

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ В ПРОФЕСІЙНОМУ СТАНОВЛЕННІ МАЙБУТНІХ СПЕЦІАЛІСТІВ

У статті розглянуто сутність інтерактивних технологій навчання та характеристики окремих її методів. Розкрито значення та можливості їх використання в навчальному процесі вищих навчальних закладів для формування особистісних і професійних якостей майбутніх фахівців.

Ключові слова: *інтерактив, інтерактивна технологія навчання, методи інтерактивних технологій навчання.*

Сьогодні в Україні створено умови для переходу до гуманітарного особистісно орієнтованого навчання, спрямованого на формування духовно багаті особистості. Це створює можливості для реалізації в педагогічному процесі творчих здібностей і професійних якостей кожного студента. Використання інтерактивних технологій у навчальному процесі вищого навчального закладу дає змогу розвивати нестандартне мислення студентів, відійти від стереотипів, розвиває уяву, комунікативні вміння й навички, інтелектуальну, емоційну, мотиваційну та інші сфери особистості.

Значний внесок у розробку проблем інтерактивних технологій зробили вчені В. Беспалько, М. Кларін, Е. Пехота, Г. Селевко та ін.

Розвиток сучасних педагогічних технологій ставить перед освітою нові завдання, які потребують перегляду змісту освіти, форм, методів, прийомів навчання.

Мета статті – визначити сутність та особливості використання інтерактивних технологій навчання.

Слово “інтерактив” походить від англійського “interact”, де “inter” – взаємний і “act” – діяти. Таким чином, інтерактивний – здатний до взаємодії, діалогу.

Раніше в педагогічній літературі термін “інтерактивні технології навчання” не вживали, але використовували такі поняття, як “технологія активного навчання”, “активні методи навчання”, “інтерактивне навчання”. Існують різні підходи до визначення інтерактивного навчання. Одні й ті самі інтерактивні технології називають технологіями, методами або прийомами [7; 15]. Спільним для них є те, що за своєю природою ці терміни означають здатність взаємодіяти чи перебувати в режимі бесіди, діалогу з чим-небудь (наприклад, комп’ютером) або ким-небудь (людиною). Отже, інтерактивне навчання – це, перш за все, діалогове навчання, під час якого здійснюється взаємодія викладача та студента [1].

Використання інтерактивних технологій навчання у вищих навчальних закладах розглянуто в працях В. Беспалько, В. Євдокимова, М. Кларіна, Е. Пехоти, Г. Селевко, В. Серикова, С. Сисоєвої, І. Якиманської; теоретичні й практичні аспекти проблеми – в наукових працях Е. Пехоти, Є. Пометун, Л. Пироженко, А. Панченкова, Т. Ремех, О. Саган, О. Стребної та інших вітчиз-

зняних і зарубіжних учених. Інтерактивні технології навчання, які сприяють соціальному становленню особистості, розглянуті Б. Ананьєвим, Л. Віготським та ін. Проблемам інтерактивного спілкування присвячені наукові праці М. Богомолової, Б. Ломова, Р. Немова, Л. Петровської, Л. Уманського та ін.

Аналіз наукових праць доводить, що проблемі інтерактивних технологій навчання, ефективності їх використання у вищих навчальних закладах приділено достатньо уваги. Проте досі немає єдиного підходу до визначення понять “інтерактивне навчання”, “інтерактивні методи навчання”, “інтерактивні технології навчання”.

У контексті інтерактивного навчання знання набувають іншої форми. З одного боку, вони є певною інформацією про навколишній світ, яку студенти одержують не у вигляді готової системи знань, а в процесі власної пізнавальної діяльності. З іншого боку, у процесі взаємодії з іншими слухачами та викладачем студент опановує систему апробованих способів діяльності стосовно себе, соціуму, світу загалом, засвоює різні механізми пошуку знань в індивідуальній, груповій чи колективній роботі. Тому знання, здобуті студентами в такій спосіб, є одночасно й інструментом для самостійного їх здобування.

Мета інтерактивного навчання – створення педагогом таких умов навчання, за яких студент сам відкриватиме, здобуватиме й конструюватиме знання та власну компетентність у різних сферах життя. Саме це є принциповою відмінністю цілей інтерактивного навчання від цілей традиційної системи освіти.

Визначимо класифікаційні характеристики інтерактивних технологій навчання, взявши за основу систематизацію Г. Селевко [10].

Сама назва “інтерактивні” технології навчання зумовлює їх належність до активної моделі навчання, яка передбачає активність студентів при відносній пасивності навчального середовища. Викладач стимулює пізнавальну діяльність, ініціативність, самостійність студентів. Знання засвоюються завдяки ефективній взаємодії, співпраці всіх учасників педагогічного процесу [8].

За рівнем застосування інтерактивні технології навчання поділяють на загальнопедагогічні та особистісно орієнтовані. Вони характеризують освітній процес як такий, що орієнтований на розвиток особистості кожного студента, урахування суб’єктного досвіду життєдіяльності кожного з них.

З погляду філософії, інтерактивні технології мають прагматичний характер, тому що інтелектуальні якості кожної людини визначені природою, є унікальними й пов’язані з індивідуальним досвідом людини, набутим протягом її життя, тому завдання освіти – надання допомоги людині в її самореалізації. Це досягається за допомогою розвитку та примноження тих здібностей, які наслідують особистість, зумовлюючи досягнення успіху в реалізації мети її життя.

За основним чинником розвитку інтерактивні технології можна охарактеризувати як психогенні. Результат розвитку при застосуванні інтерактивних технологій визначається, перш за все, самою людиною, тим досвідом, якого вона набуває протягом життя, психологічними процесами її самовдосконалення.

За концепцією засвоєння інтерактивні технології навчання характеризуються як асоціативно-рефлекторні та розвивальні.

За орієнтацією на особистісні структури інтерактивні технології навчання є інформаційно-операційними, оскільки вони сприяють формуванню системи знань, умінь і навичок, а також способів розумових дій. Крім того, ці технології сприяють формуванню механізмів саморозвитку кожної особистості.

За характером змісту та структури інтерактивні технології навчання поділяють на навчальні, світські й загальноосвітні.

За типом управління пізнавальною діяльністю в інтерактивних технологіях навчання виокремлюють систему малих груп, у якій взаємодія викладача зі студентами є циклічною, з обов'язковим контролем і взаємоконтролем; вербальну організацію пізнання студентів, коли викладач має можливість обмінюватися інформацією з усіма студентами. При цьому з організаційних форм педагогічного процесу застосовують індивідуальні, групові та колективні форми навчання.

За підходом до людини інтерактивні технології навчання належать до особистісно орієнтованих технологій, що засновані на педагогіці співробітництва. У таких технологіях панують суб'єкт-суб'єктні відносини між викладачем та студентами. У центрі освітнього процесу перебуває особистість і її розвиток, який полягає в розкритті природних здібностей кожної людини з опорою на її життєвий досвід. Навчання проходить комфортно й безконфліктно. Педагогіка співпраці передбачає демократизм, рівноправність, партнерство, паритетність у відносинах. В освітньому процесі домінує атмосфера співпраці та співтворчості [4].

За методом, що переважає, інтерактивні технології навчання характеризуються як розвивальні, саморозвивальні, діалогічні, комунікативні, ігрові, творчі.

О. Пометун і Л. Пироженко запропонували класифікацію інтерактивних технологій навчання залежно від форм (моделей) навчання, в яких вони реалізуються. Залежно від мети заняття та форм організації навчальної діяльності студентів вони об'єднали інтерактивні технології навчання в чотири групи:

1. Інтерактивні технології кооперативного навчання.
2. Інтерактивні технології колективно-групового навчання.
3. Інтерактивні технології ситуативного моделювання.
4. Інтерактивні технології відпрацювання дискусійних питань [12, с. 33].

Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен студент відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність.

Ознаками інтерактивного навчання є такі:

- наявність спільної мети діяльності й чітко спланованого очікуваного результату навчання;
- опора на суб'єктний досвід кожного студента;
- навчання на основі діалогу, наприклад між викладачем та студентами чи лише студентами, або між студентами і комп'ютером;
- позитивна взаємозалежність студентів, творчість, співпраця в навчанні;

- досягнення успіху всіма учасниками освітнього процесу для особистого успіху кожного студента;
- активність, ініціативність усіх студентів в освітньому процесі;
- створення комфортних умов навчання, надання студентам відчуття інтелектуальної спроможності;
- наявність проблемного завдання, обмін знаннями, ідеями, способами діяльності тощо, вироблення та відстоювання (або зміна під дією аргументів) власної позиції в атмосфері взаємної підтримки й доброзичливості;
- поєднання індивідуальної, парної, групової, колективної роботи [2; 3; 6, 8–9].

Важливим завданням інтерактивного навчання є розвиток особистості майбутнього фахівця. При цьому взаємодія між викладачем та студентами має суб'єкт-суб'єктний характер. Викладач повинен віддавати перевагу не інформаційно-контрольній функції навчання, а організаційно-стимулювальній, культивуванню демократичного стилю спілкування в процесі взаємодії зі студентами, підтримці їх ініціативи, співпраці та солідарній відповідальності за її результати. Інтерактивні технології навчання перетворюються на засіб розвитку особистості студентів, для якої вміння добувати й узагальнювати інформацію з різних джерел має суттєве значення.

Сутність інтерактивних технологій полягає в тому, що навчання відбувається завдяки взаємодії всіх учасників педагогічного процесу. Це суспільна діяльність, у якій викладач і студенти є суб'єктами навчання.

Основна відмінність інтерактивних вправ і завдань від звичайних полягає в тому, що вони спрямовані на вивчення нового, а не на закріплення вже відомого. Серед них можна виділити такі:

- творчі завдання;
- робота в малих групах;
- навчальні ігри (рольові, ділові й освітні, імітації);
- використання суспільних ресурсів (запрошення фахівця, екскурсії);
- соціальні проекти та інші позааудиторні методи навчання (змагання, радіо, газети, фільми, вистави, виставки, пісні й казки);
- вивчення та закріплення нового матеріалу (інтерактивна лекція, робота з наочною допомогою, відео- та аудіоматеріалами, “студент у ролі викладача”, “кожен навчає кожного” тощо);
- обговорення складних і дискусійних питань, проблем (“Займи позицію (шкала думок)”, проектна техніка, “Один – удвох – усі разом”, “Зміни позицію”, “Дискусія в стилі телевізійного шоу”, дебати, симпозіум);
- вирішення проблем (“Дерево рішень”, “Мозковий штурм”, “Аналіз казусів”, “Переговори і медитація”) тощо [2].

Інтерактивні методи навчання можна класифікувати за кількома ознаками. Наприклад, дослідник М. Кларін в основу класифікації поклав активність студентів. Науковець пропонує розрізняти фізичну, соціальну та пізнавальну активність.

Прикладами фізичної активності є зміна робочого місця, запис інформаційних матеріалів, участь у проведенні навчальних занять тощо. Учасники на-

вчання виявляють соціальну активність тоді, коли ставлять запитання, відповідають. Пізнавальна активність студентів виявляється в підготовці до занять, доповненнях, виступах, які, у свою чергу, є джерелом професійного досвіду, самостійного пошуку розв'язання проблеми [3]. Треба зазначити також, що всі три види прояву активності студентами взаємопов'язані між собою.

Учені вважають, що модель групового вирішення проблем за допомогою метафоричного мислення, яка має назву “синектика”, також є популярною та ефективною при застосуванні інтерактивних технологій навчання студентів. Синектика охоплює досвід застосування методу групової генерації ідей, який відомий як метод “мозкової атаки”, або “мозковий штурм”. “Мозкова атака” – один із системних методів пошуку, який є ефективним в активізації колективної творчої діяльності [2].

Наступний метод інтерактивного навчання – дискусія. Дискусію як навчальну форму роботи зі студентським колективом частіше використовують у згорнутій формі:

- “круглий стіл” – бесіда, у якій на рівних беруть участь невелика група студентів; при цьому відбувається обмін думками між студентами;
- “засідання експертної комісії” – спільне обговорення висунутої проблеми учасниками групи (з визначеним заздалегідь головою) та доповіді (стислої, у якій кожен доповідач висловлюватиме свою позицію);
- “форум” – обговорення, під час якого група “експертів” обмінюється думками з “аудиторією”;
- “дебати” – формалізоване обговорення, побудоване на основі виступів учасників – представників двох протилежних команд-суперників і заперечень щодо цих виступів;
- “засідання суду” – обговорення, що імітує слухання справи в суді, на якому чітко розподілені ролі всіх учасників процесу.

Теоретичне значення використання інтерактивних методів у процесі навчання у вищих закладах освіти виявляється в тому, що вони сприяють формуванню комунікативної культури студентів, розвитку толерантності, емпатії, взаємоповаги; стають ефективним засобом формування комунікативних умінь та навичок (висловлювання та доведення своїх ідей, думок тощо).

До інтерактивних методів навчання належать також ігрові методи, які мають певний потенціал у забезпеченні професійного розвитку фахівців, дають змогу вдосконалювати діяльність і створювати нові моделі професійної практики, що відповідає цілям актуалізації майбутнього професіоналізму в педагогічному процесі в умовах вищих навчальних закладів.

Широко відомі серед інтерактивних методів навчання так звані “ділові ігри”. Ділова гра – це форма відтворення предметного й соціального змісту, професійної діяльності спеціаліста, моделювання відносин, характерних для цієї діяльності як цілого [9]. За допомогою ділових ігор можливе формування в студентів цілісного бачення професійної діяльності, її динаміки; розвиток проблемно-професійного й соціального досвіду, теоретичного та практичного мислення в майбутній професійній сфері.

У нашій статті ми використовували рольові ігри, щоб привернути увагу студентів до конкретної проблеми, сформувати комунікативні навички. Рольові ігри – це прояви поведінкового компонента діяльності студентів. Вони можуть набувати різних форм: від простих дій до складного їх ряду, допомагають формувати такі важливі ключові якості фахівців, як комунікативність, толерантність, уміння працювати в малих групах, самостійність мислення тощо.

Ефективним методом інтерактивного навчання є “портфоліо”, який націлений на формування певного стилю розумової діяльності, самооцінювання та атестації студентів [11; 12]. Сутність “робочого портфоліо”, використovanого нами в процесі організації навчального процесу, полягала в збиранні студентом матеріалу для своєї атестації. Викладач (фасилітатор) мав можливість оцінити рівень професійного зростання студента протягом певного часу. Залучення студентів до самоатестації й самооцінювання допомогло їм усвідомити власне “Я”, розвивало почуття відповідальності, самодисципліни та самоаналізу, орієнтувало на необхідність власного самовдосконалення.

При використанні технології “портфоліо” студент повинен був дотримуватися таких вимог:

- в основному змісті навчального портфоліо – показати все, на що студент спроможний, продемонструвати свої найсильніші сторони, максимально розкрити творчий потенціал;
- особливо важлива форма оцінки, яка полягала у зміщенні акценту з того, що студент не знав і не вмів, на те, що він найкраще знає й уміє з теми, в інтеграції якісної оцінки, нарешті, у перенесенні педагогічного наголосу з оцінювання навчання на самооцінювання;
- прищеплення навичок аналізу майбутньої професійної діяльності, самоорганізації, самоконтролю, самооцінювання, позитивного ставлення до сторонньої критики своєї діяльності;
- самоусвідомлення результатів навчання студентом і розуміння ним їхньої динаміки.

До інтерактивних технологій навчання у вищій школі також належать практичні заняття-конференції, де відпрацьовуються комунікативні, вербальні, дискусійні вміння, які необхідні майбутнім фахівцям [14].

На таких заняттях студенти мають змогу “перевтілитися” в дослідників з конкретної проблеми, яка була зазначена в планах до заняття. Студентів розподіляли на дослідників-доповідачів, опонентів та учасників конференції, обирали керівника секції та секретаря. Головним завданням таких занять є підготовка студентів до участі в конференціях різного рівня, тому питання до семінарського заняття стають темами доповідей “науковців з різних країн світу”. Отже, на практичних заняттях такого типу використовують уже відомі нам рольові ігри. Доповіді учасників конференції оцінюють колективно.

Висновки. Таким чином, використання інтерактивних технологій у навчальному процесі вищих навчальних закладів дає змогу: підвищувати ефективність занять, інтересу студентів до майбутньої професійної діяльності; розвивати комунікативні навички та вміння, формувати емоційні контакти між

студентами; формувати аналітичні здібності, відповідальне ставлення до власних вчинків (здатність критично мислити; уміння робити обґрунтовані висновки; уміння вирішувати проблеми й конфлікти; приймати рішення та нести відповідальність за них); навички планування (здатність прогнозувати й проектувати своє майбутнє); навички самоконтролю та самооцінки.

Перспективи наших подальших досліджень полягають у необхідності з'ясування впливу використання інтерактивних методів навчання на професійне самоусвідомлення майбутніх фахівців.

Список використаної літератури

1. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник / С.У. Гончаренко. – К. : Либідь, 1997. – 375 с.
2. Задоя Є.С. Використання можливостей нетрадиційних технологій у підготовці майбутнього вчителя / Є.С. Задоя // Технології неперервної освіти: проблеми, досвід, перспективи розвитку / Є.С. Задоя. – Миколаїв : МФ НаУКМА, 2002. – С. 92–95.
3. Занков Л.В. Избранные педагогические труды / Л.В. Занков. – М. : Педагогика, 1990. – 416 с.
4. Зеер Э.Ф. Личностно-ориентированное профессиональное образование / Э.Ф. Зеер. – М. : Академия профессионального образования : Ин-т развития проф. образования, 2002. – 44 с.
5. Кашлев С.С. Интерактивные методы обучения педагогике : учеб. пособ. / С.С. Кашлев. – Мн. : Выш. шк., 2004. – 176 с.
6. Кларин М.В. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта : Из опыта внутрифирм. обучения-тренинга и бизнес-консультирования / М.В. Кларин // Педагогика. – 2000. – № 7. – С. 12–18.
7. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий : пособ. для препод. / А.К. Колеченко. – СПб. : КАРО, 2002. – 368 с.
8. Коротаева Е.В. Технология обучения в интерактивном режиме / Е.В. Коротаева // Мир образования – образование в мире. – 2003. – № 4. – С. 132–143.
9. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. – М. : Роспедагенство, 1996. – 268 с.
10. Підготовка майбутнього вчителя до впровадження педагогічних технологій : навч. посіб. / О.М. Пехота та ін. ; за ред. І.А. Зязюна, О.М. Пехоти. – К. : А.С.К., 2003. – 240 с.
11. Пометун О.І. Енциклопедія інтерактивного навчання / О.І. Пометун. – К., 2007. – 144 с.
12. Пометун О.І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. / О.І. Пометун, Л.В. Пироженко. – К. : А.С.К., 2004. – 192 с.
13. Пометун О. Інтерактивні технології навчання: теорія і практика / О. Пометун, Л. Пироженко. – К., 2002. – 136 с.
14. Суворова Н. Интерактивное обучение: новые подходы / Н. Суворова // Инновации в образовании. – 2001. – № 5. – С. 106–107.
15. Холодная М.А. Психология интеллекта. Парадоксы исследования / М.А. Холодная. – М. : Барс, 1997. – 96 с.

Стаття надійшла до редакції 17.01.2014.

Радченко М.А. Интерактивные технологии обучения в профессиональном становлении будущих специалистов

В статье раскрыта сутьность интерактивных технологий обучения, дана характеристика отдельных методов обучения и обосновано их значение для формирования личностных и профессиональных качеств будущих профессионалов.

Ключевые слова: *интерактив, интерактивная технология обучения, методы интерактивных технологий обучения.*

Radchenko M. Interactive learning technologies in the professional formation future specialists

The article reveals the essence of interactive learning technologies, its importance in the formation of professional skills of future professionals.

A brief analysis of scientific papers on selected issues is presented; existing concepts, approaches and classification of existing interactive learning technologies are singled.

Depending on the purpose of classes and types of learning activities of students interactive learning technologies can be combined into 4 groups:

- 1. Interactive technologies of the cooperative learning.*
- 2. Interactive technologies of the collective-group learning.*
- 3. Interactive technologies of the situational simulation.*
- 4. Interactive technologies of debatable issues practicing.*

Possibilities of the influence on the formation of personal and professional qualities and skills of future professionals in the process of teaching and learning activities through the use of interactive learning technologies are shown.

Using in the classroom business and role-playing games, drawing portfolio gives students the opportunity to improve the efficiency of training sessions, improves students' interest for their future professional careers.

Areas for further research extension of the impact of the interactive learning technologies for professional development of future professionals are indicated.

Key words: *interactive, interactive teaching technology, methods of interactive learning technologies.*