

2.15 Implementation of interactive forms of organization of educational process in university: from work experience

Впровадження інтерактивних форм організації освітнього процесу у вищій школі: з досвіду роботи

Одним із аспектів сучасного реформування національної освіти є опанування нової філософії освіти і методологічна переорієнтація освітнього процесу на розвиток особистості, формування її основних професійних компетенцій. Поворот вищої школи до особистості студентів, вияв поваги й довіри до них, розуміння їхніх запитів, інтересів, цілей, і водночас відповідний вплив на процес їхнього формування стає основою гуманізації. Гуманізація освітнього процесу реалізується, зокрема, шляхом послідовної індивідуалізації педагогічного процесу – змісту, методів і форм навчання та виховання. Вона передбачає їхню відповідальність наявному досвідові й рівню досягнень студентів, спрямованості особистості, структурі її інтересів. Особистісно-орієнтована освіта – це не формування особистості з наперед визначеними властивостями, а забезпечення сприятливих умов для повноцінного виявлення і розвитку особистісних функцій студента. Поряд з тим, ускладнення освітніх програми, широке використання технічних засобів навчання, інтенсифікація освіти, збільшення кількості інформації і підвищення вимог до якості навчання вимагає пошуку та активного впровадження в освітніх процес вищої школи інноваційних технологій [5].

Застосування інноваційних технологій у сфері вищої освіти передбачає активне використання інтерактивних форм і методів свідомого залучення особистості до навчального процесу, використання диференційних форм і методів, створення творчої атмосфери в період навчальної діяльності. При такому підході студент стає суб'єктом педагогічної взаємодії та активним учасником комунікативного діалогу з викладачем. Форми, методи і технології інноваційного навчання досить різноманітні: розробка проектів, програм,

планів, розв'язання нестандартних завдань, індивідуальні стандартні завдання, ділові ігри, особистісно-орієнтований підхід, перехід від монологу до дискусії, диспути, «мозкові штурми». До важливих напрямів інноваційної педагогічної технології слід віднести введення кредитно-модульної організації навчального процесу, мультимедійних технологій навчання, інтернетного комплексу [11].

Впровадження інноваційних педагогічних технологій суттєво змінює також роль і функції викладача, який стає керівником, організатором, винахідником і помічником, а не лише носієм абсолютного знання [8]. Викладач має керувати не тільки індивідуальною професійно-навчальною діяльністю, а й спільною, тобто взаємодією студента з педагогом і ровесниками [3, с. 33]. Адже суб'єкт пізнання (студент) ніколи не навчається ізольовано, а завжди живе в реальному колективі й завжди (реально чи нереально, усвідомлено чи ні) порівнює свої дії, їх оцінку педагогом з діями та оцінками своїх товаришів, прагне завоювати бажане місце в навчальному колективі. Організуючи колективну професійно-навчальну діяльність студентів в процесі інтеракції, педагог створює умови для розвитку в нього вміння оцінювати себе з різних поглядів – залежно від місця і функцій в сумісній роботі. Підвищується також відповідальність перед іншою людиною (а на цій підставі – й перед суспільством в цілому), вміння приймати рішення, що стосуються не тільки себе, а й іншої людини. Це сприяє виробленню у нього активної життєвої позиції, здатності до саморегуляції і більш адекватної самооцінки, прийомів узгодження своїх дій і координації з іншими учасниками діяльності, вміння долати конфлікти у ході спілкування. Участь у колективній і груповій роботі поліпшує професійно-навчальну діяльність і підвищує мотивацію студентів. Через групову роботу педагог може керувати розвитком особистісних взаємовідносин всередині групи і одночасно соціальними мотивами. Від так зростає ініціатива студентів, число контактів і різноманітних форм спілкування з ровесниками в процесі навчання [1, с. 260]. Крім того, інтерактивна діяльність передбачає організацію і розвиток такого спілкування,

яке веде до взаєморозуміння, взаємодії, до сумісного рішення загальних, але значимих для кожного учасника задач [2].

Актуальним зараз стає особистісно-орієнтований підхід до навчання, який по-новому формулює основне завдання освіти – створення максимально сприятливих умов для особистісного та розумового розвитку особистості [9, с. 138-139]. Акумулюючи досвід сучасних психологічних досліджень, В. М. Чернобровкін підкреслив, що реалізація цього завдання досягається через організацію особистісно-орієнтованого, інноваційного середовища взаємодії у вузі, де до студента ставляться як до унікальної особистості, індивідуальність якої усвідомлена й прийнята педагогами [4], [9, с. 140]. На думку В. М. Чернобровкіна, таке середовище пронизане духом гуманізації, демократизації, не директивної педагогіки. Її найважливішими характеристиками є: атмосфера довіри, доброзичливості, співпереживання й поваги; оптимістична віра в особистісний потенціал кожного студента; співробітництво, діалогічна взаємодія; відсутність примусу, терпимість до недоліків; розширення прав студента як суб'єкта освітнього процесу; індивідуальний підхід. Важливим також є створення змістовно збагаченого пізнавального середовища, в якому студенти можуть підбирати навчальні предмети та вибирати навчальний матеріал [6], [9, с. 141].

Сильні й слабкі сторони інтерактивного навчання можна подати у вигляді Таблиці 1 [12].

На сьогоднішній день існує велике розмаїття інноваційно-інтелектуальних технологій (розробка проектів, застосування ділових ігор, технологій проблемно-модульного навчання, перехід від монологу до дискусії, диспути, «мозкові штурми», мультимедійних технологій навчання) та методів інтерактивного навчання: кейс – метод, дискусії, ОДГ (організаційно-діяльна гра), рольові і ділові ігри, метаплан, тренінгові заняття, командні конкурси і змагання). А також широко використовуються елементи і прийоми інтерактивного навчання в традиційних формах навчання вищої школи – робота в парах, у МГ (малі, робочі або творчі групи), мозковий штурм тощо. Це дає

можливість викладачу закладу вищої освіти максимальну свободу у виборі та прояві своєї креативності при реалізації обраних інновацій. Разом з тим, такий обсяг існуючих методів інноваційного навчання вимагає від викладача пошуку оптимальної та найбільш ефективної інтерактивної форми організації освітнього процесу із застосуванням інновацій [7].

Таблиця 1. Характеристика особливостей інтерактивного навчання

Критерії	Інтерактивне навчання
1. Рівень засвоєння знань та результати навчання (знання, знання та навички, життєва компетенція)	Можливість розвитку соціальної та громадянської компетентності з усіх предметів. Розширення пізнавальних можливостей студентів, зокрема у здобуванні, аналізі та застосуванні інформації з різних джерел. Можливість перенесення отриманих умінь, навичок та способів діяльності на різні сфери життя
2. Відсоток засвоєння	Як правило, високий.
3. Контроль над процесом навчання	Опосередкований контроль викладача за обсягом і глибиною засвоєння знань, часом і ходом навчання. Результати роботи тих, хто навчається, менш передбачені. Є необхідність подальшої корекції знань, умінь та навичок студентів.
4. Роль особистості викладача	Викладач сильніше розкривається перед студентами, виступає як організатор, консультант, фасилітатор дискусії. Забезпечення можливості демократичного, рівноправного партнерства між викладачем і студентами та в середині колективу.
5. Роль студентів	Студенти приймають важливі рішення щодо процесу навчання, мають можливість спілкування і розвитку комунікативних умінь та навичок. Поєднання різноманітних видів діяльності студентів.
6. Джерело мотивації навчання	Глибока внутрішня мотивація (інтерес самого студента).

У нашій роботі ми пропонуємо ознайомитися з **досвідом впровадження інтерактивного навчання** при організації освітнього процесу у **вищій школі**. Упродовж 5 років успішно організовується та реалізовується нами **інтерактивна гра «Найрозумніший»**, яка стала вдалою формою поєднання та реалізації відразу декілька інноваційних методів. Основна мета – інтеграція набутих знань, актуалізація розумового потенціалу, мотивація студентів на вивчення матеріалу, залучення їх до здійснення науково-пошукової діяльності.

У ході такого інтерактивного заняття студенти, поділившись на команди, відкривають ячейки, що відображені на мультимедійній дошці. Кожне ігрове поле містило окреме завдання з використанням методів «мозкового штурму», case-study, проблемно-пошукових, аналітико-синтетичних, використання коучинг технологій. За кожне завдання учасники мають змогу заробити певні бали. Студенти мали мобілізувати отримані під час навчання знання та вміння, щоб успішно вирішити неординарні, творчі завдання, спираючись на інтеріоризацію здобутих знань, згуртованість та креативність. Процес взаємодії організований таким чином, що практично всі учасники виявляються втягнутими в процес пізнання, обговорення. Вони мають можливість розуміти й рефлексувати з приводу того, що вони знають, розуміють, про що думають. Спільна діяльність у такій інтерактивній грі означає, що кожен учасник вносить свій особливий індивідуальний внесок, має можливість обмінятися знаннями, власними ідеями, способами діяльності, почути іншу думку. Причому, відбувається цей процес в атмосфері доброзичливості та взаємної підтримки, що дає можливість отримати не тільки нові знання з обговорюваної проблеми, але й переводить до більш високої форми кооперації і співробітництва. Наводимо приклад проблемно-пошукового завдання, що було використано під час реалізації інтерактивної гри з навчальної дисципліни «Історія психології». Цей метод стимулює його учасників ґрунтовно аналізувати факти, ситуації, навчає обирати правильну стратегію, удосконалювати і захищати її у дискусійній групі, розвиває вміння студента ставити більш чіткі, обґрунтовані запитання та приймати відповідні рішення (Таблиця 2).

Така інтерактивна форма проведення заняття дозволяє закріпити знання з дисципліни, розвинути внутрішню мотивацію до самоосвіти, самовдосконалення, як важливих компонентів професійної зрілості, сприяла розвитку пізнавального інтересу, логічного мислення, уваги, комунікабельності, активності, зацікавленості та емоційних переживань студентів.

*Таблиця 2. Приклади проблемно-пошукових завдань, що використовуються
в інтерактивній грі «Найрозумніший»
з навчальної дисципліни «Історія психології»*

Приклади завдань	
Проблемне пошукове завдання 1	Проаналізувати основні відмінності методів дослідження в структуралізмі та Вюрцбурзькій школі.
Проблемне пошукове завдання 2	<i>Розв'яжіть проблемну ситуацію з позиції одного з психологічних напрямків: «В однієї дівчини була клаустрофобія. Вона не могла перебувати в маленькому приміщеннях. Мати в дитинстві карала її, замикаючи в невеликому приміщенні перед входом в підвал, а потім голосно стукала каблуками, залишаючи дівчинку одну. Вона стукала каблуками по тротуару, вдаючи, що йде дуже далеко. Дівчинка виросла з сильним страхом маленьких приміщень»</i>

Працюючи зі студентами стає зрозумілим, що інтерактивна діяльність передбачає організацію і розвиток діалогового спілкування, яка веде до взаємодії, взаєморозуміння, до спільного вирішення та прийняття найбільш загальних, але значимих для кожного учасника завдань. При інтерактивному навчанні у ході **діалогового спілкування** у студентів формується вміння критично мислити, міркувати, вирішувати протиріччі проблеми на основі аналізу почутої інформації і обставин. Для вирішення цих завдань нами впроваджено така **інтерактивна форма** співпраці як **«Відеолекторій з елементами практикуму»**. Під час заняття студенти переглядають документальний фільм, а потім працюють у парах. Використання такої форми роботи сприяє тому, що студенти не можуть ухилитися від виконання завдання. Під час роботи в парах потрібно швидко виконати вправи, які за інших умов потребують великої затрати часу. Серед них можна назвати такі:

- Узяти інтерв'ю і визначити ставлення партнера до заданого відео;
- Розробити разом питання до викладача або до інших студентів відносно змісту відеофільму;
- Проаналізувати разом проблему, вправу чи експеримент, що наведений у відео;
- Протестувати та оцінити один одного;
- Дати відповіді на запитання викладача та ін.

Інтерактивна гра «Коло ідей» (Раунд робін, кругова система). Метою «Коло ідей» є вирішення гострих суперечливих питань, створення списку ідей та залучення всіх студентів до обговорення поставленого питання. Технологія застосовується, коли всі групи мають виконувати одне і те саме завдання, яке складається з декількох питань (позицій), які групи представляють по черзі. Коли малі групи завершують виконувати завдання і готові подати інформацію, кожна з них по черзі озвучує лише один аспект проблеми, що обговорювалась. Продовжуючи по колу, викладач запитує всі групи по черзі, поки не вичерпаються ідеї. Це дає можливість кожній групі розповісти про результати своєї роботи, уникаючи ситуації, коли перша група, що виступає, подає всю інформацію. Як варіант можуть подаватись по колу результати не тільки групової, а й індивідуальної роботи. Цей метод є ефективним для вирішення проблемних питань. Для створення списку думок, точок зору можна попросити кожного студента по черзі запропонувати одну ідею усно або написати свою думку чи ідею на картці-індексі без імені. Викладач збирає всі картки і складає список зазначених у них ідей на дошці або починає дискусію, користуючись інформацією з карток.

При обговоренні дискусійних питань та при проведенні вправ, у яких потрібно зайняти й чітко аргументувати визначену позицію з проблеми, що обговорюється, ефективним виявився **метод ПРЕС (PRES, МППО)**. Такий інтерактивний метод навчає студентів виробляти й формулювати аргументи, висловлювати думки з дискусійного питання у виразній і стислій формі, переконувати інших. Його можна використовувати на початку заняття для демонстрації розмаїття поглядів на проблему, що вивчатиметься, або після опанування студентами певною інформацією з проблеми й усвідомлення ними можливості протилежних позицій щодо її вирішення. Слід використовувати дві протилежні думки, які не мають одної (правильної) відповіді. Розглядаючи протилежні позиції з дискусійної проблеми, студенти:

- прогнозують, які наслідки матимуть індивідуальні позиції і рішення для суспільства, для окремих людей;

- знайомляться з альтернативними поглядами;
- на практиці використовують уміння захищати власну позицію;
- вчаться вислуховувати інших;
- отримують додаткові знання з теми.

На початку заняття варто запропонуйте студентам дискусійне питання і попросити їх визначити власну позицію щодо цього питання. Дала в протилежних кутках аудиторії розміщуються два плакати. На одному з них написано «згодний (згодна)», на іншому – «неї згодний (не згодна)». (Варіанти: на плакатах можуть бути викладені полярні позиції щодо проблеми). Далі викладач просить учасників стати біля відповідного плаката, залежно від їхньої думки щодо обговорюваної проблеми, «проголосувати». Потім обираються кілька учасників і вони обґрунтовують свою позицію або можна запропонувати всім, хто поділяє одну і ту саму точку зору, обговорити її і виробити спільні аргументи на її захист. Після викладу різних точок зору варто запитати, чи не змінив хто-небудь з учасників своєї думки і чи не хоче перейти до іншого плаката. Запропонуйте студентам перейти й обґрунтувати причини свого переходу. Попросіть учасників назвати найбільш переконливі аргументи своєї та протилежної сторони [7], [10].

Таким чином, інтерактивне навчання – навчальний процес, що ґрунтується на принципах гуманізації, демократизації, диференціації та індивідуалізації і становить соціально мотивоване партнерство, центром уваги якого є не процес викладання, а організована творча співпраця рівноправних особистостей на рівні суб'єкт-суб'єктної взаємодії. Презентовані із досвіду роботи інтерактивні форми організації освітньої діяльності можуть бути реалізовані з будь-яких навчальних дисциплін. Науковцями і практиками доведено і загально призначено, що інтерактивне навчання є ефективним методом стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності та сприяє оволодінню етапами навчальної діяльності, розвитку критичного мислення, росту впевненості у власні сили, розвитку самостійності, формуванню позитивної Я-концепції, розвитку креативності, формуванню організаторських і

комунікативних здібностей, формуванню відповідних життєвих і професійних компетенцій, зростанню успішності студентів [10].

Аналіз літератури і наш власний досвід показують, що впровадження інноваційних технологій із застосуванням інтерактивних методів дозволяє не тільки підвищити якість викладання, а й сформувати культуру інтелектуальної праці студентів та їх самостійність; посилити активність; змінити ціннісні орієнтації та мотиваційні установки як студентів, так і викладачів. Всі особистісно-орієнтовані технології базуються на синергетичному постулаті про самоорганізацію людської свідомості. Саме ці технології здатні створити умови для пробудження цієї свідомості, вказати орієнтири особистісного потенціалу самоорганізації. Наслідком такого освітнього процесу є розгортання становлення суб'єктності студента.

Література:

1. Бех І. Д. Виховання особистості: у 2 кн. / Іван Дмитрович Бех. – К.: Либідь, 2003. – Кн. 2: Особистісно орієнтований підхід: науково-практичні засади. – 2003. – 344 с.
2. Бех І. Д. Особистість у просторі духовного розвитку: навч. посіб. / Іван Дмитрович Бех. – К.: Академвидав, 2012. – 256 с.
3. Бех І. Д. Особистісно-зорієнтоване виховання / Іван Дмитрович Бех. – К.: ІЗМН, 1998. – 204 с.
4. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології / Ілона Миколаївна Дичківська. – К.: Академвидав, 2004. – 345 с.
5. Інтерактивні форми і методи навчання у вищій школі: навч.-метод. Посіб. / В. В. Ягоднікова. - К.: ДП «Вид. дім «Персонал», 2009. – 80 с.
6. Кремень В. Г. Якісна освіта: вимоги ХХІ століття / Василь Григорович Кремень // Дзеркало тижня. — 2006. – № 24 (24 черв.). – С. 14.
7. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. посібн. / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. За ред. О. І. Пометун. – К.: Видавництво А.С.К., 2004 – 192 с.
8. Чаплак Я. В. Роль критичного мислення у творчих пошуках «внутрішнього камертону душі» особистості [Електронний ресурс] / Я. В. Чаплак, М. Мачук // Современные научные исследования и инновации. – Август 2011. – № 4. – Режим доступу: <http://web.snauka.ru/issues/2011/08/1516>.
9. Чернобровкін В. М. Психологія прийняття педагогічних рішень: монографія / Володимир Миколайович Чернобровкін: Держ. закл. «Луган. нац. ун-т імені Тараса Шевченка». – вид. друге, перероб. і доповн. – Луганськ: Вид-во ДЗ «ЛНУ ім. Тараса Шевченка», 2010. – 448 с.
10. Шевченко С. В. Психолого-педагогічні умови підвищення розумової працездатності студентів-першокурсників в адаптаційний період: дис. ... канд. психол. наук: спец. 19.00.07 – педагогічна та вікова психологія. – К., 2015. – 373 с.
11. Шевчук Т. О. Інноваційність і вища освіта [Електронний ресурс] / Тамара Олексіївна Шевчук. – Режим доступу: <http://intkonf.org/kand-ped-nauk-shevchuk-to-innovatsiynist-i-vischa-osvita/>. – Назва з екрана.
12. Silberman M. Active Strategies. 101 Strategies to Teach Active Learning. – Boston, London etc., 1996. – P. 5.