

УДК 37(73)+37(477)

О. В. Моїсєєва,  
аспірант

(Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького)  
helensaint@mail.ru

## ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ЯК СПОСІБ ВДОСКОНАЛЕННЯ ВИЩОЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ

*Статтю присвячено усвідомленню необхідності якісного вдосконалення вищої освіти в Україні. Автором розглянуто поняття інтерактивного навчання, наведено приклади класифікації інтерактивних технологій, необхідних для впровадження у вищі навчальні заклади для якісного покращення освіти, а також наведено одну з найпоширеніших структур інтерактивного заняття. У центрі уваги є той факт, що заняття з використанням інтерактивних технологій навчання дають можливість розвиватись різним за рівнем підготовки студентам.*

**Ключові слова:** освіта, інтерактивне навчання, інтерактивні технології, студент, навчальний колектив.

**Постановка проблеми.** Вища освіта в нашій країні вимагає оновлення. Традиційна організація навчального процесу втрачає свою функціональну значимість. Вдосконалення процесу навчання постає дуже гостро. В цей час, навчаючи традиційно, неможливо дати студенту знань, необхідних для подальшого життя та розвитку.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Зацікавленість науковців інтерактивними технологіями, зокрема їх можливостями для розвитку творчого потенціалу студентів, постійно зростає. Цьому питанню присвячені педагогічні праці вітчизняних та зарубіжних методистів (О. А. Голубкова, Г. С. Харханова, В. В. Гузєєв, О. І. Когут, М. В. Кларін, Т. С. Паніна, Л. Н. Вавилова, О. І. Пометун, Л. В. Пироженко, Ш. А. Амонашвілі), які стверджували, що інтерактивні технології в освіті є важливим елементом для навчання і розвитку особистості, створили класифікації інтерактивних технологій відповідно до їх комунікативних функцій, форм навчання, в яких вони реалізовані, на основі формування мотивації конфлікту, за кількістю учасників, тощо.

**Мета статті** полягає у спробі висвітлити необхідність впровадження інтерактивного навчання у вищі навчальні заклади для покращення якості освіти, розглянути поняття технології навчання та інтерактивних технологій, висвітлити класифікації інтерактивних технологій, розглянути одну з найпоширеніших структур інтерактивного заняття.

**Виклад основного матеріалу.** Навчальний процес у вищих навчальних закладах України потребує суттєвого оновлення. Сучасний ринок праці вимагає фахівців з певними навичками та знаннями, здатністю до творчої діяльності та ініціативності. Тому перед вищою школою стоять важливі завдання: впровадження сучасних форм навчання; вдосконалення традиційних форм навчання; розробка методів якісного підходу до навчальної діяльності студентів.

В усьому світі соціальне замовлення вимагає, передусім, людей, здатних до самовдосконалення. Це знайшло відображення й у доповіді ЮНЕСКО "Освіта: прихований скарб", де проголошено: "Людина має навчитися:

- пізнавати, тобто оволодівати інструментарієм, необхідним для розуміння того, що відбувається в світі;
- діяти таким чином, щоб робити потрібні зміни у середовищі свого мешкання;
- жити в суспільстві, беручи участь у всіх видах людської діяльності" [1: 31].

Основні напрями вирішення цих питань є покращення та вдосконалення якості освіти. Для цього необхідним завданням є впровадження сучасних технологій, здатних якісно покращити вищу освіту. Такими технологіями є інтерактивні технології навчання. Багаторічний досвід вивчення інтерактивних технологій вітчизняними та закордонними науковцями вказує на те, що інтерактивні технології виступають інноваційними технологіями для підготовки майбутніх освічених людей.

Слово "інтерактив" запозичене з англійської мови ("interact", де "inter" – взаємний і "act" – діяти). Таким чином, "інтерактивний" – здатний до взаємодії та діалогу [2]. Технологія навчання – спосіб освоєння навчального матеріалу в межах предмета, теми, питання. Інтерактивна технологія – така організація навчального процесу, за якої неможлива неучасть учасника в колективному взаємодоповнюючому, заснованому на взаємодії усіх його учасників процесі навчального пізнання. Інтерактивне навчання – це така форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну мету – створити необхідні, комфортні умови навчання, за яких кожен студент відчуватиме 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 усіх студентів. Це спільне навчання (колективне, групове навчання у співпраці).." [3: 7]. Кожен студент має конкретне завдання, за яке він повинен

публічно відзвітуватись, бо від його діяльності залежить якість виконання поставленого перед групою та перед усіма учасниками завдання.

Особливість інтерактивних технологій навчання полягає в тому, що навчальний процес здійснюється в умовах постійної, активної взаємодії усіх 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 й як про засіб посилення виховного впливу.

При інтерактивному навчанні студент перетворюється з об'єкта в суб'єкт навчання; він відчуває 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, а й створенню атмосфери співпраці, взаємодії, дозволяє педагогу стати справжнім лідером навчального колективу [4: 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. Їх спільна діяльність у процесі навчання і освоєння навчального матеріалу означає, що кожен студент вносить у цей процес свій індивідуальний внесок, відбувається обмін знаннями, ідеями, способами діяльності в атмосфері доброзичливості і 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, висловити зауваження.

Вчені зазначають, що сильною стороною правильно підготовлених занять з інтерактивними технологіями є підвищення "ККД" процесу засвоєння інформації. За даними американських учених інтерактивне навчання дозволяє різко збільшити відсоток засвоєння матеріалу порівняно з іншими видами навчальної діяльності:

- запам'ятовування лекції збільшується на 5 %;
- читання – на 10 %;
- відео / аудіо матеріали – на 20 %;
- демонстрації – на 30 %; дискусії – на 50 %;
- практика – на 75 %;
- навчання інших / застосування отриманих знань – на 90 % [3: 9].

Сьогодні існують різні класифікації інтерактивних технологій, запропоновані науковцями.

Е. Я. Голант вперше класифікує методи навчання за кількістю учасників, включених в навчальну діяльність. Пасивні методи навчання називаються "нетрудові методи готових знань", активні методи – "інтенсивні, активно-трудова" [5].

Г. С. Харханова поділяє інтерактивні методи на основі формування мотивації конфлікту на три групи залежності від спектра можливостей: інтерактивні методи навчання з широким, середнім і вузьким спектром можливостей.

В. В. Ніколін, Г. С. Кулініч класифікують ігрові інтерактивні технології навчання в географічній освіті за функціями: ігри з правилами (настільні, рухливі, комп'ютерні); творчі ігри (ролеві, ігри-змагання, комп'ютерні). За дидактичними цілями виділяють: ігри, спрямовані на вивчення нового матеріалу; ігри, спрямовані на перевірку знань; ігри, метою яких є закріплення й узагальнення пройденого матеріалу.

Т. С. Паніна, Л. Н. Вавилова класифікують інтерактивні методи навчання на три групи: дискусійні (діалог, групова дискусія, розбір ситуацій із практики); ігрові (дидактичні творчі ігри, в тому числі ділові, рольові ігри, організаційно-діяльнісні ігри); тренінгові (комунікативні тренінги, тренінги сензитивності).

О. А. Голубкова, А. Ю. Прилепо класифікують інтерактивні методи навчання на основі їх комунікативних функцій, розділяючи їх на 3 групи: дискусійні методи (діалог, групова дискусія, припрацювання та аналіз життєвих ситуацій); ігрові методи (дидактичні ігри, творчі ігри, в тому числі ділові, рольові ігри, організаційно-діяльнісні ігри, контрїгри); психологічні група інтерактивних методів (сенситивний і комунікаційний тренінг, емпатія).

Науковці О. І. Пометун та Л. В. Пироженко запропонували класифікацію інтерактивних технологій відповідно до форм навчання, в яких вони реалізовані. Отже, залежно від форм організації навчальної діяльності учнів інтерактивні технології були поєднані в 4 групи:

1. інтерактивні технології кооперативного навчання;
2. інтерактивні технології колективно-групового навчання;
3. інтерактивні технології ситуативного моделювання;
4. інтерактивні технології відпрацювання дискусійних питань [6: 33].

Інтерактивні технології кооперативного навчання включають такі технології: "Ротаційні трійки", "Робота в парах", "Карусель", "Діалог", "Синтез думок", "Робота в малих групах", "Спільний проект", "Акваріум" "Коло ідей" і т. д. Застосування цих технологій об'єднує учасників навчального процесу для

досягнення спільної мети. Позитивний кінцевий результат можливий лише за участю усіх студентів. Це стимулює учасників навчального процесу до активної співпраці. Всі студенти висловлюють свої думки, вчаться вести діалог та сприймати інформацію.

До інтерактивних технологій колективно-групового навчання відносяться такі технології: "Мозковий штурм", "Обговорення проблеми у загальному колі", "Мікрофон", "Незакінчені пропозиції", "Навчаючись – учись", "Аналіз ситуації", "Дерево рішень", "Мозаїка" і т. д. Ці технології стимулюють роботу всього класу. Студенти активізуються у пошуку вирішення проблеми. Декілька способів вирішення проблеми, запропоновані студентами, призведуть до її якісного вирішення та сприятимуть досягненню мети навчання.

Інтерактивні технології ситуативного моделювання включають імітаційні ігри: "Громадське слухання", рольові ігри: "Драматизація", "Рольова гра" тощо. Застосування технології ситуативного моделювання вимагає від викладача чітко продуманого плану уроку. обов'язковою умовою є прогнозування ходу гри, знання, де взяти інформацію для розвитку гри, тощо. Необхідно визначити, як зацікавити студентів грою, як правильно ввести їх у ситуацію та наприкінці заняття досягти необхідну навчальну мету.

До інтерактивних технологій відпрацювання дискусійних питань відносяться: "Дискусія", "Метод ПРЕС", "Шкала думок" і т. д. Дискусія має на меті вирішення спірного завдання групою учасників або колективом у процесі спільної діяльності. Студенти вчаться виражати свою думку, наводити аргументи. В процесі дискусій у студентів підвищується мотивація до навчання, розвивається мислення.

Ми вважаємо за доцільне навести приклад однієї із найпоширеніших структур інтерактивного заняття, побудованого відповідно до принципів Колба:

1. Мотивація і оголошення нової теми – 10 % часу від загальної тривалості заняття. Мотивація – це початковий етап заняття, покликаний сконцентрувати увагу учасників на досліджуваному матеріалі, зацікавити їх, показати необхідність чи користь вивчення матеріалу. Від мотивації багато в чому залежить ефективність засвоєння учасниками навчального матеріалу.

2. Закріплення (повторення) вивченого – 20 % часу від загальної тривалості заняття. Закріплення – це важливий етап заняття, який не тільки підвищує ефективність засвоєння матеріалу загалом, зацікавленість учасників, але й формуючий у свідомості учасників послідовну логічну структуру знань і методів, застосовуваних у даному предметі, а не розрізнену розсип відомостей.

3. Вивчення нового матеріалу – 50 % часу від загальної тривалості заняття. Вивчення основного матеріалу – головний цільовий етап заняття, на якому учасники безпосередньо отримують нові знання. На цьому етапі викладачем повинні бути підбрані завдання, при виконанні яких учасники отримують необхідні знання, навички та вміння. При добірці завдань викладачу бажано також пам'ятати китайську приказку: "Я чую і забуваю, я бачу і запам'ятовую, я роблю і розумію".

4. Оцінювання – 10 % часу від загальної тривалості заняття. Оцінювання – важливий стимулюючий компонент заняття. Оцінювання повинно бути гнучким, наочним, неупередженим і справедливим. Тільки в цьому випадку воно буде діяти, як стимулятор, в іншому випадку – воно може послужити основною причиною відторгнення від предмета і падіння зацікавленості, тому тут треба бути особливо обережним, застосовувати методи колективного оцінювання, самооцінювання, командного оцінювання і т. д. Найбільш поширений спосіб оцінювання на інтерактивних заняттях – набір балів і командне оцінювання.

5. Підведення підсумків заняття, дебрифінг – 10 % часу від загальної тривалості заняття. Дебрифінг – підведення підсумків заняття. Заключний етап заняття, на якому зазвичай викладач запитує, що було ефективно на занятті, що – ні, збирає побажання, зауваження, і в підсумку узагальнює пройдене і спонукає до подальшого самостійного і більш глибокого вивчення матеріалу.

Можна виділити деякі переваги використання інтерактивних технологій:

- є можливість для раціонального розподілення часу викладачем;
- викладач може більше уваги приділити студентам із недостатньо високим рівнем підготовки;
- всі студенти активні, а тому, немає проблем із дисципліною;
- студенти отримують навички, виступаючи в ролі викладача.

Застосування інтерактивних технологій навчання у вищих навчальних закладах залежить від певних умов:

- минулого і теперішнього досвіду студентів;
- мотивації до навчання;
- доброзичливої атмосфери і взаємоповаги;
- визначення цілей навчання;
- активного залучення студентів до процесу навчання;
- врахування індивідуальних особливостей кожного студента (темперамент, сприймання, спеціальність);
- можливості самореалізації і самоконтролю учасниками навчального процесу.

У процесі впровадження та застосування інтерактивного навчання у студентів можуть виникати різні проблеми та труднощі.

Можна навести типові проблеми:

– Студент часто може не мати власної думки, а якщо і має – боїться висловити її, не боячись критики однолітків та інших студентів. Студенти можуть пояснювати це тим, що їх власну думку рідко запитують, вони не впевнені чи їх думка цінна та потрібна іншим, що буде, якщо їх думка не співпаде з думкою інших.

– Часто трапляється, що студенти не вміють слухати своїх однолітків, об'єктивно оцінювати їх думку, рішення.

– Студент не готовий у процесі обговорення змінювати свою думку, йти на компроміс.

– У студентів нема бажання змінювати методи роботи та бути активними.

– Лідери групи активні, а слабкіші студенти пасивні в процесі навчання.

Проте за умов вмілого впровадження інтерактивні технології навчання дозволяють залучити до роботи всіх студентів класу, сприяють отриманню соціально важливих навичок роботи в колективі, взаємодії, дискусії, обговоренні.

Як показали результати дослідження педагогів-практиків, після запровадження інтерактивних методів можна відмітити наступні позитивні зрушення:

– студенти навчилися дискутувати та отримали відповідні навички;

– навчилися приймати спільні рішення;

– учасники отримали вміння спілкуватися, доповідати.

Підготовка інтерактивного заняття для викладача є досить складним завданням, оскільки викладач повинен дати кожному студенту можливість розкрити свій потенціал. Тому, викладач повинен керуватись такими положеннями:

– створити комфортну, дружельобну атмосферу, яка буде панувати протягом занять;

– забезпечити взаємодію учителя зі студентами та студентами між собою;

– поважати та цінувати думки кожного студента, що буде заохочувати їх до сумлінної праці;

– надавати студентам можливість вибору для прийняття рішень та якісного виконання роботи;

– розуміти, що інтерактивні технології це не самоціль, а спосіб досягнення такої психологічної атмосфери в класі, завдяки якій можна досягти співробітництва, порозуміння та доброзичливості, реалізувати принцип особистісно-орієнтованого навчання.

Підбирати інтерактивні вправи потрібно так, щоб вони дали студентам основу для засвоєння теми. Для виконання вправи учасникам потрібно давати час подумати над вирішенням завдання, щоб вони виконували завдання вдумливо, а не поспіхом та механічно. За підсумками кожної інтерактивної вправи необхідно провести глибоке обговорення. Саме викладач повинен стати для кожного учасника наставником, який допоможе кожному осягнути навчальний матеріал та здобути необхідні навички та знання.

**Висновки.** Основним напрямком 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 вищих навчальних закладах є необхідним завданням. За допомогою інтерактивних технологій студенти вчать критично мислити, спілкуватися один з одним, висловлювати свої думки, легко засвоювати навчальний матеріал та використовувати його на практиці. Саме ці навички необхідно отримувати у вищих навчальних закладах. Для правильного розвитку, кожного студента потрібно розглядати як окрему особистість з її поглядами, переконаннями, почуттями. Саме інноваційні технології, зокрема інтерактивні, передбачають вирішення цього питання. Наразі у вищих навчальних закладах необхідно замінити бездумне заучування та переказ матеріалу на парах на бажання мислити, обговорювати навчальний матеріал, висловлювати свою думку, не боятись говорити та бути почутим. Багаторічний досвід використання інтерактивних технологій в усьому світі вказує на те, що за допомогою інтерактивних технологій студенти вчать критично мислити, спілкуватися один з одним, висловлювати свої думки, легко засвоювати навчальний матеріал та використовувати його на практиці. Важливе значення в навчальному процесі з використанням інтерактивних технологій відіграє викладач. Саме від викладача залежить правильне впровадження та застосування інтерактивних технологій в освітньому процесі.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Інтерактивні методи навчання у підготовці спеціалістів для банківської системи України : [зб. наук. праць]. – Суми – Харків, 2001. – 250 с.
2. Суворова Н. Інтерактивне навчання : нові підходи / Н. Суворова. – М. : Прогрес, 2005. – 214 с.
3. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : [наук.-метод. посібн.] / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. – К. : А.С.К., 2004. – 192 с.
4. Алексич Т. М. Використання інтерактивних технологій на уроках іноземної мови як засіб підвищення ефективності навчання : методичний матеріал / Т. М. Алексич // Англійська мова та література. – 2008. – № 13. – С. 2–4.
5. Голант Е. Я. Методы обучения в советской школе / Е. Я. Голант. – М. : Учпедгиз, 1957. – 55 с.

6. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : [наук.-метод. посіб.] / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. – К. : А.С.К., 2004. – 192 с.

#### **REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)**

1. Interaktyvni metody navchannia u pidhotovtsi spetsialistiv dlia bankivs'koyi systemy Ukrainy [Interactive Methods in Preparing Specialists for the Banking System of Ukraine] : [zb. nauk. prats']. – Sumy – Kharkiv, 2001. – 250 s.
2. Suvorova N. Interaktyvne navchannia : novi pidkhody [Interactive Education : New Approaches] / N. Suvorova. – M. : Prohres, 2005. – 214 s.
3. Pometun O. I. Suchasnyy урок. Interaktyvni tekhnolohiyi navchannia [Modern Lesson. Interactive Technologies of Education] : [nauk.-metod. posibn.] / O. I. Pometun, L. V. Pyrozhenko. – K. : A.S.K., 2004. – 192 s.
4. Aleksykh T. M. Vykorystannia interaktyvnykh tekhnolohiy na urokakh inozemnoyi movy yak zasib pidvyshchennia efektyvnosti navchannia [The Interactive Technologies Usage on the Lessons of the Foreign Language as the Means of the Educational Efficiency Improvement] : [metodychnyy material] / T. M. Aleksykh // Anhliys'ka mova ta literatura [English Language and Literature]. – 2008. – № 13. – S. 2–4.
5. Holant E. Ya. Metody obuchenii v sovetskoj shkole [Methods of Teaching in the Soviet School] / E. Ia. Holant. – M. : Uchpedhiz, 1957. – 55 s.
6. Pometun O. I. Suchasnyi урок. Interaktyvni tekhnolohiyi navchannia [Modern Language. Interactive Technologies of Education] : [nauk.-metod. posib.] / O. I. Pometun, L. V. Pyrozhenko. – K. : A.S.K., 2004. – 192 s.

Матеріал надійшов до редакції 19.05. 2015 р.

#### ***Моисеева Е. В. Интерактивные технологии обучения как способ усовершенствования высшего образования.***

*Статья посвящена осознанию необходимости качественного усовершенствования высшего образования в Украине. Автором рассматривается понятие интерактивного обучения, приводятся примеры классификаций интерактивных технологий, необходимых для внедрения в высшие учебные заведения для качественного улучшения образования, а также приведена одна из самых распространенных структур интерактивного занятия. В центре внимания есть тот факт, что занятия с использованием интерактивных технологий обучения дают возможность развиваться разным по уровню подготовки студентам.*

**Ключевые слова:** образование, интерактивное обучение, интерактивные технологии, студент, учебный коллектив.

#### ***Moiseeva O. V. Interactive Learning Technologies as a Means of the Higher Education Improvement.***

*The article deals with the problem of the necessity of the higher education improvement in Ukraine. In the article the concept of interactive learning, classifications of interactive technologies needed for the implementation and one of the most common structures of the interactive lesson are considered. The focus of the article is the fact that using interactive learning technologies all students in spite of different levels of training will develop their knowledge.*

**Key words:** education, interactive learning, interactive technologies, students, educational staff.