

УДК 37.01

**Г. В. Почиваліна**

### **ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ В СИСТЕМІ ФОРМУВАННЯ ГРОМАДЯНСЬКОСТІ СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ**

В умовах розвитку сучасного інформаційного простору, суспільство диктує системі освіти необхідність модернізації процесу професійної підготовки студентської молоді, вихованої компетентної, орієнтованої на ефективне вирішення професійних завдань. Формування громадянськості студентів при цьому посідає провідне місце, тому що визначає, в першу чергу, студента як громадянина-професіонала, який володіє фундаментальними знаннями й професійними навичками, грамотно буде взаємовідносини з оточуючими, злагоджено працює в команді, має хист до самореалізації у різних сферах життя.

Сучасна система вищої освіти дозволяє спрямувати форми та методи навчально-пізнавальної діяльності на формування активної позиції суб'єкта освітнього процесу. Формування необхідних знань, вмінь та особистісних якостей, забезпечуючих професійну компетентність студента-громадянина, здійснюється у процесі пізнавальної, дослідницької та практичної діяльності.

У зв'язку з цим постає проблема використання інтерактивних методів і технологій як ефективного способу формування громадянськості студентської молоді.

Аналіз психолого-педагогічної літератури (І. Бех, М. Боришевський, П. Ігнатенко, Ю. Завалевський, Н. Косарева, Л. Крицька, В. Поплужний, О. Сухомлинська) і дисертаційних робіт із проблем громадянського виховання та формування громадянськості студентської молоді (О. Кафарська, І. Пацора, Н. Савелюк, Н. Савотіна, А. Сігова, І. Сопівник) свідчить про те, що сьогодні активізується дослідження цієї проблеми, яку висвітлено в серіях науково-популярних видань, у педагогічній і методичній періодиці. Збільшення кількості робіт, присвячених питанням формування громадянськості студентської молоді, свідчить про пильну увагу вчених до цього питання. Разом із тим питання про шляхи та способи формуванні громадянськості студентів вищих навчальних закладів вивчене недостатньо, що зумовлює актуальність нашого дослідження.

Мета статті – розглянути інтерактивні методи та технології навчання, що сприятимуть ефективному формуванню громадянськості студентської молоді.

В «Концепції громадянського виховання особистості в умовах розвитку української державності» **громадянське виховання** – це процес формування громадянськості як інтегрованої якості особистості,

яка дає людині можливість відчутти себе в суспільстві морально, соціально, політично й юридично дієздатною і захищеною.

Ефективність громадянського виховання значною мірою зумовлюється спрямованістю власне виховного процесу, формами та методами його організації.

Серед методів та форм громадянського виховання пріоритетна роль належить активним методам, що базуються на демократичному стилі взаємодії й спрямовані на самостійний пошук істини, сприяють формуванню критичного мислення, ініціативи й творчості.

До таких методів належать: ситуаційно-рольові ігри, соціодрама, метод відкритої трибуни, соціально-психологічні тренінги, інтелектуальні аукціони, «мозкові атаки», метод аналізу соціальних ситуацій з морально-етичним характером, ігри-драматизації тощо.

В системі формування громадянськості студентської молоді провідне місце посідають інтерактивні методи та технології.

Поняття «інтерактив» в перекладі з англійської мови означає «взаємодія, вплив один на одного». Інтерактивне навчання – це особова форма організації пізнавальної діяльності [1, с. 33]. Його специфіка в тому, що всі учасники освітнього процесу включені в активну пізнавальну діяльність, маючи при цьому можливість якісно засвоювати навчальну інформацію, спілкуватися й рефлексувати. Взаємодія передбачає, що кожний вносить свій особистий, індивідуальний вклад у вирішення суспільно-значущої проблеми, виникає активний обмін знаннями, ідеями, способами дій, емоціями. При цьому викладач стає одним із інформаційних джерел наряду зі студентами. Виникає особовий – інтерактивний – режим навчання й виховання з добре організованим зворотнім зв'язком суб'єктів навчально-виховного процесу, який є вже не монологом і не діалогом – це полілог, що актуалізує співпрацю, взаємодію студентів і викладача.

Провідними принципами організації інтерактивного навчання є:

1) принцип проблемності забезпечує розвиток розумових здібностей студентів, якісне становлення власної позиції;

2) принцип контекстного навчання, відповідно до якого традиційне навчання й виховання трансформується в контекстне, коли знання, вміння й навички накладаються на підґрунтя майбутньої професійної та громадської діяльності;

3) принцип мотивації активної навчально-пізнавальної діяльності студентів – для його реалізації особового значення набуває вибір викладачем стимулів ефективної організації розумової діяльності студентів. Такими стимулами можуть бути: професійний інтерес, суспільно-значущий характер завдання;

4) принцип ініціативності, відповідно до якого кожний учасник навчально-виховного процесу не просто проявляє активність, але й виступає творцем нових ідей [1, с. 34].

Інтерактивні технології навчання – це ефективний спосіб реалізації інтерактивного навчання студентської молоді. За визначенням Г. К. Селевко «це такі технології, в яких ті, що навчаються виступають в постійно флюктуруючих суб'єкт-об'єктних відносинах відповідно навчаючої системи, періодично стаючи її автономним активним елементом» [4, с. 240]. Стосовно до професійної освіти технологію інтерактивного навчання визначають як комплекс цілеспрямовано відібраних способів організації діяльності, спрямованих на активізацію міжсуб'єктної взаємодії учасників навчально-виховного процесу, який гарантовано дозволяє створювати оптимальні умови для особистісного й професійного становлення студента-громадянина.

У процесі формування громадянськості студентської молоді найбільш ефективними інтерактивними технологіями навчання виступають такі: навчальна ділова гра, проектування, дискусії, мозкова атака.

Навчальна ділова гра – це різновид ділової гри, яка використовується у дидактичних цілях. Її характерними особливостями є: системний зміст навчального матеріалу, відтворення структури певної діяльності в ігровій навчальній моделі, наближення обстановки навчального процесу до реальних умов. Відповідно до цих особливостей визначають розвивальну, комунікативну, активізаційну й інформаційну функції навчальної ділової гри [3, с. 56]. З метою формування громадянськості, студентам можна запропонувати такі теми для проведення навчальної ділової гри: «Державний устрій: реалії сьогодення з поглядом у майбутнє», «Українське суспільство очима молоді», «Громадянин України: сучасна модель».

Проектування або метод проектів – спосіб організації самостійної діяльності студентів, інтегруючий у собі проблемний підхід, групові методи роботи, дослідницькі, презентаційні та рефлексивні методики. Продуктом проектної діяльності є наглядний прояв способу вирішення проблеми. Мета проекту завжди несе в собі об'єктивну або суб'єктивну новизну, особистісну або соціальну значущість [2, с. 70]. В межах реалізації Концепції громадянського виховання студентської молоді у вищій школі особового значення набувають суспільно-значущі, благодійні проекти, що здійснюються в позааудиторній діяльності ВНЗ.

Дискусія – це колективне обговорення, дослідження проблеми, зіставлення інформації, ідей, пропозицій. Дискусія є ефективною тільки тоді, коли учасники відчувають інтерес до проблеми, обговорюваного питання. Визначають три стадії розвитку дискусії: на стадії орієнтації відбувається занурення у проблему, мотивація; на стадії оцінки здійснюється зіставлення або конфронтація ідей; на стадії консолідації виробляється колективне вирішення проблеми [3, с. 62]. Працюючи над проблемою формування громадянськості, студентам пропонуються такі теми для проведення дискусії: «Молодіжна політика держави: сучасні

механізми реалізації», «Моє майбутнє в Україні», «Студентська молодь й політичні процеси», «Що таке демократія?»).

Мозкова атака передбачає розподіл у часі основних етапів процесу вирішення проблеми, тобто етапів генерації ідей і їх конструктивного опрацювання. Методика проведення мозкової атаки така: на початку роботи необхідно визначити дві підгрупи: генератори та аналітики відповідно до способу мислення. Другий етап – висунання проблеми, активізації творчої діяльності. На етап генерації ідей відводиться не більше 20 хвилин, при цьому ведучий домагається стисливості та чіткості формулювань. Важливо, щоб усі ідеї фіксувалися та об'єктувалися. Завершується мозкова атака колективним підведенням підсумків і рефлексією [3, с. 78]. Для проведення мозкової атаки в навчально-виховному процесі ВНЗ студентам варто запропонувати такі проблемні теми: «Толерантність в системі полікультурного виховання молоді: механізми реалізації», «Волонтерська допомога дітям-сиротам» тощо.

Таким чином, застосування наведених форм та методів громадянського виховання покликане формувати в особистості когнітивні, нормативні та поведінкові норми, що включають в себе вироблення умінь міркувати, аналізувати, ставити питання, шукати власні відповіді, критично розглядати проблему з усіх боків; робити власні висновки, брати участь у громадському житті, набувати умінь та навичок адаптації до нових суспільних відносин адекватної орієнтації; захищати свої інтереси, поважати інтереси і права інших, самореалізуватися тощо. Крім цих методів доцільно долучати також традиційні: бесіди, диспути, лекції, семінари, різні форми роботи з книгою, з періодичною пресою, самостійне рецензування

Визначені інтерактивні технології навчання спрямовані на процес ефективного формування громадянськості студентської молоді за умов реалізації основних принципів інтерактивного навчання, що забезпечує вирішення провідних завдань модернізації освітнього простору в межах реалій сучасного соціально-економічного та духовного розвитку суспільства.

Перспективами подальших розвідок у означеному напрямку дослідження є розробка змісту лекційних та практичних занять; проведення відкритих виховних заходів, що сприятимуть формуванню громадянськості студентів вищих навчальних закладів і залученню їх до активної діяльності в суспільстві.

### **Список використаної літератури**

**1. Журавлева О. П.** Интерактивный режим организации аудиторной самостоятельной работы студентов в системе высшего педагогического образования / О. П. Журавлева, Л. П. Михалева // Инновации в образовании. – 2011. – № 5. – С. 29 – 41. **2. Новые**

педагогические и информационные технологии в системе образования : учебн. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед.кадров / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров; Под ред. Е. С. Полат. – М. : Издательский центр «Академия», 2002. – 272 с. **3. Панфилова А. П.** Инновационные педагогические технологии : Активное обучение : учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / А. П. Панфилова. – М. : Издательский центр «Академия», 2009. – 192 с. **4. Селевко Г. К.** Энциклопедия образовательных технологий : в 2-х т. Т.1. / Г. К. Селевко. – М. : НИИ школьных технологий, 2006. – 816 с.

**Почиваліна Г. В. Інтерактивні технології в системі формування громадянськості студентської молоді**

У статті розглянуто проблему формування громадянськості студентської молоді. Визначено місце інтерактивних технологій у системі формування громадянськості студентів вищих навчальних закладів.

*Ключові слова:* громадянськість, інтерактивні технології навчання, метод проектів, дискусія, мозкова атака.

**Почивалина А. В. Интерактивные технологии в системе формирования гражданской ответственности студенческой молодежи**

В статье рассмотрено проблему формирования гражданской ответственности студенческой молодежи. Определено место интерактивных технологий в системе формирования гражданской ответственности студентов высших учебных заведений.

*Ключевые слова:* гражданственность, интерактивные технологии обучения, метод проектов, дискуссия, мозговой штурм.

**Pochivalina H. V. Interactive technology in the form of citizenship students**

The article discusses the problem of formation of citizenship students. The place of interactive technologies in the formation of civic university students.

*Key words:* citizenship, interactive learning technologies, project method, discussion, brainstorming.

Стаття надійшла до редакції 02.07.2012 р.

Прийнято до друку 31.08.2012 р.