійснюється за такими етапами:

- визначення проблеми, завдань дослідження;
- висування гіпотези;
- обговорення методів дослідження;
- проведення збору даних;
- аналіз одержання даних;
- оформлення прикінцевих результатів;
- підведення підсумків, коригування результатів, висновки.

Різновидом методу проектів є телекомунікаційний проект.

Навчальний телекомунікаційний проект – спільна навчально-пізнавальна, дослідницька, творча або ігрова діяльність учнів-партнерів, організована на основі комп'ютерної телекомунікації, що має спільну проблему, мету, узгоджені методи й способи розв'язання проблеми, спрямовані на досягнення спільного результату [5, с. 204].

Телекомунікаційні проекти педагогічно виправдані в тому випадку, коли під час їхнього виконання:

- передбачаються численні, систематичні, разові або тривалі спостереження за тим чи іншим природним, фізичним, соціальним або іншим явищем, що потребує збору та накопичення даних щодо розв'язання поставленої проблеми;
- передбачається порівняльне вивчення, дослідження того чи іншого явища, факту, події щодо виявлення певної тенденції або прийняття рішення, розробки пропозиції;
- передбачається порівняльне вивчення ефективності використання одного або різних способів розв'язання однієї проблеми з метою виявлення ефективного, прийняттого рішення;
- передбачає спільне творче створення розробки, творчої роботи;
- передбачає проведення спільних ігор, конкурсів та ін.

Нині в методиці розроблені такі типи телекомунікаційних проектів за типологічними ознаками:

1. Домінуючий у проекті метод: дослідницький, творчий, ролево-ігровий, ознайомлювально-орієнтований та ін.
2. Характер координації проекту: безпосередній (жорсткий, гнучкий), прихований (неявний, імітуючий учасника проекту).
3. Характер контактів (серед однієї групи, навчального закладу, міста, регіону, країни, різних країн).
4. Кількість учасників проекту.
5. Тривалість проекту.

Виокремимо основні етапи проекту:

1. Організаційний.
2. Вибір і обговорення головної ідеї, цілей і завдань майбутнього проекту.
3. Обговорення методичних аспектів і організації роботи студентів.
4. Структурування проекту з виділенням підзавдань для груп учнів, добір необхідних матеріалів.
5. Робота над проектом.
6. Підведення підсумків, оформлення результатів.
7. Презентація проекту.

Проекти можуть проводитися з використанням Веб-квестів або Блог-квестів, телеконференцій. Форми організації спільної діяльності студентів над проектом визначаються, виходячи з особливостей тематики, цілей спільної діяльності, інтересів учасників проекту. Успіх проектної діяльності студентів у більшості залежить від організації роботи в середині самої групи, від чіткого розподілу обов'язків і визначення форм відповідальності за виконану роботу.

Для прикладу наведемо виконання Веб-сторінки Блог-квесту на тему: «Блог-квести з природничо-математичних дисциплін»

Блог-квести з природничо-математичних дисциплін

неділя, 1 вересня 2013 р.

Розвиток інтерактивної технології Веб-квест, її інтеграція з технологією Блогів зумовили появу технології Блог-квест.
Ця технологія побудована на основі технології блогу, мови HTML, пошуку та використання безкоштовного Веб-простору.
У Блог-квести, так само як і у Веб-квести, за тим самим алгоритмом здійснюється інтерактивне спілкування учнів, студентів, використовуються сервіси Веб 2.0, що не потребують знання програмування.
Робота в Блог-квести в онлайн-режимі використовує сервіси: Wordpress, Blogger, My Blog. Використання програмного забезпечення для IP-телефонії чи Skype дозволяє учасникам проекту здійснювати дзвінки, відправляти миттєві повідомлення, спілкуватися і проводити обговорення повідомлень у мережі.

Пошук інформації

Пошук

Про мене

Веб Робота

Підписатися 25

Дивитися мій повний профіль

Математика	Інформатика
1. Веб-квест "Квадратні рівняння".	1. Веб-квест "Мандрівка в країну алгоритмів".
2. Веб-квест "Теорема Піфагора".	2. Веб-квест "Створи комп'ютер своєї мрії".
3. Веб-квест "Світ логарифмів".	
4. Веб-квест "Найкраща геометрична".	

Розглядаючи використання методу проектів, зазначимо, що в ньому використані технології проблемного навчання.

Проблема – в широкому розумінні – складне теоретичне або практичне питання, що потребує розв'язання, вивчення й дослідження [1, с. 271].

Якщо проблема правильно сформульована, то вона виконує функцію логічного засобу, який визначає напрям пошуку нової інформації і забезпечує ефективність діяльності, що пов'язано з її розв'язком. Проблемне навчання базується на створенні особливого виду мотивації.

Проблеми, що висувуються перед студентами, формуються в системі, тобто, з кожною новою проблемою відбувається ускладнення навчального матеріалу, студенти одержують нову інформацію і переходять з одного рівня на інший. Проблемне навчання тісно пов'язане з дослідницьким методом і базується на навчанні в співпраці. Завдання викладача полягає в розробленні, формулюванні завдання-проблеми.

В основі методу проектів, а також проблемного навчання лежить дослідницький метод, що передбачає використання наукового підходу до розв'язання тієї чи іншої навчальної задачі.

Назвемо основні етапи організації навчальної діяльності в процесі використання дослідницького методу.

1. Визначення загальної теми дослідження, предмета та об'єкта.
2. Виявлення і формулювання загальної проблеми.
3. Формулювання гіпотез.
4. Визначення гіпотез.
5. Збирання даних.
6. Обговорення одержаних даних.
7. Перевірка гіпотез.
8. Формулювання понять, узагальнень, висновків.
9. Застосування висновків.

Нині широкого використання в навчальному процесі набули ігрові технології.

Гра – це форма вільного самовияву людини, що передбачає реальну відкритість світові можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення якихось ситуацій, смислів, станів [1, с. 73].

Нині виокремлюють два основних напрями розроблення ігрової діяльності: психотехнічна – мета якої виконання вправ, що розвивають технічні якості і соціально-педагогічні, спрямовані на виконання соціальних ролей. Під ігровими технологіями розуміємо достатньо велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різноманітних ігор. Педагогічна гра вирізняється тим, що чітко визначена мета й відповідні педагогічні результати, котрі можуть бути обґрунтовані, виділені в явному або іншому вигляді та схарактеризовані навчально-пізнавальною діяльністю.

Ігрові технології використовуються для досягнення комплексних педагогічних завдань: засвоєння нового й закріплення раніше вивченого матеріалу, формування вмінь, розвитку творчих здібностей та ін. До розвивальних ігрових технологій належить ділова гра. У навчальному процесі використовуються різні їх модифікації: імітаційні, операційні, рольові, ділові ігри.

Найбільш ефективною є імітаційна гра, що імітує реальні події. Вони навчають аналізувати, планувати, прогнозувати ситуацію. Найбільш складними є рольові ігри, вони потребують ретельної і тривалої підготовки.

Підсумки гри виступають у подвійному контексті – як ігрового, так і навчально-пізнавального результату. Важливу роль відіграє завершальне обговорення, під час якого студенти спільно аналізують перебіг і результати гри, навчально-ігрову взаємодію.

Отже, в ігрових формах реалізуються головні фактори навчання – пізнавальна активність та спілкування й діалог. Вони підвищують творчий потенціал студентів, удосконалюють навички самоконтролю й самооцінки, розширюють світогляд, а це є шлях до більш глибокого розуміння й засвоєння навчального матеріалу.

Активне впровадження ІКТ у навчальний процес зумовило використання технології Веб-квест.

Веб-квест – проблемне завдання з елементами ролівої гри, для виконання якої використовуються інформаційні ресурси мережі [2, с. 12]. Веб-квест поєднує в собі ідеї проектного методу та ігрових технологій у середовищі WWW засобами Веб-технологій.

Освітній Веб-квест – це сайт в Інтернеті, з яким працюють студенти, виконуючи нову навчальну задачу. Освітній Веб-квест має таку структуру: вступ, завдання, порядок роботи, керівництво до дій, оцінка, висновок, використані матеріали, коментарі для викладача.

Наведемо для прикладу Веб-квест з вивчення іноземної мови за темою: «Karneval in Deutschland»



Відповідно до вимог суспільства перед сучасною вищою освітою висувається проблема розроблення та використання новітніх форм і методів організації навчальної діяльності студентів. Інтеграція ІКТ з іншими технологіями навчання значно підвищує якість підготовки студентів, збільшує їхні освітні можливості здійснювати вибір і реалізацію індивідуальної траєкторії навчання у відкритому освітньому просторі. Для цього потрібне широке інформаційне поле діяльності, різноманітні джерела інформації, різні погляди на одну й ту саму проблему, самостійний пошук шляхів обґрунтування та розв'язання проблеми.

Саме тому у вищому навчальному закладі має здійснюватися активна самостійна робота, що передбачає організацію навчального процесу відповідно до принципів Болонської декларації, за яким навчальний час, відведений на самостійну роботу, регламентується навчальним планом і має становити не менше 1/3 загального обсягу навчального часу з конкретної дисципліни. У розв'язанні зазначених проблем чільне місце відводиться використанню глобального інформаційного простору.

Учені розглядають самостійну навчальну роботу як активну пізнавальну творчу діяльність студента, спрямовану на розв'язання будь-якого виду навчальних завдань або як один із видів навчальних занять під методичним керівництвом викладача, проте без його особистої участі.

Використання Веб-технологій, зокрема Веб-квестів у навчальному процесі, на наш погляд, відіграє суттєву роль у розвитку пізнавальної активності, якості знань студентів, сприяє розвитку навичок самостійного одержання знань, набуття, крім базових знань, необхідних професійних компетенцій.

Отже, використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій у навчальному процесі – це потужний стимул, що дозволяє формувати в студентів необхідні знання та пізнавальні прийоми, а також розвивати мотивацію навчальної діяльності, самостійність, сприяє поліпшенню підготовки майбутніх фахівців [2, с. 229].

Висновок. На підставі вищезрозглянутого зазначимо, що процес навчання у виші здійснюється переважно на основі інтеграції традиційної та інноваційної дидактичних систем. Особливої уваги заслуговує особистісно-орієнтоване навчання, інформаційно-телекомунікаційні технології навчання та їхня інтеграція з традиційними дидактичними технологіями, а також можливостей здійснення навчання впродовж усього життя.

Література

1. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник / С. У. Гончаренко. – Київ : Либідь. 1997. – 376 с.
2. Гуревич Р.С. Інформаційні технології навчання: інноваційний підхід : навчальний посібник / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, Л. С. Шевченко ; за ред. Гуревича Р. С. – Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2012. – 348 с.
3. Кадемія М. Ю. Веб-квест у підготовці майбутніх учителів: Навчально-методичний посібник /М. Ю. Кадемія, О. В. Шестопалюк. – Вінниця: ТОВ Фірма «Планер», 2013. – 155 с.
4. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України : [гол. ред. В. Г. Кремень]. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
5. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учебное пособие для студентов педагогических вузов и системы повышения квалификации педагогических кадров / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров ; Под. ред. Е. С. Полат. – 2-е изд., стер. – М. : Издательский центр «Академия», 2005.– 272 с.