

ЕФЕКТИВНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ КОЛЕДЖУ

Анотація. У статті подано теоретичний матеріал використання інтерактивної технології у навчальному процесі вищої школи та методичні рекомендації для ефективної організації навчального процесу засобами цієї технології.

Ключові слова: інтерактивна технологія, навчальний процес, інтерактивні методи, ефективність методів, творча особистість студента.

Effective use of interactive technologies in teaching and educational process of college

Annotation. The article contains the theoretical material the use of interactive technology in the learning process of universities and methodological recommendations for the effective organization of the educational process by means of this technology.

Key words: interactive technology, the learning process, interactive methods, performance techniques, creative personality of the student.

Постановка проблеми та її актуальність. На сучасному рівні розвитку цивілізації особливу роль відіграє інноваційний потенціал суспільства, що потребує людей, здатних системно й конструктивно мислити, швидко знаходити потрібну інформацію, приймати адекватні рішення, створювати принципово нові ідеї в різних галузях. А це в свою чергу формує соціальні замовлення на нові підходи в системі освіти, нове педагогічне мислення, нове ставлення викладача до своєї діяльності. Для цього в освітній сфері має панувати дух творчості, постійного пошуку, які є живильним середовищем для нових ідей, шукань досягнень.

Саме інтерактивні методи навчання дають

змогу студентів, який навчається, розкритися як особистості. Активна розумова і практична діяльність тих, кого навчають, у навчальному процесі є важливим чинником підвищення ефективності засвоєння і практичного опанування досліджуваного матеріалу. Студенти повинні вміти осмислювати отриману інформацію, трактувати її, застосовувати в конкретних умовах; водночас думати, розуміти суть речей, вміти висловити думку. Саме цьому сприяють інтерактивні технології.

Аналіз наукових праць, присвячених розв'язанню проблеми. Актуальність дослідження пояснюється безперервним інтересом провідних науковців та практиків, тобто викладачів, до

покращення умов процесу навчання у навчальному процесі, а з цим пов'язано втілення у життя пріоритетних інтерактивних технологій освітнього характеру. Теоретичний і дидактичний аспекти цих технологій навчання вже достатньо розроблені та висвітлені в роботах М. Башмакова, В. Беспалька, Л. Буркової, В. Лозової, Г. Селевка, О. Пехоти та інших вітчизняних й зарубіжних вчених.

Постановка завдання, цілі статті. Основні завдання: характеристика теоретичного матеріалу досліджуваної теми; методичні рекомендації для ефективної організації навчального процесу засобами інтерактивних технологій.

Цілі статті: показати ефективність використання інтерактивних технологій у навчальному процесі вищої школи.

Виклад основного матеріалу. «Інтерактивний» (від англ. «inter» – взаємний і «act» – діяти) – здатний до взаємодії, діалогу. Інтерактивне навчання – специфічна форма організації пізнавальної діяльності, яка має передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен студент відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність.

Як свідчать наукові дослідження, інтерактивними прийнято називати засоби, що забезпечують безперервну діалогову взаємодію суб'єктів освітнього процесу. Інтерактивна діяльність ґрунтується на активній комунікації учасників освітнього процесу. «Сутність інтерактивного навчання, – стверджують Н. Побірченко та Г. Коберник, – полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх студентів; викладач і студент є рівноправними суб'єктами навчання».

Інтерактивність освіти сприяє формуванню як предметних компетенцій, так і загальнонавчальних, виробленню життєвих цінностей, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії, розвитку комунікативних якостей особистості. Така технологія, як стверджують дослідники, передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне розв'язання проблем на основі аналізу відповідної навчальної ситуації і виключає домінування одного учасника навчального процесу над іншим, однієї думки над іншою. Тому під час такого навчання студенти вчать демократично спілкуватися з іншими людьми, критично й творчо мислити, приймати обґрунтовані рішення. При цьому до роботи залучаються всі учасники процесу, які працюють у групах в аудиторії за підготовленим заздалегідь викладачем матеріалом, із дотриманням процедури й регламенту, в атмосфері довіри.

Основні переваги інтерактивних технологій навчання:

– інтерактивні технології дозволяють забезпечити глибину вивчення змісту. Студенти освоюють усі рівні пізнання (знання, розуміння,

застосування, аналіз, синтез, оцінка).

– викладач отримує можливість диференційованого підходу до студентів із спеціальними потребами – особистісними та інтелектуальними.

– змінюється роль студентів: вони приймають важливі рішення щодо процесу навчання, розвивають комунікативні вміння і навички, організаційні здібності.

– основним джерелом мотивації навчання стає інтерес самого студента (відбувається перехід від зовнішньої мотивації (оцінка) до внутрішньої (потреба знань)).

– значно підвищується роль особистості викладача: він менше часу витрачає на вирішення проблем з дисципліною, викладач розкривається перед студентами, як лідер, організатор.

– студенти, які отримують власний досвід співробітництва, з нової точки зору дивляться на навчально-виховний процес, на роль викладача та студента в ньому.

Ефективність інтерактивних технологій залежить від роботи викладача:

– давати завдання студентам для попередньої підготовки: прочитати, продумати, виконати самостійні підготовчі завдання;

– відбирати для заняття такі інтерактивні вправи, які давали б студентам «ключ» до освоєння теми;

– під час самих інтерактивних вправ давати студентам час подумати над завданням, щоб вони сприйняли його серйозно, а не механічно, або «граючись» виконували його;

– на одному занятті використовувати одну (максимум дві) інтерактивні вправи;

– проводити спокійне глибоке обговорення за підсумками інтерактивної вправи, зокрема, акцентуючи увагу й на іншому матеріалі теми, прямо не порушеному в інтерактивній вправі;

– проводити швидкі опитування, самостійні домашні роботи з різноманітних матеріалів теми, що не були пов'язані з інтерактивними завданнями.

Специфіка організації навчального процесу у вищій школі дозволяє викладачам широко використовувати інтерактивні методи та нестандартні форми організації заняття, які дають змогу підвищити ефективність засвоєння знань, поліпшити контроль над виконанням завдань, викликати у студентів інтерес до навчання.

Дуже важливо: провести спокійне, глибоке обговорення за підсумками інтерактивної вправи; визначити хронометраж, й можливості відповіді; виробити критерії оцінки ефективності занять; передбачити різноманітні методи для привернення уваги студентів; налаштувати їх на роботу, підтримувати дисципліну, а цьому можуть сприяти різноманітні вправи-розминки, письмовий розподіл ролей у групах.

Розглянемо основні інтерактивні методи роботи на заняттях, які широко використовуються в навчальному процесі.

Побудова асоціативного куща. Цей метод полягає в тому, щоб за короткий проміжок часу студенти змогли пригадати та сформулювати засвоєні раніше знання з теми, запропонованої викладачем. Дані відповіді мають форму коротких тез, записують на дошці навколо розглянутого поняття чи явища. Результатом є схема-опора.

Заняття – конкурс. Конкурс – вид ігрового методу, що розкриває великі можливості для роботи з групами. Кожна група прагне зробити кращий результат.

На нашу думку, особлива цінність інтерактивного навчання в тому, що студенти навчаються ефективній роботі в колективі. Інтерактивні методи навчання є частиною особистісно-зорієнтованого навчання, оскільки сприяють соціалізації особистості, усвідомлення себе як частини колективу, своєї ролі і потенціалу.

Методи інтерактивного навчання можна поділити на дві великі групи: групові та фронтальні. Перші передбачають взаємодію учасників малих груп (на практиці від 2 до 6-ти осіб), другі – спільну роботу та взаємонавчання всієї групи. Час обговорення в малих групах – 3-5 хвилин, виступ – 3 хвилини, виступ при фронтальній роботі – 1 хвилина.

Групові методи

1.Робота в парах. Студенти працюють в парах, виконуючи завдання. Парна робота вимагає обміну думками і дозволяє швидко виконати вправи, які в звичайних умовах є часомісткими або неможливими (обговорити подію, взагалі інформацію, вивести підсумок заняття, події тощо, взяти інтерв'ю один з одного, проанкетувати партнера). Після цього один з партнерів доповідає перед групою про результати.

2.Робота в трійках. По суті, це ускладнена робота в парах. Найкраще в трійках проводити обговорення, обмін думками, підведення підсумків чи навпаки, виділення несхожих думок.

3.Змінювані трійки. Цей метод трохи складніший: всі трійки групи отримують одне й те ж завдання, а після обговорення один член трійки йде в наступну, один в попередню і ознайомлює членів новостворених трійок з набуток своєї інформації.

4.Карусель. Студенти розсаджуються в два кола – внутрішнє і зовнішнє. Внутрішнє коло нерухоме, зовнішнє рухається. Можливі два варіанти використання методу – для дискусії (відбуваються «попарні суперечки» кожного з кожним, причому кожен учасник внутрішнього кола має власні, неповторювані докази), чи для обміну інформацією (студенти із зовнішнього кола, рухаючись, збирають дані).

5.Акваріум. У цьому методі одна мікрогрупа працює окремо, в центрі аудиторії, після обговорення викладає результат, а решта груп слухає, не

втручаючись. Після цього групи зовнішнього кола обговорюють виступ групи і власні здобутки.

Фронтальні методи

1.Велике коло. Студенти сидять по колу і по черзі за бажанням висловлюються з приводу певного питання. Обговорення триває, поки є бажачі висловитися. Викладач може взяти слово після обговорення.

2.Мікрофон. Це різновид великого кола. Студенти швидко по черзі висловлюються з приводу проблеми, передаючи один одному уявний «мікрофон».

3.Незакінчені речення. Дещо ускладнений варіант великого кола: відповідь студента – це продовження незакінченого речення типу «можна зробити такий висновок...», «я зрозумів, що...».

4.Мозковий штурм. Загальновідома технологія, суть якої полягає в тому, що абсолютно всі студенти по черзі висловлюють свої думки, навіть аналогічні думки з приводу проблеми. Висловлене не критикується і не обговорюється до закінчення висловлювань.

5.Аналіз дилеми (проблеми). Студенти в колі обговорюють певну дилему (простіше) чи проблему (складніше). Кожен каже варіанти, що складаються внаслідок вибору. Найкраще давати завдання вибору з особистісним сенсом.

6.Мозаїка. Це метод, що поєднує і групову, і фронтальну роботу. Малі групи працюють над різними завданнями, після чого переформовуються так, щоб у кожній новоствореній групі були експерти з кожного аспекту проблеми.

На заняттях викладачі використовують найчастіше такі методи інтерактивного навчання як творчі завдання, роботу в малих групах, вирішення ситуаційних завдань, проблемно – пошуковий метод, той або інший вид ігрової діяльності.

Творчі (проблемні) завдання потребують від учасників не простого відтворення інформації, а творчості, оскільки містять у своїх завданнях елемент невідомості. Прикладом таких завдань можуть бути відповідні виробничі проблеми, ситуації. Для їх вирішення залучаються студенти всієї групи. Викладач вислуховує різні точки зору та проводить аналітичну бесіду направлену на вирішення проблеми. Студенти під керівництвом викладача приходять до спільного висновку і узагальнення проблеми. Створюється атмосфера ділового зацікавленого спілкування всіх учасників навчального процесу, у тому числі і викладача. Цей метод передбачає одночасну спільну (фронтальну) роботу всієї групи – колективно групове навчання.

Застосування на занятті технології – кооперативного навчання, можна прослідкувати при аналізі ситуацій. Для вирішення запропонованої проблеми група поділена на три підгрупи. Кожна підгрупа отримує відповідний варіант завдання. У кожній підгрупі призначається відповідальний –

студент, який керує роботою підгрупи по вирішенню завдання, призначає учасника, який буде відповідати. Цей метод варто використовувати для вирішення складних проблем, що потребують колективного роздуму, вимагають спільної, а не індивідуальної роботи.

За допомогою методу конкретної ситуації формуються вміння і навички групового розв'язання поставлених завдань. Позитивним моментом є високий ступінь наближеності до реального життя, швидкість проведення, багатоваріантність (можливі різні варіанти ситуації і їх легко змінити). Робота в малих групах надає всім учасникам можливість діяти, практикувати навички співробітництва, міжособистісного спілкування.

Пошуково – дослідницький метод – метод залучення студентів до самостійних і безпосередніх спостережень, на основі яких вони встановлюють зв'язки предметів і явищ дійсності, роблять висновки, пізнають закономірності. Внесення елементу дослідження в навчальну діяльність сприяє вихованню у студентів активності, ініціативності, допитливості, розвиває їхнє мислення, заохочує потребу студентів у самостійних пошуках.

Також професійне навчання повинно бути побудоване на широкому застосуванні ділових ігор у навчальному процесі. Педагогічна робота в цьому напрямку дає підставу виділити серед інших форм навчальних занять як найбільш ефективну – ділові ігри, їх відрізняє особлива структура, інші, ніж на традиційних заняттях, методи роботи зі студентами. Ділові ігри дозволяють моделювати на занятті практичні ситуації, що містять необхідну інформацію. Суть ділової гри в реалізації студентами отриманих знань і умінь на основі міждисциплінарних зв'язків.

Особлива увага приділяється умінню працювати в команді, стилеві й культурі ділового спілкування і якості оформлення документації. Ділові ігри мають три основних етапи:

1 етап – підготовка до гри: основна мета – творче застосування отриманих знань; завдання – дидактичні (підбір та підготовка матеріалу) – аналітичні (аналіз ситуації) – творчо-ораторські (виступ перед аудиторією);

2 етап – гра (самостійна робота студентів на занятті): робота з отриманим завданням, пошук способів вирішення поставлених завдань, підготовка необхідного обладнання, проведення аналізів та розрахунків;

3 етап – заключний: підведення підсумків, оцінювання роботи кожного гравця, демонстрація роботи з паперами, аналіз та узагальнення результатів, уміння самостійно робити висновки;

План ділової гри варто побудувати логічно, послідовно, передбачити етапи його підготовки і проведення.

Функції викладача на цих заняттях полягають

в аналізі поведінки учасників гри з погляду дотримання правил ділового спілкування і службового етикету; здійснення контролю за ходом гри, роботою гравців; надання допомоги, виправлення помилок; оцінювання і підведення підсумків.

Інтерактивні методи дають можливість:

– організувати на занятті навчальну діяльність студентів, що сприяє розкриттю суб'єктного досвіду студентів;

– створити атмосферу зацікавленості кожного студента в роботі групи;

– стимулювати студентів до висловлювання, використання різних способів виконання завдань, без будь – якого остраху помилитися чи отримати неправильну відповідь тощо;

– використовувати під час заняття дидактичний матеріал, який дає можливість студентів вибирати найбільш значимі для нього види та форми навчального змісту;

– оцінювати діяльність студента не тільки за кінцевим результатом (правильно-неправильно), а й за процесом його досягнення;

– заохочення прагнень студента знаходити свій спосіб роботи (вирішення завдання);

– створити педагогічні ситуації спілкування на занятті, що сприяє кожному студенту проявити ініціативу, самостійність, вибірковість у способах роботи;

– створити умови для природного самовиявлення студентів.

Висновки та перспективи подальших розвідок дослідження проблеми. Соціальні перетворення в українському суспільстві докорінно змінили орієнтації в галузі освіти. Спрямовання навчально-виховного процесу на формування духовності особистості, розкриття її потенційних можливостей та здібностей, утвердження загальнолюдських цінностей стало головною стратегією педагогічної діяльності творчо працюючих викладачів. Розв'язання цих актуальних проблем можливе лише на основі впровадження інтерактивних педагогічних технологій, які б давали можливість для розвитку творчих здібностей особистості. Ефект від використання інтерактивних прийомів максимальним буде тільки тоді, коли сам викладач глибоко усвідомить суть і необхідність такої роботи, при цьому врахує вікові та індивідуальні особливості кожного студента.

Майстерність кожного викладача сьогодні полягає у творчому підході до конструювання занять, у постійному прагненні підвищити ефективність навчально-пізнавальної діяльності шляхом новітніх організаційних форм. При цьому значущою залишається реалізація на занятті виховних, розвивальних та освітніх завдань.

Література:

1. Активні та інтерактивні методи навчання / Укладач Кравчина О.С. – К.: ЦІППО АПН України, 2003. – 32 с.
2. Гейко І. Використання інтерактивних форм і методів навчання. З досвіду роботи // Тема. – 2004– № 3/4. – С. 229-232.