

УДК 378.02

О. М. Власенко,

кандидат педагогічних наук, доцент

(Житомирський державний університет імені Івана Франка)

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У СУЧАСНІЙ ВИЩІЙ ШКОЛІ

У статті розглянуто проблему підготовки майбутнього вчителя до використання інтерактивних методів навчання у сучасній школі, інтенсивності спілкування учасників навчально-виховного процесу; обґрунтовано важливість формування професійної компетентності майбутнього педагога; зроблено акцент на деяких формах групової та парної роботи у студентських групах; розкрито потенціал інтерактивних методів навчання при викладанні педагогічних дисциплін у вищій школі; наголошено на необхідності створення умов для формування якостей сучасного студента – вивчення й аналізу інтересів студентів, включення до таких видів діяльності, які найбільше відповідають здібностям студентів, забезпечення вільного вибору видів і форм діяльності.

Докорінна зміна освітньої мети переорієнтовує процес навчання на особистість студента, його гуманізацію, загально розвиваючий характер. Особистіно-орієнтоване навчання передбачає організацію навчання на засадах глибокої поваги до особистості, врахування особливостей індивідуального розвитку, ставлення до особистості як свідомого відповідального суб'єкта навчально-виховної взаємодії.

Сьогодні в системі вищої освіти для успішної реалізації особистісного потенціалу кожного студента у навчально-виховному процесі мають бути створені умови для формування таких якостей особистості, як: мобільність, уміння інтегруватись у динамічне суспільство, критичність мислення, уміння генерувати нові ідеї, здатність приймати нестандартні рішення й нести за них відповідальність, комунікативні уміння, уміння працювати в команді, уміння моделювати навчальні та виховні ситуації тощо.

Теоретичні аспекти, пов'язані з визначенням сутності інтерактивних методів, їх класифікації, визначенням найбільш поширених і придатних їх видів для розв'язання навчальних завдань, набули висвітлення в працях О. Коротаєва, Г. Мітіна, Г. Шевченко, М. Скрипник, Л. Пироженко, О. Пометун та ін. учених, які обґрунтовують доцільність застосування інтерактивних методів для посилення ефективності процесу навчання.

Метою статті є розгляд проблеми підготовки майбутнього вчителя до використання інтерактивних методів навчання у сучасній школі, інтенсивності спілкування учасників навчально-виховного процесу.

За словами О. Пометун, "інтерактивна технологія – жива нитка, що пов'язує вчителя з кожним учнем і учнів між собою. Таке нововведення – не данина молоді й не самоціль. Це лише простий і надійний спосіб створити атмосферу активної праці, творчості і співробітництва, взаєморозуміння в класі" [1: 9].

Інтерактивні технології навчання включають чітко спланований очікуваний результат навчання, окремі інтерактивні методи та засоби навчання, що стимулюють процес пізнання, педагогічні умови, за допомогою яких можна досягти запланованих результатів. При цьому навчальний процес варто розглядати комплексно як інтегровану систему, і не можна обмежуватись аналізом лише окремих її елементів.

Інтерактивні технології навчання базуються на особистісно-діяльнісному підході та включають: використання інтерактивних методів навчання, серед яких неситуативні (діалог) та ситуативні (ігрові – імітаційні та неімітаційні, неігрові інтерактивні методи – аналіз та моделювання педагогічних ситуацій, тощо). У процесі спілкування студенти навчаються: розв'язувати складні завдання на основі аналізу вихідних даних; визначати протиріччя, висловлювати альтернативні думки; приймати виважені рішення; спілкування з різними людьми; брати участь у дискусіях.

Реалізація визначених в межах інтерактивного навчання ролей, суб'єкт-суб'єктного спілкування між учасниками навчального процесу потребує вибору відповідних методів і передбачає: моделювання навчальних ситуацій, використання дидактичних ігор, спільне розв'язання педагогічних ситуацій. Критерієм вибору методів та прийомів навчання має бути ефективність щодо формування навичок і вмінь, створення особистісної системи цінностей, спроможність утворювати атмосферу співробітництва, взаємодії.

Ключовим у понятті моделювання виступає категорія "модель", з якою ми зустрічаємось не лише у всіх галузях науки, а й у повсякденній та професійній людській діяльності. Людина постійно користується моделями. У дитинстві діти граються з ляльками, будиночками, машинами – зменшеними копіями реальних об'єктів. Дорослі також використовують моделі під час спорудження будинку або пошиття костюму, створення ілюстрованого журналу або розрахунку польоту ракети.

Кількість різних трактувань поняття моделі налічує вже декілька десятків і продовжує збільшуватися. Загалом модель визначається як прообраз, опис або зображення якогось об'єкту. Найсуттєвішими та найвідомішими варіантами трактування цього поняття є: модель як тип конструкції (наприклад, автомобіль певної моделі, модельне взуття або одяг); модель як еталон для копій, зразок для копіювання (наприклад, держстандарт будь-якої продукції); спеціальне уявлення будь-якого об'єкта, що реконструює його певні риси.

У пізнавальному процесі взагалі і в педагогічному дослідженні зокрема модель розглядається переважно у третьому значенні. Моделюючими об'єктами у педагогіці виступають особистість, діяльність, спілкування, поведінка.

Модель замінює об'єкт, що досліджується, тим самим вона є посередником між об'єктом та дослідником. Така заміна можлива, якщо між моделлю та реальністю, яку вона представляє, існує певна відповідність, тобто модель, тією чи іншою мірою є аналогом об'єкта, який вивчається.

Поняття аналогії, у свою чергу, теж багатозначне. Узагальнивши трактування цього поняття, можна виділити три види аналогій: як схожість відношень, як ізоморфізм, тобто повна подібність або взаємна відповідність елементів і структур двох об'єктів; як гомоморфізм, тобто часткова подібність, за якої зворотної відповідності немає.

Моделювання як пізнавальний метод зазвичай передбачає наявність третього виду аналогій, коли між моделлю та її прототипом існує як схожість, так і відмінність. Саме до моделювання можна віднести відомий афоризм: "сутність аналогії – її неповнота". Тому за умови відсутності відмінностей між моделлю та оригіналом відпала б потреба створювати модель, оскільки існувала б можливість вивчати об'єкт безпосередньо.

Модель виконує свою роль лише тоді, коли ступінь її відповідності об'єкту чітко визначений. Досліджуючи модель, яка є аналогічною об'єкту реальності, що вивчається, ми отримуємо нові знання про цей об'єкт. Дослідження об'єктів пізнання за їх моделями, побудова і вивчення моделей реально існуючих об'єктів називається моделюванням. Поняття моделювання має декілька значень: метод пізнання об'єктів через їх моделі, процес побудови цих моделей, форма пізнавальної діяльності (у першу чергу, мислення та уява), моделювання операцій мислення (Н. О. Менчинська, А. С. Родіонов та ін.), формування якостей характеру особистості (Л. В. Кондрашова, Т. С. Яценко та ін.).

Оскільки метод моделювання тісно пов'язаний зі створенням певних моделей, а процес дослідження за допомогою цього методу базується на здатності людини до абстрагування, то процес моделювання можна вважати різновидом абстрактно-логічного пізнання.

При використанні методу моделювання відбувається виклик з пам'яті наукової інформації, передбачення висновків, планування дій, реалізація їх на практиці. Останнім часом проблема моделювання в педагогіці перебуває в полі зору таких учених, як С. І. Архангельський, Р. В. Габдреев, Л. В. Кондрашова, Н. В. Кузьміна, Ю. М. Кулюткін, Л. Ф. Спінрін, Г. С. Сухобська та багато ін.

Таким чином, моделювання, створюючи певну проблему, заохочує швидке реагування та розв'язання її, тим самим формуючи певні особистісні та професійні якості старшокласника, які допоможуть йому у подальшому житті та майбутній професії [2].

У процесі формування знань, умінь та навичок ситуації можуть виконувати різні функції. Вони застосовуються з метою: 1) більш докладного роз'яснення на заняттях теоретичних положень; 2) ефективної організації застосування знань на практиці та показу практичного значення теоретичних положень; 3) повторення, відтворення та закріплення знань; 4) контролю та самоконтролю знань, умінь та навичок; 5) формування вміння творчого використання знань у нових умовах.

Моделювання – це творчий процес, і розділити його на будь-які етапи і кроки дуже складно. Моделювання починається з постановки задачі. Яка складається з опису, мотивації та попереднього аналізу об'єкта. Наступний етап – розробка моделі. В свою чергу, він поділяється на: виділення суттєвих факторів, створення алгоритму. Останній етап – експерименти. Це тестування моделі, налагодження моделі.

Отже, під моделюванням навчальних та виховних ситуацій розуміємо процес утворення ситуацій-моделей, де реальні об'єкти замінені вигаданими, а взаємостосунки між учасниками ситуації штучно організовані, знаходяться під керівництвом педагога.

Створюючи навчальні групи студентів з певною дидактичною метою, варто виходити із законів групового розвитку людей, закономірностей спілкування і взаємовпливу в малих групах, що їх установили соціальні психологи [3]. Для того щоб під час інтерактивного навчання малі групи були діяльними та індивідуальні дії кожного учасника інтегрувалися в єдину діяльність групового суб'єкта навчання, потрібно брати до уваги сукупність таких чинників:

- психологічну сумісність студентів;
- навчальні можливості, інтереси, нахили;
- оптимальне поєднання парно-групової, колективної та індивідуальної форм роботи.
- орієнтованість інтерактивних технологій на структуру навчально-виховного процесу.

На сьогодні у вищій школі переважно використовують такі інтерактивні методи як: тренінги, ситуаційні задачі, майстер-класи, прес-конференції, тестування, кейс-методи, ігрове навчання, круглі столи, мультимедійні лекції та практичні заняття, електронні навчальні видання.

На лекційних та практичних заняттях з педагогічних дисциплін переважно використовуються індивідуальні роздаткові матеріали, відео-, аудіо-, комп'ютерна техніка (для проведення фокус-групи). Все це допомагає формуванню професійного потенціалу майбутніх фахівців. Готуючи наукові доповіді на конференції, захищаючи курсові та дипломні роботи, студенти розробляють презентації своїх робіт на базі інформаційно-комунікаційних технологій. Варто згадати, що в процесі навчання частіше стали використовуватися ділові ігри. Ділові ігри є інтерактивною формою навчання, яка інтенсифікує навчально-

пізнавальну діяльність студентів, адже моделюючи управлінські, економічні, психологічні, педагогічні ситуації, студенти не тільки самі прагнуть виконувати завдання, але й спонукають до цього своїх товаришів.

Про те, що інтерес сучасних науковців до ігор постійний, свідчать численні публікації, але розмаїття ігор потребує певних педагогічних зусиль, значного часу на її створення, підготовку й режисуру, методичну і педагогічну майстерність.

Дидактична гра – це гра за правилами, підпорядкованими досягненню заздалегідь накресленого ігрового результату. На відміну від ігрової діяльності цілеспрямована гра передбачає момент змагання. Повноцінне розгортання навчального процесу, побудованого на дидактичній грі, передбачає від учителя, який у процесі навчання виконує різні ролі, значного особистісно-професійного потенціалу. Проблема активізації розумової діяльності в процесі навчання актуальна ще й тому, що на сучасному етапі розвитку науки і техніки необхідно готувати майбутніх фахівців до творчої діяльності, формувати в них навички до активного самостійного накопичення знань, прагнення до самоосвіти. Учитель є організатором, помічником і співучасником загальної дії. Він забезпечує тонку межу між ігровою дією, у яку втягнуті студенти, і спеціальною фіксацією навчально-пізнавальних результатів гри.

Сумлінне виконання правил вимагає витримки, дисциплінованості, привчає до чесності, справедливості, впливає на розвиток довірливої поведінки, організованості. Зміст і правила дидактичних ігор допомагають формуванню у студентів моральних уявлень і понять.

Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Учня надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними правилами гри. Ігрова форма занять створюється за допомогою спеціальних дидактичних прийомів та ситуацій, які виступають як засіб пробудження, стимулювання студентів до навчальної діяльності. Кожна гра має завдання для виконання, які подаються в найрізноманітніших формах з широким діапазоном труднощів: від легких і доступних для всіх, до вищого шабля у рівні складності. За методикою проведення гри поділяються на ігри-змагання, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні та ігри-драматизації. За дидактичною метою – актуалізуючі, формуючі, узагальнюючі та контрольні-корекційні.

Отже, як і всі інші види ігор, дидактичні ігри стимулюють загальний особистісний розвиток студентів. Поєднання в них готового навчального змісту з ігровим задумом і діями вимагає від вчителя майстерного педагогічного керівництва ними.

У своїй діяльності майбутні вчителі повинні вміти користуватися широким спектром засобів: яскравою наочністю, ілюстраціями, роздавальними матеріалами, книгами з цікавим змістом, художнім словом, технічними засобами навчання (програвачами, магнітофонами, проекторами), що б зацікавлювало студентів перспективою пізнавального спілкування; мікросередовищем, насиченим інформацією, позитивними пізнавальними емоціями, що формувало б у студентів стійкий інтерес до пізнавальної взаємодії з вчителями; творчими завдання на різносторонній розвиток особистості, впливом на дитячу самостійність [4].

Отже, серед переваг інтерактивного навчання: встановлення дружньої атмосфери і взаємозв'язків між учасниками спілкування; отримання учнями можливості бути більш незалежними і впевненими в собі; заохочення викладачем студентів до співпраці; отримання учнями можливості подолати страх мовного бар'єру; нівелювання авторитарної позиції викладача; залученість до роботи кожного учня; допомога слабшим учням; постійне й активне використання раніше набутого досвіду [5].

Позитивний ефект від запровадження активних методів навчання вказує на необхідність забезпечити оволодіння студентами ВНЗ педагогічного профілю знаннями та вміннями використовувати методи навчання у своїй професійній діяльності [6].

Спочатку відбувається теоретичне ознайомлення студентів з ключовими моментами організації навчально-виховного процесу з використанням активних методів навчання. Згодом – формування готовності студента до використання активних методів навчання, тобто практичне відпрацювання прийомів запровадження інтерактивного навчання під час вивчення педагогіки, історії педагогіки та окремих спецкурсів, наприклад, методики педагогічного експерименту. Наступним етапом є реалізація студентами методів організації інтерактивного навчання в умовах загальноосвітньої школи.

Так, під час проходження активної практики студент включається у навчально-виховний процес школи, виконуючи функції учителя та класного керівника, досліджує можливості впровадження інноваційних методів навчання і виховання, вивчає й узагальнює освітньо-виховну систему навчального закладу тощо.

Враховуючи досвід використання ігрових методів під час проведення занять з педагогіки, історії педагогіки, методики педагогічного експерименту, можна зазначити, що у студентів розвивається увага, наполегливість, самовладання, витримка, посилюється працездатність, почуття відповідальності. Також використання інтерактивних методів навчання дозволяє сконцентрувати увагу студентів на навчальній меті заняття, яка сприймається не як щось нав'язане викладачем, а як бажане завдання; перевірити та узагальнити набуті знання; розвивати вміння логічно мислити та творчо переосмислювати, аналізувати вивчене; удосконалювати вміння працювати з додатковою літературою; розширити можливості співпраці викладача і студентів; спонукати учасників навчально-виховного процесу до творчого пошуку тощо.

Включення особистості у професію, введення у професійну діяльність передбачає оволодіння теоретичними знаннями, найпоспідовніше це може бути досягнуто в ситуації практичної дії. Тому професійно-творча діяльність сприяє підвищенню мотивації до праці, розвитку інтелекту, максимальному розкриттю здібностей студента. Розвиток розумових, духовних і моральних сил означає формування конструктивних здібностей, вільне вираження свого "Я". Реалізація цього фактора залежить від трьох умов: вивчення й аналізу інтересів та потреб студентів; включення до таких видів діяльності, які найбільше відповідають здібностям студентів; забезпечення вільного вибору видів і форм діяльності.

Результатом такого процесу формування готовності студентів до застосування інтерактивних методів навчання очікується усвідомлене оволодіння методикою організації інтерактивного навчання. Також така робота сприяє формуванню професійної компетентності майбутнього педагога, наявності у майбутнього вчителя вмінь впровадження інтерактивних методів навчання у практику навчально-виховного процесу загальноосвітнього навчального закладу. Якість знань кардинально змінюється за умов організації інтерактивного навчання, де в основу покладено самостійний рух студентів до знань.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Когут О. І. Інтерактивні технології навчання / О. І. Когут. – Тернопіль : Астон, 2005. – 203 с.
2. Пометун І. О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : [наук.-метод. посібник] / І. О. Пометун, Л. В. Пироженко. – К. : Видавництво А.С.К., 2004. – 192 с.
3. Форми, методи і організація навчального процесу в кредитно-модульній системі : [навч.-метод. посібник] / Гончаров С. М., Білецький А. А., Губницька О. М., Костюкова Т. А. ; за ред. С. М. Гончарова]. – Рівне : НУВГП, 2007. – 184 с.
4. Форми навчання в школі : [кн. для вчителя] / [під ред. Ю. І. Мальованого]. – К. : Освіта, 1992. – С. 9–10.
5. Освітні технології : [навчально-методичний посібник] / укладач. О. М. Пехота. – К. : А.С.К., 2002. – 255 с.
6. Сиротенко Г. О. Сучасний урок : інтерактивні технології навчання / Г. О. Сиротенко. – Харків : Вид. група "Основа", 2004. – 128 с.

REFERENCES (TRANSLATED & TRANSLITERATED)

1. Kogut O. I. Interaktyvni tekhnologii navchannia [Interactive Training Technologies] / O. I. Kogut. – Ternopil : Aston, 2005. – 203 s.
2. Pometun I. O. Suchasnyi urok. Interaktyvni tekhnologii navchannia [The Modern Lesson. Interactive Training Technologies] : [nauk.-metod. posibnyk] / I. O. Pometun, L. V. Pirozhenko. – K. : Vydavnytstvo A.S.K., 2004. – 192 s.
3. Formy, metody i organizatsii navchal'nogo protsesu v kredytno-modul'noi systemi [Forms, Methods and the Organization of Educational Process in the Credit-Modular System] : [navch.-metod. posibnyk] / [Goncharov S. M., Bilets'kyi A. A., Gubnyts'ka O. M., Kostiukova T. A. ; za red. S. M. Goncharova]. – Rivne : NUVGP, 2007. – 184 s.
4. Formy navchannia v shkoli [Education Forms at School] : [kn. dlia vchytelia] / [pid red. Yu. I. Maliovanogo]. – K. : Osvita, 1992. – S. 9–10.
5. Osvitni tekhnologii [Educational Technologies] : [navchal'no-metodychnyi posibnik] / [ukladach O. M. Pekhota]. – K. : A. S.K., 2002. – 255 s.
6. Sirotenko G. O. Suchasnyi urok : interaktyvni tekhnologii navchannia [The Modern Lesson. Interactive Training Technologies] / G. O. Sirotenko. – Kharkiv : Vyd. grupa "Osнова", 2004. – 128 s.

Матеріал надійшов до редакції 10.02. 2012 р.

Власенко О. Н. Использование интерактивных методов обучения в современной высшей школе.

В статье рассмотрена проблема подготовки будущего учителя к использованию интерактивных методов обучения в современной школе, интенсивности общения участников учебно-воспитательного процесса; обоснована важность формирования профессиональной компетентности будущего педагога; сделан акцент на некоторых формах групповой и парной работы в студенческих группах; раскрыт потенциал интерактивных методов обучения при преподавании педагогических дисциплин в высшей школе; подчеркнута необходимость создания условий для формирования качеств современного студента – изучение и анализ интересов студентов, включение в такие виды деятельности, которые наиболее соответствуют способностям студентов, обеспечение свободного выбора видов и форм деятельности.

Vlasenko O. M. The Usage of Interactive Teaching Methods in the Modern High School.

The article examines the problem of preparing future teachers to use interactive teaching methods in the modern school, the communication intensity between members of the educational process; justifies the importance of future teachers' professional competence; focuses on some forms of group and pair work in the student groups; reveals the potential of interactive methods training in the teaching educational courses at high school; stresses the need to create the conditions for forming the modern student's qualities – the study and analysis of the students' interests, including such activities that are most relevant to the students' abilities, providing the free choice of types and forms of activity.