

ОСОБЛИВОСТІ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ У ЗВО

FEATURES OF INTERACTIVE LEARNING OF STUDENTS IN HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

В наслідок сучасних докорінних змін, що відбуваються в соціально-економічному житті суспільства з'являються нові вимоги до методик професійної підготовки майбутніх фахівців. Стаття присвячена дослідженню особливостей інтерактивного навчання студентів у закладах вищої освіти (ЗВО). Не претендуючи на всеохоплюючий аналіз інтерактивного навчання у закладі вищої освіти, в цій роботі висвітлено деякі суперечності у застосуванні інтерактивних форм та технік навчання. Незважаючи на те, що інтерактивне навчання вважається новою освітньою філософією і йому присвячена значна кількість теоретичних праць та досліджень, в процесі дослідження було виявлено низку протиріч, які проявилися саме на практиці його впровадження. Розглянуто актуальність впровадження технологій інноваційного навчання в організацію освітнього процесу. Показано, як впровадження технологій інтерактивного навчання спрямовує студентів на усвідомлену діяльність і передбачає професійний розвиток. Визначено основні засади інтерактивного навчання та алгоритм вибору тієї чи іншої технології навчання. Проведено аналіз педагогічних джерел щодо підходу до визначення поняття «інтерактивні технології навчання». Розглянуто чотири групи технологій інтерактивного навчання, які пропонують українські науковці О. Пометун, Л. Пироженко – парне навчання, фронтальне навчання, навчання у грі та навчання у дискусії.

В результаті дослідження зроблено висновок, що інтерактивні технології відіграють важливу роль у сучасній освіті. Їх безумовною перевагою є те, що здобувачі вищої освіти засвоюють всі рівні пізнання (знання, розуміння, застосування, оцінка), підвищується мотивація до навчання, відбувається усвідомлення своєї індивідуальності, інтелектуальності, збільшується кількість студентів, яка свідомо засвоює навчальний матеріал, шукає альтернативні шляхи вирішення проблеми, моделює ситуації та прогнозує альтернативне їх вирішення. Зазначено, що рівень використання інтерактивних технологій у ЗВО через низку об'єктивно-суб'єктивних причин подекуди залишається на теоретичному рівні, так і не перейшовши на практичний.

Ключові слова: заклад вищої освіти, інтерактивна технологія, інтерактивне навчання, інтеракція, навчання, технологія навчання.

Taking into account the current fundamental changes taking place in the socio-economic life of society and new requirements are being put forward for the methodology of professional training of future specialists, the article is devoted to the study of the features of interactive training of students in higher education institutions. This paper highlights some contradictions in the use of interactive forms and methods of teaching, without claiming to be a comprehensive analysis of interactive learning in a higher educational institution. Despite the fact that interactive learning is considered a new educational philosophy and a significant number of theoretical works and studies are devoted to it, we have identified a number of contradictions that have manifested themselves in the practice of its implementation. The relevance of introducing innovative learning technologies in the organization of the educational process is considered. It shows how the introduction of innovative learning technologies directs students to conscious activity and provides for professional development. The basic principles of interactive learning are defined. The basic principles of interactive learning and the algorithm for choosing a particular learning technology are defined. The analysis of pedagogical sources on the approach to defining the concept of «interactive learning technologies» is carried out. Four groups of interactive learning technologies offered by Ukrainian scientists O. Pometun and L. Pirozhenko are considered – pair learning, front-end learning, in-game learning, and discussion learning.

As a result of the study, it was concluded that interactive technologies play an important role in modern education. Their absolute advantage is that students of higher education acquire all levels of knowledge (knowledge, understanding, application, evaluation), motivation to study increases, awareness of their individuality, intellectuality occurs, the number of students who consciously assimilate the educational material and look for alternative solutions increases. problems, models situations and predicts alternative solutions. It is noted that the level of use of interactive technologies in higher education institutions, due to a number of objective and subjective reasons, remains at the theoretical level in some places, without having passed to the practical level.

Key words: institution of higher education, interactive technology, interactive learning, interaction, learning, learning technology.

УДК 378:316.77:004
DOI <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2022/51.1.13>

Демченко В.А.,
канд. психол. наук, доцент,
доцент кафедри мовної підготовки
Харківського національного
університету радіоелектроніки

Колодіна Л.С.,
канд. філол. наук, доцент,
доцент кафедри іноземної філології
і перекладу
Національного університету біоресурсів
і природокористування України

Кібенко Л.М.,
ст. викладач кафедри мовної підготовки
Харківського державного
біотехнологічного університету

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Сучасні світові стандарти в галузі освіти диктують підготовку висококваліфікованих спеціалістів, здатних інтегрувати теоретичні знання та практичні навички в цілісну систему та опанувати нові технології.

Для того щоб ЗВО залишався конкурентоспроможним на ринку надання освітніх послуг та міг повною мірою випускати висококваліфікованих спеціалістів готових до нових викликів сьогодення,

необхідно впроваджувати такі форми навчання, які забезпечують розвиток комунікативних, творчих і професійних компетенцій та стимулюють потребу майбутнього фахівця у самоосвіті на основі змісту та організації навчального процесу. Сьогодні, коли більшість ЗВО працюють онлайн, перед викладачами гостро постає проблема пошуку шляхів підвищення пізнавального інтересу студентів до вивчення предметів, зміцнення їх позитивної мотивації в навчанні, особливо це стосується студентів

перших курсів, які тільки починають опановувати обрану професію.

Однією з можливостей розв'язання цієї проблеми є запровадження технологій інтерактивного навчання. Вибір тієї чи іншої інтерактивної технології обумовлюється спеціальністю, яку здобувають студенти, змістом навчальної дисципліни, професійним досвідом викладача, врахуванням здібностей студентів (сприймання, темперамент), етапом професійної підготовки студентів, а також їх рівнем академічної успішності, адже не рекомендується використовувати одні й ті самі методи для слабких та сильних груп. Виконуючи алгоритм вибору технології навчання, викладач враховує дію як суб'єктивних чинників (рівень мотивації та пізнавальних можливостей здобувачів освіти, а також свій професійний та креативний потенціал, рівень володіння комп'ютерними технологіями), так і об'єктивних чинників (мета і завдання вивчення теми навчальної дисципліни, як загалом так і в розрізі одного заняття, що впливають із загальної мети і теми дисципліни, яка вивчається; провідні компетентності, які має сформулювати викладач у студентів; часові рамки вивчення дисципліни; формат взаємодії зі студентами офлан (аудиторно) чи онлайн (засобами комп'ютерних технологій). Викладач ЗВО оцінює ситуацію, власні можливості, власний досвід, зв'язок технології з освітніми цілями, вплив стереотипів власної методичної діяльності.

Таким чином, ми окреслили ще одну проблему, яка має безпосереднє відношення до інтерактивного навчання – вибір такої технології інтерактивного навчання, яка забезпечить результативність навчання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Праці О. Коротаєва, Г. Мітіна, Г. Шевченка висвітлюють теоретичні аспекти, пов'язані з визначенням, класифікацією сутності методів взаємодії, визначенням найбільш поширених і доцільних видів для вирішення навчальних завдань, М. Скрипник, Л.В. Пироженко, О.І. Пометун та ін [3,2]. Науковці демонструють доцільність використання інтерактивних методів для підвищення ефективності навчального процесу. Відомі вчені, як Г.М. Брос, М.В. Кларен, Н.Ф. Фомин, досліджують дидактичний аспект інтерактивних технологій. Активні методи навчання інтенсивно розробляли такі вчені, як Л. К. Асімова, О. В. Баєва, Д. Н. Кавтрадзе, Е. А. Михайлова, В. Я. Платанов, А. П. Панфілова, та такі закордонні спеціалісти, як Т. Альберг, К. Роджерс, Л. Брадфорд, К. Бенне, Дж. Стюарт, К. Фопель та ін.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Підвищення якості підготовки майбутніх спеціалістів передбачає активізацію навчально-пізнавальної діяльності, що максимально стимулюватиме розкриття та реалізацію внутрішнього потенціалу у професії. У цьому кон-

тексті зростає інтерес науковців і викладачів до інтерактивного навчання, яке наразі активно розвивається в теоретичному та методичному плані. Аналіз та узагальнення результатів психолого-педагогічних досліджень, а також дослідження досвіду практичної підготовки майбутніх фахівців виявляють деякі об'єктивні протиріччя у реалізації інтерактивного навчання:

- позиціонуючи інтерактивне навчання складовою інноваційної діяльності, яка реалізується через розвиток теорії та практики, спостерігаємо неготовність певної частини працівників вищої освіти до опанування новітніх інтерактивних методик і їх подальшого використання у процесі викладання;
- інтерактивне навчання, характеризуючись дидактичним потенціалом, має недостатній рівень реалізації у ЗВО;
- фрагментарне та епізодичне використання інтерактивного навчання свідчить про необхідність урізноманітнення його форм;
- велика кількість наукових робіт та досліджень присвячених «інтерактивному навчанню», на жаль, не свідчить про високий рівень його впровадження на практиці;
- хоча науковці і практики визнають інтерактивні форми, методи і технології професійного навчання найефективнішими, проте більшість опублікованих підручників та посібників інтерактивні методи навчання окремо не аналізують.

Мета впровадження інтерактивного навчання, як складової частини сучасних інноваційних технологій у ЗВО є створення комфортних умов навчання, в яких усі студенти взаємодіють між собою. Активізувати навчальний процес, розвивати пізнавальну діяльність студентів, готувати молодь до професійної діяльності, сприяти формуванню уміння самостійно користуватися навчальною та науковою літературою, сприяти розвитку уяви, творчо мислити і творчо підходити до вирішення проблеми, мислити нестандартно, а також набути навички вчитися впродовж життя – основні завдання інтерактивного навчання. Навчальна діяльність в умовах інтерактивного навчання має захоплювати студентів, стимулювати їхній інтерес і мотивацію, навчати самостійному мисленню та діяльності.

Інтерактивне навчання доцільно розглядати, як систему правил, яка організовує продуктивну взаємодію між учасниками, за допомогою якої набувається новий досвід, здобуваються знання, уміння та навички. Інтерактивне навчання спрямоване на соціалізацію та самореалізацію особистості, формування, в процесі розвитку, та виховання навичок позитивної етичної поведінки, а також розвиток особистості, здатної критично оцінювати події, що відбуваються в суспільстві.

Мета статті полягає у з'ясуванні особливостей інтерактивного навчання та методах його реалізації у закладах вищої освіти.

Виклад основного матеріалу. Нові вимоги, які висуваються до вищої освіти обумовлені істотними зрушеннями інноваційної парадигми освіти, необхідністю володіння новими компетентностями, які дозволять майбутньому фахівцеві використовувати свій інтелектуально-творчий потенціал задля успішної реалізації у професії. Трансформація освіти означає, що на допомогу класичним технологічним аспектам приходять інтерактивні технології навчання. У свою чергу, технології навчання забезпечують перехід від теорії до їх практичного застосування, тим самим реалізуючи технологічний принцип навчання. Інтерактивна модель навчання передбачає застосування технологічного підходу, головною ознакою якого є принцип інтеракції, а саме багатосторонньої комунікації, взаємодії та взаємонавчання студентів (практикується коли один студент збагачує знаннями іншого, або ж виконує функцію вчителя), кооперативної навчальної діяльності із регулярною зміною функцій у робочій парі викладач-студент. Так, англійські автори Ф. Персівал і Г. Еллінгтон визначають технологію навчання як «більш ретельне подання всіх аспектів побудови ситуацій навчання», що передбачає «застосування будь-яких методів і технік навчання, які є найбільш адекватними для досягнення цілей, поставлених перед тими, хто навчається». Її роль вони бачать в «наданні допомоги у всьому підвищенні ефективності процесу навчання» [6].

Термін «інтерактивна педагогіка» або «інтерактивне навчання» відносно новий: його ввів у науковий обіг у 1975 році німецький дослідник Ганс Фріц [1, с. 9]. За О. Пометун та Л. Пирожченко слово «інтерактив» прийшло до нас від англійського слова «inter» – взаємний і «act» – діяти. Отже, інтерактивний – здатний до взаємодії та діалогу. З одного боку інтерактивне навчання у вищій школі це – особлива форма організації освітнього процесу, яка має на меті створення комфортних умов навчання, за яких кожен здобувач освіти відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність, а з іншого це – навчання у взаємодії, спрямоване на активізацію пізнавальної діяльності студентів, що відбувається у формі діалогу (полілогу) між студентами, студентами і викладачами, студентськими міні-групами на засадах співробітництва та співтворчості [3; 4]. Вищезазвані вітчизняні науковці виділяють серед інтерактивних технологій навчання чотири групи: парне навчання (робота студента з викладачем чи однолітком один на один), фронтальне навчання, навчання у грі та навчання у дискусії.

Кооперативна (групова) навчальна діяльність використовується для організації навчання студентів у малих групах, які об'єднані спільною навчальною метою. Здійснюючи таку навчальну діяльність через платформу Zoom, наприклад, викладач роз-

діляє групу на малі групи і керує роботою кожного студента опосередковано, через завдання, якими він спрямовує діяльність групи. При цьому викладач не виступає як пасивний слухач, а відвідує «кімнату» кожної групи і взаємодіє зі студентами. Кооперативне навчання спонукає студента до співпраці зі своїми ровесниками та до конструктивного робочого діалогу для вирішення проблеми і досягнення спільної мети, сприяє досягненню вищих результатів засвоєння знань і формування вмінь [3 с. 22]. До групового навчання можна також віднести: роботу в парах, ротаційні трійки, «Два-чотири, всі разом», «Карусель», роботу в малих групах, «Акваріум».

До фронтальних технологій відносять такі, які передбачають одночасну спільну роботу всього колективу. Ця технологія, а саме вправа «Мікрофон» досить успішно впроваджується на платформі Zoom або Meet, де студенти по черзі вмикають мікрофон, щоб коротко висловити свою думку чи позицію по заданій темі. Під час використання фронтальних технологій навчання студенти задіяні у обговорення проблеми у загальному колі, практикують незакінчені речення (поєднуються з вправою «Мікрофон»), «Мозковий штурм» (технологія інтенсивного обговорення конкретної проблеми), «Навчаючи-вчуся» і «Ажурна пилка» і «Case-метод» і «Дерево рішень» тощо.

Технології навчання у грі включають імітації, рольові ігри, драматизації.

Для того щоб освітній процес, під час гри, не виходив за свої рамки, студенти, отримуючи максимальну свободу інтелектуальної діяльності обмежуються конкретними правилами гри, таких правил не багато, але вони чіткі і обов'язкові до виконання для усіх учасників. Як правило студенти самі обирають свою роль у грі, або ж методом жеребкування (якщо проблемна ситуація програється не вперше). Студенти створюють/розробляють проблемну ситуацію, висувають припущення щодо можливого розвитку подій та шукають шляхи її розв'язання, беручи на себе відповідальність за прийняте рішення. Викладач виступає, як інструктор/організатор (знайомить з правилами гри, консультує під час її проведення), фасилітатор (коригує, дає поради, підказки на прохання студентів), головний/ведучий (організатор обговорення, спрямовує хід гри у потрібне русло). Традиційна ігрова модель навчання має такі етапи:

- орієнтація (введення в гру: оприлюднення теми, правил, назви тощо);
- підготовка до проведення гри (знайомство зі сценарієм, ролями, постановка завдань (головних та другорядних) і орієнтовних шляхів їх вирішення);
- основна частина (власне гра);
- обговорення (проводиться відповідно до ситуації) [3, с. 42].

Навчання у грі має лише йому характерну ознаку – навчання ніколи не набридає, а отже і не сприймається як навчання, що робить його досить продуктивним.

Навчання через дискусію є важливим засобом діяльності студентів, адже вона забезпечує публічне обговорення спірного питання. Також дозволяє сформувати у студентів необхідні організаційно-педагогічні навички, які з часом стануть підвалинами для різних видів дискусій. Цю технологію навчання можливо застосовувати дистанційно (Meet, Zoom), але можуть виникнути деякі проблеми організаційного характеру, якщо колектив практикує дискусію вперше, також важко досягнути рівноваги серед студентів під час обговорення критичних питань. Проте, дискусія ефективно сприяє розвитку критичного мислення, вмінню слухати і поважати свого опонента, відстоювати свої особисті думки, дозволяє поглибити знання з конкретної теми.

Такі технології є цікавими і актуальними для сучасних закладів вищої освіти, до них відносять «Метод ПРЕС», «Обери позицію», «Зміни позицію», «Безперервна шкала думок», «Дискусія», «Дебати» тощо [3, с. 50].

Досвід впровадження інтерактивного навчання в Україні та закордоном переконливо свідчить на його користь. Адже технології інтерактивного навчання дозволяють студентам: зробити засвоєння знань більш глибоким та цікавим, навчитись грамотно вести дискусію, відстоювати та коректно виражати свою думку, поважати свого опонента, моделювати різні ситуації, переживати досвід через опосередковане включення в різні ситуації, а головне бути активним членом процесу навчання [5].

Висновки. Проаналізувавши аспекти інтерактивного навчання у закладах вищої освіти ми дійшли висновку, що інтерактивні технології відіграють важливу роль у сучасній освіті. Їх безумовною перевагою є те, що здобувачі вищої освіти засвоюють всі рівні пізнання (знання, розуміння, застосування, оцінка), підвищується мотивація до навчання, відбувається усвідом-

лення своєї індивідуальності, інтелектуальності, збільшується кількість студентів, яка свідомо засвоює навчальний матеріал, шукає альтернативні шляхи вирішення проблеми, моделює ситуації та прогнозує альтернативне їх вирішення. Студенти обирають активну позицію в процесі навчання, розвивають партнерські та лідерські здібності, вміння працювати як самостійно, так і в команді, брати на себе відповідальність. З використанням інтерактивних технік значно змінюється роль викладача – він більше не виступає як єдине і достовірне джерело знань в аудиторії, він виступає як лідер, організатор, фасилітатор, партнер. Але не будемо ігнорувати той факт, що рівень використання інтерактивних технологій у ЗВО через низку об'єктивно-суб'єктивних причин подекуди залишається на теоретичному рівні, так і не перейшовши на практичний. Доречно буде зазначити, що підготовка і проведення заняття за інтерактивними технологіями передбачають, перш за все, наявність компетентнісних навичок викладача в даних технологіях, а також його вміння скоординувати свою роботу відповідно до інноваційних методик викладання.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Волкова Н.П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник. Н.П. Волкова. Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.
2. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Інтерактивні технології навчання: Теорія, досвід: метод. посіб. авт.-уклад.: К.: А.П.Н.; 2002, 136 с.
3. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. К.: А.С.К., 2004. 192 с.
4. Тягай І.М. Використання технологій інноваційного навчання диференціальних рівнянь у педагогічному університеті. URL: http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2019/12/part_2/15.pdf
5. Комар О.А. Інтерактивні технології у ВНЗ. URL: https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/6789/375/1/interaktivni_tehn_VNZ.pdf
6. Percival E, Ellington H. A Handbook of Educational Technology. London; N.Y., 1984. P. 12, 13, 20.