

ефективність. Про результативність моделі та рівень розвитку педагогічної системи школи у кінцевому результаті свідчать показники підготовленості випускника школи, його конкурентоспроможністю на ринку праці, ступенем адаптації до мінливих умов навколишнього світу.

У процесі моделювання створюється певний зразок (модель) розвитку загальноосвітнього закладу як цілеспрямована конструкція, внутрішньошкільний орієнтир (документ), побудований на основі діагностичних матеріалів та врахування специфіки школи, умов її функціонування.

Отже, моделювання нової педагогічної системи сільської школи орієнтованого на розвиток розуміємо як сукупність дій, спрямованих на узагальнення та широке використання перспективного досвіду педагогічного колективу, внесення змін у структуру, зміст, технології, що відповідають вимогам соціального замовлення на якісну освіту та можливостям навчального закладу; як процес створення зразка її майбутнього, що передбачає систему перетворень, що охоплюють ті чи інші аспекти оновлення навчального процесу, або здійснення таких локальних змін, що передбачають певний приріст знань, підвищують рівень розвитку особистості та інших позитивних показників психолого-педагогічного характеру.

Список використаних джерел

1. В.В.Гаврилюк Становление системы образования региона . Тюмень: изд –во Тюмень ун-та , 1998.).
2. Загвязинский В.И. Моделирование в структуре социально-педагогического проектирования // Alma mater. 2004. № 9. С. 21–25.
3. Развивающее образование. Диалог с В.В.Давыдовым. Т.І. М.: АПК и ПРО, 2002. С.12-13.

The article investigates process of rural schools' development made by means of modelling. The author reveals the essence of such notions as «modelling of school development», «pedagogical system of school»; «the development of pupils personally», and emphasises on the totality of characteristics and signs of a prognosed model and readiness of educational establishment to implement the changes and transformations.

УДК 378.147

Осаульчик О.Б.*

РОЛЬ І МІСЦЕ ІНТЕРАКТИВНИХ ФОРМ ТА МЕТОДІВ У ГУМАНІСТИЧНО-ОРІЄНТОВАНОМУ ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ ВИЩОЇ ОСВІТИ

У статті розглядаються можливості застосування інтерактивних методик з метою інтенсифікації виховного процесу вищої школи; визначаються найоптимальніші форми і методи їхньої організації. Виховний процес трактується як співтворча діяльність викладача і студентів, основою якої є гуманістичні взаємовідносини останніх. Разом із тим, обґрунтовується доцільність використання комп'ютерних технологій в процесі самостійної роботи по підготовці до інтерактивної співпраці, що стимулює внутрішню пізнавальну мотивацію студентів та є джерелом творчих ідей і завдань.

Ключові слова: гуманістичні взаємовідносини, інтерактивні методики, інтерактивні форми і методи, співтворча діяльність, інформаційна прогалина, комп'ютерні технології, самостійна робота.

У контексті гуманістично-орієнтованої освіти у вищих навчальних закладах особливої значущості набуває впровадження новітніх форм та методів організації навчально-виховного процесу та відповідна технологізація. Так, у Розпорядженні КМУ від 27 серпня 2010 р.

* © Осаульчик О.Б., 2012

№ 1728-р “Про затвердження плану заходів щодо розвитку вищої освіти на період до 2015 р.” наголошено на необхідності забезпечити інноваційний розвиток вищої освіти шляхом впровадження нових інтерактивних форм і методів, інформаційних та телекомунікаційних технологій [6].

Необхідність впровадження інтерактивних видів діяльності в якості передумови конструктивного співробітництва була обґрунтована в напрацюваннях К.Роджерса, Ш.Амонашвілі, В.Сухомлинського, Є.Ільїна, В.Шаталова, Г.Костюка, О.Кравців та інших. До сьогодні зусилля педагогічної науки були більшою мірою спрямовані на дослідження інтерактивних технологій та доцільність використання останніх у навчально-виховному процесі, чим займались М.Терещенко, С.Ступіна, І.Якунін, Н.Атаманюк, Г.Пятакова, Н.Заячківська, О.Пометун, Т.Третяк та інші. Проте, технологія за своєю сутністю є чітко розробленою системою із передбачуваним результатом, що дозволяє їй бути успішно використаною у навчальному процесі [1]. За висновком Н.Атаманюк, технологія не припускає варіативності, із неї не можна забрати певних елементів, вона не передбачає пошукової діяльності, спроб, помилок, імпровізації, характеризується постійним зворотнім зв'язком та коригуванням подальшої діяльності, що у свою чергу робить успішним її використання в навчальній діяльності [1]. Разом із тим, в умовах розвитку інноваційного суспільства, орієнтир якого взято на формування творчих особистостей, особливо під час виховної роботи, ми вважаємо за доцільне орієнтуватися саме на розвиваючі методики. Інтерактивні розвиваючі методики, які є гнучкими і варіативними, передбачають творчо-пошукову діяльність та не повинні бути орієнтовані на чітко визначений результат, постають найоптимальнішими для їхнього використання у виховній роботі зі студентами і можуть, на нашу думку, бути розроблені на основі вже існуючих інтерактивних технологій.

Таким чином, метою статті вважаємо визначення ролі інтерактивних форм та методів у гуманістично-орієнтованому виховному процесі вищої школи із зазначенням відповідних інтерактивних методик і тренінгів.

Важливе за гуманістичною концепцією конструктивне співробітництво викладача і студентів у вищій школі уособлює їхнє живе спілкування і творчу взаємодію, що є інтерактивним процесом. У своєму дослідженні М.Терещенко дає визначення базової категорії “інтерактив” як способу взаємодіяти чи бути в режимі бесіди, діалогу з чим-небудь (книжка, комп'ютер) або ким-небудь (студент, викладач), а також визначає основні характеристики інтерактивної освіти: максимальне залучення до організації навчально-виховного процесу, спільна діяльність у режимі рівноправного спілкування, суб'єктивне переживання успіху кожним учасником педагогічної взаємодії, обов'язкова рефлексія процесу навчання і виховання [9, с. 2-6]. В дослідженні С.Ступіної зустрічаємо наступне трактування категорії “інтерактивність” в педагогіці – це спосіб пізнання, здійснений у формі спільної діяльності, всі учасники освітнього процесу взаємодіють один з одним, обмінюються інформацією, вирішують проблеми спільно, моделюють ситуації, оцінюють дії колег і свою власну поведінку, відчують реальну атмосферу ділового співробітництва по вирішенню проблем [8, с. 16]. За визначенням І.Якуніна, інтерактивність передбачає організовану взаємодію студентів між собою та викладачів зі студентами, що забезпечує включеність у роботу з більшим чи меншим ступенем активності всіх її учасників і стимулює посилення інтенсивності взаємодії студентів один з одним та викладачем у спілкуванні [12, с. 5].

Таким чином, інтерактивність забезпечує збереження кінцевої мети й основного змісту освітнього процесу, проте видозмінює форми з трансляційних (передавальних) на діалогові, тобто засновані на взаєморозумінні й взаємодії. Головна особливість методики інтерактивності полягає в тому, що навчально-виховний процес протікає у спільній діяльності, що ми визначаємо як співтворчий процес.

На думку С.Ступіної, наступні принципи мають бути основоположними у побудові інтерактивної співтворчої діяльності: діалогічна взаємодія, робота в малих групах на основі

кооперації і співробітництва, активно-рольова (ігрова) діяльність, тренінгова організація діяльності [8, с. 18].

У сучасній педагогічній науці вирізняють чотири загальних форми організації роботи у навчально-виховному процесі за кількістю учасників: 1) парну (робота студента з викладачем чи іншим студентом один на один); 2) фронтальну (викладач взаємодіє одночасно з усією групою); 3) групову або кооперативну (всі студенти співпрацюють один з одним); 4) індивідуальну (самостійну) роботу студента. Серед означених форм інтерактивними вважаються лише фронтальна або кооперативна форми організації діяльності.

У контексті зазначеного І.Зимня підкреслює, що порівняно з індивідуальною роботою викладача і студента співпраця в групі підвищує ефективність розв'язання тих же задач на сто відсотків [3]. Так, однією з перспективних форм інтерактивної взаємодії педагога і учнів є робота в малих групах.

Є ряд причин, з яких доцільно використовувати подібну групову роботу: а) це техніка творчого вирішення проблеми; б) можливість кожного висловитися і бути почутим; в) покращені відносини завдяки довірі і товариськості; г) швидке оволодіння необхідними навичками; е) залучення кожного до роботи. За визначенням Г.Пятакової, Н.Заячківської, робота у малих групах є такою формою організації, яка об'єднує учасників спільною метою за опосередкованого керівництва викладача у співпраці зі студентами. Групова форма роботи компенсує всі недоліки фронтальної і індивідуальної роботи, адже групова діяльність не ізолює студентів один від одного, натомість дає змогу реалізувати природне прагнення до спілкування, взаємодопомоги і співпраці, разом з тим подібна форма роботи сприяє вихованню гуманних стосунків, самостійності, умінню відстоювати і доводити власну точку зору, розвиває навички ведення культури діалогу [5].

Бажаним є аби склад групи час від часу змінювався – один раз на семестр (при необхідності частіше). Час існування малої групи має бути достатнім для формування відчуття стабільності, внутрішнього комфорту та соціальної адаптації, що є важливою передумовою прагнення творчих здобутків. Питання активізації пасивних студентів може бути вирішеним за допомогою відповідного складу групи: в групі з 5-6 чоловік має бути активний студент, два-три студенти середнього рівня активності та один пасивний. Командний дух активує всіх таким чином, що сильніші прагнуть допомогти слабшим, від чого виграють обидві сторони, оскільки так відбувається самоактуалізація і випробовування власних сил сильніших студентів разом із активацією потенційних сил слабших.

У сучасному розумінні, на думку І.Якуніна, інтерактивність характеризується наступними рисами: а) двобічний характер; б) спільна діяльність викладача зі студентами; в) керівництво процесу викладачем; г) спеціальна організація та різноманітність форм; д) інформаційна прогалина; е) цілісність та єдність; є) мотивація та зв'язок з реальним життям; ж) виховання та розвиток особистості студентів одночасно з процесом засвоєння нових знань [12, с. 5]. На нашу думку, особливого роз'яснення потребує така характерна зазначена риса інтерактивності, як інформаційна прогалина. За твердженням І.Якуніна, без такої ознаки неможлива інтерактивна діяльність, оскільки в її основі лежить незнання остаточної відповіді на поставлене завдання чи визначену проблему, що забезпечує творчий пошук кожного, включаючи викладача. Саме ця ознака змушує багатьох викладачів відмовлятися від інтерактивних технологій, адже деяким викладачам складно розкрити себе перед студентами, висловлювати власне ставлення до матеріалу, показувати некомпетентність у деяких питаннях. Проте, з іншого боку, саме інтерактивний підхід дає право викладачу не знати відповіді на ті або інші питання, особливо враховуючи той факт, що чимало питань не мають однозначної чи єдино правильної відповіді. Саме з означених причин фахівці радять сумлінно готуватися до інтерактивної діяльності, яка може передбачати попереднє самостійне опрацювання інформаційного матеріалу всіма її учасниками.

В умовах інформатизації та комп'ютеризації нашого суспільства навчально-виховний процес зазнає відповідних змін і коректив. Так, лівову частку пізнавальної і корисної інфор-

мації можливо віднайти у комп'ютерній мережі Інтернет, що робить пошук максимально швидким і ефективним, адже обсяг і темп роботи вибирається індивідуально, тим самим економлячи час викладача і студентів в процесі самостійної підготовки, зокрема, до інтерактивної діяльності.

З приводу зазначеного П.Колісник звертає увагу, що політика держави на сучасному етапі спрямована на те, щоб інтенсивно впроваджувати інформаційні технології в роботу ВНЗ, тому комп'ютерні фірми стимулюються до створення електронної освітньої продукції для українських студентів [4, с. 121]. У свою чергу, Н.Ротмістров вважає, що нові комп'ютерні технології дозволяють підійти до їхнього перетворення у сильний засіб освіти, в якому змодельовані всі необхідні аспекти – від методичного до презентаційного [7, с. 89]. Так, використання кібернетичного простору в освітніх цілях постає новим напрямком педагогіки і основою різних приватних методик, оскільки, як зауважує К.Шевчук, подібні тенденції торкаються всіх сторін освітнього процесу, починаючи від вибору прийомів і стилю роботи до зміни вимог академічного рівня студентів [11, с.28]. Так, у підготовці до творчо-спрямованої виховної роботи зі студентами, формуючи проблемні питання і завдання, на нашу думку, є доцільним і необхідним орієнтувати викладачів і студентів на використання комп'ютерних технологій, які інтенсифікують і урізноманітнюють творчо пізнавальний процес.

Як інформаційна система, Інтернет пропонує своїм користувачам різноманітну інформацію, де базовий набір послуг може містити: електронну пошту; телеконференції; відеоконференції; можливість публікації власної інформації, створення власної домашньої сторінки та розміщення її на Web-сервері; перегляд творчих робіт, ознайомлення з їхніми технологіями; доступ до інформаційних ресурсів (з використанням довідкових каталогів або пошукових систем); спілкування в мережі [2, с. 20]. Таким чином, сьогодні комп'ютер здатен створити для студента активне кероване комунікативне середовище, що дає змогу здійснювати в ньому багатогранну діяльність та спроможне підвищити мотивацію і зацікавленість самостійною роботою, адже саме мотиваційний аспект має вирішальне значення для активізації всіх психологічних процесів – мислення, сприйняття, розуміння, переосмислення, створення нового продукту тощо.

Проте, слід акцентувати увагу на тому, що віртуальний комунікативний простір не в змозі замінити реальний, а надлишок мультимедійних технологій уповільнює процес мислення, розвиток фантазії, іншими словами студент звикає все отримувати в готовому вигляді, тому комп'ютерні ресурси можуть бути лише допоміжним засобом пізнавально-виховної роботи. В означеному контексті Б.Гаваліс (B.Gavalis) визначає недоліки використання комп'ютера в освіті: відсутність важливих рис реальної комунікації; деяким студентам важко призвичаїтись до незалежної (від викладача) праці; немає відчуття співпраці, як у випадку роботи з викладачем; робота з комп'ютером потребує наполегливості, посидючості, терпіння і самоорганізації, що відповідає не кожному студенту; деякі студенти та викладачі не сприймають відходу від традиційних методів навчально-виховного впливу; комп'ютери – це машини, які потребують технічного обслуговування і можуть перестати функціонувати в будь-який момент; читання тексту з екрану більше втомлює, ніж читання друкованого тексту [13, с. 30].

Отже, в контексті нашого дослідження виявлено доцільним використовувати інформаційні технології як невід'ємний засіб самостійної роботи студентів, підготовки до інтерактивної діяльності викладача і студентів, стимулятор внутрішньої пізнавальної мотивації, джерело творчих ідей і завдань. Разом з тим, комп'ютерні ресурси можуть бути лише допоміжним засобом у формуванні творчого потенціалу студентів, основним є реальне творче спілкування і співпраця викладача і студентів, зокрема в процесі інтерактивно-організованої діяльності під час виховної роботи.

Серед існуючих методів організації інтерактивної діяльності в дослідженні С.Ступіної зустрічаємо наступні: евристична бесіда, презентація, дискусія, “мозковий штурм”, метод “круглого столу”, ігрові методи, конкурси творчих робіт з їхнім обговоренням, рольові ігри, тренінги, колективні вирішення творчих задач, кейс-метод. Дослідниця пропонує розподілити методи організації інтерактивної діяльності на дискусійні, ігрові та тренінгові. До дискусійних методів належать діалог, групова дискусія, обговорення практичних ситуацій, аналіз ситуацій морального вибору тощо; до ігрових відносяться творчі, ділові, рольові ігри; тренінгові – це в основному комунікативні тренінги та тренінги сенситивності [8, с. 19].

Цікавою в контексті нашого дослідження є модель групового вирішення проблем за допомогою метафоричного мислення, яка отримала назву “синектика”. Це модель групової творчої діяльності, яка розробляється у зарубіжній педагогіці з 1960-х років. Синектика охоплює досвід застосування одного з ефективних методів розвитку колективних творчих ідей – “мозкового штурму” або “мозкової атаки”, суть якого полягає у пошуку рішень шляхом вільного висловлювання думок всіх учасників. За допомогою “мозкового штурму” всього за декілька хвилин після оголошення теми можна отримати десятки ідей. Важливим для цього методу є уникання “закритих запитань”, на які можна однозначно відповісти “так” чи “ні”, натомість бажаними є запитання, які починаються з “як”, “чому”, тим самим унеможливаючи подібну відповідь та заохочуючи студентів висловлювати свої думки і почуття.

Сьогодні розроблені різні методики тренінгу творчої активності з допомогою методів синектики, зокрема: пошук загального, виключення зайвого, пошук аналогій, пошук з'єднуючих ланок – знаходження максимально різних застосувань певному предмету, завершення запропонованого малюнка несподіваним оригінальним способом, завершення розповіді неочікуваною подією [10, с. 19-23].

Інтерактивний метод “мікрофон” допомагає залучати до роботи всіх студентів, надає можливість кожному сказати щось швидко, по черзі, відповідаючи на запитання або висловлюючи свою думку чи позицію. При чому, на нашу думку, таку інтерактивну роботу доцільніше проводити кооперативно (робота у малих групах), оскільки більшості психологічно легше висловитися у невеликій групі та саме таким чином заощаджується час (на висловлення кожного перед усім колективом). Метод “Незакінчені речення”, який сприяє розвитку мислення, відпрацьовує вміння швидко реагувати на поставлене завдання, допомагає навчитися говорити стисло, але по суті й переконливо, часто поєднують із методом “Мікрофон”. Після визначення проблемного питання викладач формулює незакінчене речення, пропонуючи студентам завершити його (можливо з використанням уявного мікрофону). Проте, на нашу думку, саме рольовим іграм слід приділити максимальну увагу з метою розкриття і формування творчого потенціалу студентів у виховній роботі, оскільки поєднання максимальної наближеності до реального життя та виконання різних ролей дає можливість подивитись на світ, оточуючих та самого себе іншими очима, сприяючи вихованню бажаних якостей. Ми вважаємо, що правильно організовані рольові ігри мають суттєвий виховний і творчий потенціал. Створення ігрової проблемної ситуації передбачає, за Г.П'ятаковою та Н.Заячківською, поетапний підхід: 1) оголошення учасникам ігрових правил, 2) розгортання ігрового сюжету, 3) підведення підсумків, 4) самооцінка гравців, 5) аналіз ігрової ситуації [5]. В означеному контексті слід акцентувати увагу на виховному значенні рольових ігор, які допомагають згуртувати студентський колектив, активізують пасивних, виховують свідомість, дисципліну, взаємодопомогу. Основні правила рольової гри: 1) студентів пропонують поставити себе в ситуацію реального життя; 2) адаптація до ситуації в ролі (можливо грати або самого себе або уявну роль); 3) необхідність поводитись як в реальному житті, проте бути в ролі.

Отже, інтерактивна діяльність виступає необхідним елементом творчої співпраці викладача і студентів у гуманістично-орієнтованому виховному процесі; найперспективнішою

формою організації інтерактивної діяльності студентів в процесі позааудиторної виховної роботи є робота у малих групах (5-6 учасників); важливим елементом інтерактивної діяльності є “інформаційна прогалина”, суть якої полягає у незнанні остаточної відповіді на поставлену проблему як викладачем, так і студентами, що сприяє рівнозначному творчому пошуку всіх учасників; повноцінна інтерактивна діяльність передбачає відповідну інформаційну підготовку, тобто самостійну роботу, в ході якої доцільно помірно застосовувати комп’ютерні технології; формуванню творчого потенціалу студентів в процесі виховної роботи відповідають не технології, в яких чітко передбачений кінцевий результат, а творчо-тренінгові методики, хід яких допускає імпровізацію та варіативність результатів. Таким чином, перспективи подальших розвідок вбачаємо у розробленні та експериментальному впровадженні у виховному процесі відповідних творчо-тренінгових методик.

Список використаних джерел

1. Атаманюк Н. Методична скарбничка – сайт-портфоліо Атаманюк Н. [Електронний ресурс]. – Режим доступу до сайту : atamanuk.at.ua/index/metodichna_skarbnichka/0-7 – назва з титул. екрану.
2. Єрмоленко П. Використання Інтернет-ресурсів на уроках англійської мови // Англійська мова. – 1998. – №15. – С.18-24.
3. Зимня І. Психологічна схема формування та формулювання мовленнєвого висловлювання. – М. : “Просвіта”, 1985, – 130с.
4. Колісник П. Комп’ютерна техніка : навчальний посібник / Колісник П. – К. : Вид-во “Центр навчальної літератури”, 1999, – 198 с.
5. П’ятакова Г., Заячківська Н. Сучасні педагогічні технології та методика їх застосування у вищій школі : Частина 1. Інтерактивні методики. [Електронний ресурс]. – Режим доступу до сайту : tourlib.net/books_others/pedtehnol3.htm – назва з титул. екрану.
6. Розпорядження КМУ від 27 серпня 2010 р. № 1728-р “Про затвердження плану заходів щодо розвитку вищої освіти на період до 2015 р.” [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://zakoni.rada.gov.ua/cgi-bin>.
7. Ротмістров Н. Мультимедія в освіті // Інформатика і освіта. – 1994. – №4. – С. 89-96.
8. Ступіна С. Технології інтерактивної освіти у вищій школі : навчально-методичний посібник. – Саратов : Видавничий центр “Наука”, 2009. – 52с. www.sgu.ru/files/nodes/48755/Stupina.
9. Терещенко М. Науково-теоретичні засади інтерактивного навчання та виховання учнів. [Електронний ресурс]. – Режим доступу до сайту : www.ipro.org.ua/files/новини/ОСТАННІ_НОВИНИ_2010/.../1.ppt – назва з титул. екрану.
10. Третяк Т. Методичні засоби стимулювання процесу розв’язування творчих задач. // Практична психологія та соціальна робота., – №2-3, – 2003. – С. 19-23.
11. Шевчук К., Півторак Н. Міжнародне спілкування в мережі Інтернет. – Харків : вид-во “Світанок”, 1999, – 56 с.
12. Яқунін І. Інтерактивність як засіб розвитку критичного мислення на уроках англійської мови та літератури // Англійська мова та література. – 2004. – № 22-23 (68-69). – С.4-10.
13. V.Gavalis Computers and the EFL Class : Their Advantages and Possible Outcome. English Teaching Forum, Vol.35, № 4, 1998, – 64 с.

In the article we pay attention to the possibility of interactive methods’ applying with the purpose of intensifying of the bringing up process in higher educational establishments; we’ve defined the most optimal forms and methods for their organization. As bringing up process we mean a co-creative activity between teachers and students with humanistic interrelations as principal. Besides, we’ve proved the expediency of using computer technologies while getting ready independently for interactive activity that in its turn stimulates inner cognitive students’ motivation and comes to be an issue of creative ideas and tasks.

Key words: *humanistic interrelations, interactive methods, interactive forms, co-creative activity, information gap, computer technologies, students’ independent work.*