

#### **5.2.4. Interactive studies as method of realization of pedagogical technologies**

##### **Інтерактивне навчання як метод реалізації педагогічних технологій**

В умовах конкурентоспроможного виходу України на міжнародну освітню арену, усе складніше стає забезпечити високий рівень освіченості студентів ВНЗ, застосовуючи для цієї мети тільки традиційні методи навчання.

Сучасні світові стандарти в галузі освіти передбачають підготовку висококваліфікованих спеціалістів, здатних інтегрувати теоретичні знання і практичні уміння в цілісну систему, володіти новими технологіями тощо. Трансформація освіти вимагає в першу чергу вирішення таких нагальних питань як орієнтація на людину, фундаментальні цінності, рішуча демократизація освіти. На допомогу класичним технологічним аспектам приходять нові, зокрема, інтерактивні технології навчання.

Для вдосконалення та активізації навчального процесу у вищій школі велике значення має знання і врахування тих особливостей вузівського навчання, які зумовлюють необхідність перебудови у студентів сформованих в школі стереотипів навчальної роботи і озброєння їх новими вміннями і навичками навчально-пізнавальної діяльності.

Формування активного навчання студентів – один із засобів розвитку пізнавальної діяльності. Застосування на практиці проблемного і розвиваючого навчання призвело до виникнення методів, що одержали назву «активні». Свій вклад в розвиток активних методів навчання внесли А. Астахова, Л. Гурч, І. Дичківська, М. Леві, В.Гузєєв, А.Гін, О.Пометун, Л.Пироженко, А.Фасоля.

Треба відзначити, що І. Дичківська в своїх роботах не тільки обґрунтувала необхідність використання активних методів у всіх видах навчальної роботи студентів, але і ввела поняття діалогічного проблемного навчання як найбільш повно передаючого сутність процесів спільної діяльності викладачів і студентів.

Активне навчання являє собою таку організацію та ведення навчального процесу, яка спрямована на всебічну активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів за допомогою широкого, бажано комплексного, використання як педагогічних (дидактичних), так і організаційно-управлінських засобів.

Інтерактивне навчання є різновидом активного навчання. Головними у процесі навчання є зв'язки між студентами, їхня взаємодія і співпраця.

Результати навчання досягаються взаємними зусиллями учасників процесу навчання, студенти беруть на себе відповідальність за результати навчання. Нагромаджений вже сьогодні в Україні та за кордоном досвід переконливо свідчить, що інтерактивні методи сприяють інтенсифікації та оптимізації навчального процесу. Вони дозволяють студентам:

- зробити засвоєння знань більш доступним;
- навчитись формулювати власну думку, правильно її виражати, доводити свою точку зору, аргументувати й дискутувати;
- навчитись слухати іншу людину, поважати альтернативну думку;
- моделювати різні соціальні ситуації, збагачувати власний соціальний досвід через включення в різні життєві ситуації та переживати їх.

Проблема інтерактивного навчання активно розробляється в теоретичному та методологічному аспектах. Слово «інтерактив» прийшло до нас з англійської від слова «inter» – взаємний і «act» – діяти. Таким чином, інтерактивний – здатний до взаємодії, діалогу. Існують різні підходи до визначення інтерактивного навчання. Одні вчені визначають його як діалогове навчання: "Інтерактивний – означає здатність взаємодіяти чи знаходитись в режимі бесіди, діалогу з чим-небудь (наприклад, комп'ютером) або ким-небудь (людиною). Отже, інтерактивне навчання – це перш за все діалогове навчання, в ході якого здійснюється взаємодія вчителя та учня".

У педагогічному енциклопедичному словнику інтерактивне навчання – це навчання, яке побудоване на взаємодії того, хто навчається, з навчальним середовищем, яке є сферою досвіду, що засвоюється. О.Пометун та Л.Пироженко визначають таке: «Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умов постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове навчання в співпраці)...».

Під інтерактивністю перед усе розуміють принцип побудови і функціонування педагогічного, психологічного, комп'ютерного спілкування в режимі діалогу. Реалізуючи технологічні принципи навчання, інтерактивна педагогічна технологія передбачає і інтерактивність комп'ютерних засобів навчання, і інтерактивність організації педагогічного процесу, коли базовим концептуальним положенням визначено навчання на основі інтерактивного спілкування. Процес навчання не автоматичне вкладання навчального матеріалу в голову того, хто навчається. Він потребує напруженої розумової роботи людини і її власної активної участі в цьому процесі. Пояснення й демонстрація, самі по собі, ніколи не дадуть справжніх, стійких знань. Цього можна досягти тільки за допомогою активного

(інтерактивного) навчання. Сьогодні в освіті відчутним є пріоритет загальнолюдських цінностей. Згідно з особистісно-діяльнісним підходом до організації навчального процесу в центрі його знаходиться той, хто вчиться. Формування особистості і її становлення відбувається в процесі навчання, коли дотримуються певних умов:

- створення позитивного настрою для навчання;
- відчуття рівного серед рівних;
- забезпечення позитивної атмосфери в колективі для досягнення спільних цілей;
- усвідомлення особистістю цінності колективно зроблених умовисновків;
- можливість вільно висловити свою думку і вислухати свого товариша;
- викладач не є засобом «похвали і покарання», а – другом, порадником, старшим товаришем.

Всім цим умовам відповідають інтерактивні технології. За інтерактивного навчання відбувається співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці) де і студент, і викладач є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, розуміють що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють і здійснюють. Викладач під час інтерактивного навчання виступає як організатор процесу навчання, консультант, який ніколи не «замикає» навчальний процес на собі.

Проаналізувавши все вищезазначене можна зробити висновок, що інтерактивне навчання – це така організація навчального процесу, за якої неможлива пасивність студента у колективному процесі навчального пізнання, заснованому на взаємодії всіх його учасників: або кожен зі студентів має конкретне завдання, за яке він повинен публічно прозвітуватись, або від його діяльності залежить якість виконання поставленого перед малою групою та перед всією академічною завдання, а також специфічна форма організації пізнавальної діяльності, яка має передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність.

Інтерактивні технології навчання включають в себе чітко спланований очікуваний результат навчання, окремі інтерактивні методи і прийоми, що стимулюють процес пізнання, та розумові і навчальні умови й процедури, за допомогою яких можна досягти запланованих результатів. На відміну від методик, інтерактивні навчальні технології не вибираються для виконання певних навчальних завдань, а самою своєю структурою визначають кінцевий результат. До того ж кожний з методів потребує від викладача чіткої покрокової, поетапної реалізації з обов'язковим прогнозуванням результатів навчання.

Інтерактивні технології навчання О. Пометун, Л.Пироженко поділяють на чотири групи:

- парне навчання (робота студента з викладачем чи однолітком один на один);
- фронтальне навчання;
- навчання у грі;
- навчання у дискусії.

Кооперативна (групова) навчальна діяльність – це форма (модель) організації навчання студентів у малих групах об'єднаних спільною навчальною метою. За

такої організації навчання викладач керує роботою кожного студента опосередковано, через завдання, якими він спрямовує діяльність групи. Кооперативне навчання відкриває для студентів можливість співпраці зі своїми ровесниками, дає змогу реалізувати природне прагнення кожної людини до спілкування, сприяє досягненню особистостями вищих результатів засвоєння знань і формування вмінь. Така модель легко й ефективно поєднується із традиційними формами та методами навчання і може застосовуватися на різних етапах навчання.

До групового (кооперативного) навчання можна віднести: роботу в парах, ротаційні трійки, «Два-чотири-всі разом», «Карусель», роботу в малих групах, «Акваріум». Під час роботи в парах можна виконувати такі вправи: обговорити завдання, короткий текст; взяти інтерв'ю, визначити ставлення (думку) партнера до даного питання, твердження і т.д.; зробити критичний аналіз роботи один одного; сформулювати підсумок виучуваної теми тощо.

До фронтальних технологій інтерактивного навчання відносять такі, що передбачають одночасну спільну роботу всього колективу. Це і обговорення проблеми у загальному колі (її застосовують з іншими технологіями), і «Мікрофон» (надається можливість кожному сказати щось швидко, по черзі, висловити свою думку чи позицію), і незакінчені речення (поєднується з вправою «Мікрофон»), і «Мозковий штурм» (відома інтерактивна технологія колективного обговорення, широко використовується для прийняття кількох рішень з конкретної проблеми), і «Навчаючи-вчуся», і «Ажурна пилка», і «Case-метод», і «Дерево рішень».

До технологій навчання у грі відносяться імітації, рольові ігри, драматизація. Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Учасникам надають максимальну свободу інтелектуальної діяльності, що обмежується лише конкретними правилами гри. Студенти самі обирають свою роль у грі, висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, покладаючи на себе відповідальність за обране рішення. Викладач в ігровій моделі виступає як: інструктор (ознайомлення з правилами гри, консультації під час її проведення), суддя-рефері (коригування і поради стосовно розподілу ролей), тренер (підказки студентам з метою прискорення проведення гри), головуючий, ведучий (організатор обговорення).

Як правило ігрова модель навчання має 4 етапи:

- орієнтація (введення слухачів у тему, ознайомлення з правилами гри, загальний огляд її перебігу);
- підготовка до проведення гри (ознайомлення зі сценарієм гри, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтовних шляхів розв'язання проблеми);
- основна частина – проведення гри;
- обговорення [3, С. 42].

Новою формою мовних ігор є вирішення проблеми, з якою зіткнулися фірми або установи – dilemmadecision. Студенти пропонують свої конструктивні методи і способи виходу з ситуації скрутній ситуації, ототожнюючи себе з співробітниками компанії та діючи від її обличчя. Після проведення мозкового штурму і колективного вибору способу вирішення проблеми студентам пропонується ознайомитися з шляхом вирішення даної задачі, який реально мав місце. Таким чином,

даний метод навчання сприяє підвищенню мотивації до навчання, оскільки усвідомлення студентами того, що вони не тільки аналізують проблеми, пов'язані з майбутньою спеціальністю, а й обговорюють реальні події, дозволяє їм повірити у власні сили і дає додатковий стимул до навчання.

Крім того, ігровий момент на заняттях сприяє зняттю напруги, створенню позитивного емоційного клімату, позитивного характеру спілкування і атмосфери взаємодії. Студенти вчать роботу в команді і створенню ситуації співробітництва, набувають навички ведення дискусії: логічно структурувати власне висловлювання, вміти слухати співрозмовника, тактовно реагувати на його повідомлення, аргументовано доводити свою точку зору, коректно наводити контраргументи, робити висновки; і, що важливо, виявляють творчий підхід до вирішення завдання.

Технології навчання у дискусії є важливим засобом пізнавальної діяльності студентів у процесі навчання, так як дискусія – широке публічне обговорення спірного питання. Досвід використання дискусії у навчанні дає змогу сформулювати деякі головні організаційно-педагогічні підвалини, які є спільними для будь-яких різновидів дискусії:

- проведення дискусії необхідно починати з висунування конкретного дискусійного питання (тобто такого, що не має однозначної відповіді і передбачає різні варіанти розв'язання, зокрема протилежні);
- не слід висувати питання на кшталт: хто правий, а хто помиляється в тому чи іншому питанні;
- у центрі уваги має бути ймовірний перебіг дискусії (Що було б можливим за того чи того збігу обставин? Що могло статися, якби...? Чи були інші можливості, способи, дії?);
- усі вислови студентів мають стосуватися обговорюваної теми;
- викладач має виправляти помилки і неточності, яких припускаються студенти, та спонукати студентів робити те саме;
- усі твердження студентів мають супроводжуватись аргументацією, обґрунтуванням, для чого викладач ставить питання на зразок: "Які факти свідчать на користь твоєї думки?", "Як ти міркував, щоб дійти такого висновку?";
- дискусія може вирішуватись як консенсусом (прийняттям узгодженого рішення), так і збереженням існуючих розбіжностей між її учасниками.

Дискусія сприяє розвитку критичного мислення, дає змогу визначити власну позицію, формує навички відстоювання своєї особистої думки, поглиблює знання з даної проблеми. Такі технології є досить цікавими для сучасної вищої школи. До них відносять: «Метод ПРЕС», «Обери позицію», «Зміни позицію», «Безперервна шкала думок», «Дискусія», «Дискусія в стилі телевізійного ток-шоу», «Дебати».

Так, наприклад, технологію «Метод ПРЕС» можна запропонувати до будь-якої проблеми за умови дотримання чотирьох етапів:

- висловіть свою думку, поясніть, у чому полягає ваша точка зору (починаючи зі слів: я вважаю, що...);
- поясніть причину виникнення цієї думки, тобто на чому ґрунтуються докази (починаючи зі слів: оскільки...);
- наведіть приклади, додаткові аргументи на підтримку вашої позиції, а також факти, що демонструють ваші докази (...наприклад...);

- узагальніть свою думку (зробіть висновок, починаючи зі слів: Отже, таким чином...).

Розглянемо деякі інтерактивні методи навчання, які використовуються під час проведення практичних занять.

«Круглий стіл» – це одна з організаційних форм пізнавальної діяльності студентів, що дозволяє закріпити отримані раніше знання, заповнити відсутню інформацію, сформувані вміння розв'язувати проблеми, зміцнити позиції, навчитися культурі ведення дискусії. Характерною рисою «круглого столу» є поєднання тематичної дискусії з груповою консультацією. Поряд з активним обміном знаннями, у студентів виробляються професійні вміння викладати думки, аргументувати свої міркування, обґрунтовувати запропоновані рішення і відстоювати свої переконання. Важлива умова при організації «круглого столу»: потрібно, щоб він був дійсно круглим, тобто процес комунікації, спілкування, відбувався «очі в очі». Розташування учасників обличчям один до одного приводить до зростання активності, збільшенню числа висловлювань, можливості особистого включення кожного студента в обговорення, підвищує мотивацію, включає невербальні засоби спілкування, такі як міміка, жести, емоційні прояви.

Метод проектів є одним із активних методів навчання. В основі методу проектів лежить розвиток пізнавальних, творчих навичок студентів і критичного мислення, уміння самостійно конструювати свої знання, орієнтуватися в інформаційному просторі. Говорячи про метод проектів, слід мати на увазі спосіб досягнення дидактичної мети через детальну розробку проблеми, яка повинна завершитися цілком реальним, відчутним практичним результатом, оформленим тим або іншим чином.

Інтерактивні технології відіграють важливу роль у сучасній освіті. Їхня перевага у тому, що засвоюються всі рівні пізнання – знання, розуміння застосування, оцінка. В групах збільшується кількість студентів, які свідомо засвоюють навчальний матеріал. Студенти займають активну позицію в засвоєнні знань, зростає їх інтерес в одержанні знань. Значно підвищується особистісна роль викладача – він виступає як лідер, організатор.

Аналіз результатів педагогів-практиків свідчить, що в процесі застосування інтерактивного навчання постійно виникали різні проблеми та труднощі. Вважаємо за доцільне їх навести, щоб показати практичний бік інтерактивного навчання. Отже, типові проблеми:

1. Головна проблема: студент часто не має власної думки, а якщо і має, боїться її висловлювати її відкрито. Самі студенти пояснюють це так: "В нас рідко запитують власну думку", "Чи цінна моя думка?", "А раптом вона не співпаде з думкою викладача чи колективу?".

2. Часто студенти не вміють слухати інших, об'єктивно оцінювати їх думку, рішення.

3. Студент не готовий в процесі обговорення змінювати свою думку, йти на компроміс.

4. Студентам важко бути мобільними, змінювати обстановку, методи роботи.

5. Труднощі в малих групах: лідери намагаються "тягнути" групу, а слабші студенти відразу стають пасивними.

6. Часто трапляється висловлення відверто антисуспільних думок з метою завоювання "авторитету", привертання уваги. При обговоренні замість

аргументувати свою думку, студент починає демагогію: "Ви ж самі сказали, цінною є кожна думка, а я так думаю і Ви мене не переконаєте!"

Проте за умови вмілого провадження інтерактивні методи навчання дозволяють залучити до роботи всіх студентів, сприяють виробленню соціально важливих навиків роботи в колективі, взаємодії, дискусії, обговорення.

Загалом інтерактивне навчання дає змогу наблизити викладання до нового, особистісно-зорієнтованого рівня.

Таким чином, активні методи навчання дозволяють:

- розвивати мислення студентів;
- сприяють їх залученню до вирішення проблем, максимально наближених до реальних виробничих ситуацій;
- розширюють і поглиблюють професійні знання, розвивають практичні навички та вміння;
- сприяють активізації навчального процесу, спонукають студентів до творчої участі в ньому і забезпечують розвиток і саморозвиток особистості студента на основі виявлення його індивідуальних особливостей і здібностей сприяють розвитку вміння рефлексувати, що допомагає студентам знайти індивідуальний стиль професійної діяльності, дозволяє досягти адекватної професійно-особистісної самооцінки, прогнозувати й аналізувати результати своєї діяльності, підвищує рівень самоорганізації.

Варто підкреслити, що під час заняття з використанням активних методів навчання від викладача потрібно набагато більше активності і творчості, ніж тоді, коли воно проходить пасивно, у формі переказу вчитаних в книгах або давно відомих істин. Треба зазначити, що проектування і проведення заняття за інтерактивними технологіями вимагають, перш за все, компетентності в даних технологіях викладача, його вміння переглянути і перебудувати свою роботу.

Інтерактивні методи матимуть найбільший ефект, коли викладач впливатиме на обговорення не тільки висловлювань науково-аргументованої точки зору, але і вираженням свого особистого ставлення до проблеми, своєї світоглядної та моральної позиції. Форми участі викладача в дискусії студентів можуть бути найрізноманітнішими, але ні в якому разі не нав'язуванням своєї думки. Найкраще це робити шляхом тонко розрахованого управління ходом дискусії, через постановку проблемних питань, які потребують продуктивного мислення, творчого пошуку істини. Це, як показує практика, можливо тоді, коли викладач висловлює свою точку зору лише в порядку вилучення висновків з висловлювань студентів і аргументованого спростування помилкових суджень. Зрозуміло, його позиція може збігатися з думками студентів, оскільки вони з'явилися в результаті навідних запитань викладача. Але саме такими прийомами можна не просто і не тільки направляти змістовну, інтелектуально-пізнавальну сторону обговорення теоретичних питань, а й конструювати спільну продуктивну діяльність, тим самим впливаючи на особистісну позицію студентів, перетворюючи їх навчальну діяльність в навчально-виховну.

Отже, можна зробити висновки, що застосування інтерактивних технологій навчання у вищих навчальних закладах залежить від певних умов:

- минулого і теперішнього досвіду студентів;
- наявності мотивації навчання;
- атмосфери комфорту і взаємоповаги;

- визначення цілей навчання;
- активного залучення учасників до процесу навчання;
- врахування здібностей (темперамент, сприймання, спеціальність);
- учасники заняття керують навчальним процесом (погляд, ідея, тема реферату);
- надання можливості самореалізації і самоконтролю учасникам навчального процесу.

Навчання, будучи двостороннім процесом, становить собою взаємодію студентів і викладача, отже, воно може бути ефективним лише тоді, коли зусиль докладають обидві сторони. Завданнями навчання в сучасних умовах є не стільки оволодіння знаннями, вміннями і навичками з обраної спеціальності, як підготовка студентів до самоосвіти, розвиток у них інтересу до навчання і формування пізнавальних потреб. Активні методи навчання дозволяють досягти поставлених завдань і сприяють особистісному і професійному зростанню.

На нашу думку, особлива цінність інтерактивного навчання в тому, що студенти навчаються ефективній роботі в колективі. На жаль, навіть старшокласники часто не мають цих навиків. Учні не здатні, оскільки не вміють, а не вміють тому, що їх не навчили співпрацювати. А саме ці навички будуть корисними і постійно застосовуваними в дорослому житті. При правильному, спланованому і систематичному застосуванні інтерактивних методів цю проблему можна розв'язати.

Тобто, інтерактивні методи навчання є частиною особистісно-зорієнтованого навчання, оскільки сприяють соціалізації особистості, усвідомлення себе як частини колективу, своєї ролі і потенціалу.

Під час інтерактивного навчання учень стає не об'єктом, а суб'єктом навчання, він відчуває себе активним учасником подій і власної освіти та розвитку. Це забезпечує внутрішню мотивацію навчання, що сприяє його ефективності. Завдяки ефекту новизни та оригінальності інтерактивних методів при правильній їх організації зростає цікавість до процесу навчання.

### **Література**

1. Гурч Л. М. Впровадження інноваційних педагогічних технологій: вимоги сучасності / Л. М. Гурч // Проб. і персп. розв. фін. системи України. — 2003. — Вип. 9. — С. 151—153].
2. Пометун О. І., Комар О. А. Підготовка вчителів початкових класів: інтерактивні технології у ВНЗ / О. І. Пометун, О. А. Комар. — Умань: РВЦ «Софія». — С. 18—21.
3. Пометун О. І. Права людини : навч. посіб. для 10 (11) кл. / О. І. Пометун, Т. О. Ремех. — К. : Літера ЛТД, 2008. — 192 с.
4. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний Урок. Інтерактивні Технології Навчання. науково-методичний посібник / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. за ред. О. І. Пометун. — К. : видавництво а. с. к., 2004. — 192 с.
5. Сидоренко О., Чуба В. ситуаційна методика навчання: теорія та практика / О. Сидоренко, В. Чуба. — К. : центр інновацій та розвитку, 2001. — 256 с.