

Л.А. Бронзель, студентка групи ПВШ-10-Г-1 Інституту менеджменту та психології ДВНЗ «УМО» НАПН України

СУТНІСНА ХАРАКТЕРИСТИКА ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ

Анотація. У статті розкривається сутнісна характеристика інтерактивних технологій навчання.

Ключові слова: інтерактив, інтерактивна технологія навчання.

Аннотация. В статье раскрывается сущностная характеристика интерактивных технологий обучения.

Ключевые слова: интерактив, интерактивная технология обучения.

Annotation. The article exposes the essential characteristics of interactive learning technologies.

Keywords: interactive, interactive teaching technology.

Актуальність. Насьогодні в Україні створюються умови для переходу до гуманітарного, особистісно-орієнтованого, спрямованого на формування духовно багаті особистості, з можливостями розкриття потенційних здібностей кожної людини. Стрімкий розвиток технологій висуває перед освітою нові завдання, що потребують перегляду змісту освіти, форм, методів, прийомів навчання.

Одними з основних інновацій у галузі освіти є інтерактивні технології навчання. Навчання має бути спрямоване не тільки і не стільки на засвоєння готових науково-практичних знань, а на можливість продукування нових знань, на розвиток креативності, гнучкості мислення, на моделювання нових способів діяльності і т.д.

Застосування інтерактивних технологій навчання в навчальному процесі вищого навчального закладу дозволить розвивати основи нестандартного мислення студентів, відхилитися від стереотипності у мисленні, розвиває уяву, навички комунікативного спілкування, інтелектуальну, емоційну, мотиваційну та інші сфери.

Аналіз досліджень і публікацій. Використання інтерактивних технологій навчання у вищих навчальних закладах представлені в роботах В. П. Беспалько, В. І. Євдокимова, М. В. Кларіна, Е. Н. Пехоти, Г. К. Селевко, В. В. Серікова, С. А. Сисоевої, І. С. Якиманскої; теоретичні й практичні аспекти в наукових працях Е. Н. Пехоти, Є. І. Пометун, Л. В. Пироженко, А. Панченкова, Т. Ремех, О. Саган, О. Стребной та інших вітчизняних і зарубіжних учених. Інтерактивні технології навчання, як технології, що сприяють соціальному становленню особистості, розглянуті в роботах Б. Г. Ананьєва, Л. С. Виготського та ін. Проблемам інтерактивного спілкування присвячені наукові праці М. М. Богомолової, Б. Ф. Ломова, Р. С. Нємова, Л. А. Петровської, Л. І. Уманського та ін.

Отже, аналіз наукових джерел доводить, що проблемі інтерактивних технологій навчання, їх застосування й ефективності використання у вищих навчальних закладах приділено достатньо уваги у наукових працях. Але немає єдиного підходу у визначенні понять «інтерактивне навчання», «інтерактивні методи навчання», «інтерактивні технології навчання». Актуальність та недостатня розробленість проблеми у теорії обумовили вибір теми статті **«Сутнісна характеристика інтерактивних технологій навчання»**.

Мета статті: висвітлити сутнісну характеристику інтерактивних технологій навчання.

Виклад основного матеріалу дослідження. Інтерактивні технології навчання відносяться до педагогічних технологій, побудованих на основі гуманізації й демократизації педагогічних відносин, активізації діяльності учнів та ефективності організації та управління процесом навчання.

Раніше в педагогічній літературі термін «інтерактивні технології навчання» не вживався, а використовувалися поняття «технологія активного навчання», «активні методи навчання», «інтерактивне навчання». На сьогодні немає єдиного підходу у визначенні понять «інтерактивне навчання», «інтерактивні методи навчання», «інтерактивні технології навчання». Одні й

ті самі інтерактивні технології в одних книгах названі технологіями, в інших – методами, у третіх – прийомами [7; 9].

Слово «інтерактив» прийшло до нас від англійського слова «interact», де слово «inter» означає – взаємний і «act» – діяти.

Таким чином, інтерактивний – здатний до взаємодії, діалогу. Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачену мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен студент відчує свою успішність, інтелектуальну спроможність [6, 8-9].

Інтерактивне навчання не є зовсім новим напрямком в педагогічній науці. У кінці XVIII – на початку XIX століть в Англії набула поширення Белл-ланканстерська система. Ця система дозволяла навчати близько 600 дітей одночасно, знання передавалися від вчителя «кращим» учням, потім від «кращих» учнів – «гіршим». Наприкінці XIX століття в США почалось повернення до індивідуального навчання у формі Дальтон-плану. При даній системі навчання йшла робота одного вчителя з кількома класами, робота будувалася за індивідуальними завданнями. Навчальні заняття з учнями проводилися в навчальних кабінетах. Викладачі розробляли завдання і надавали учням необхідну допомогу у їх виконанні. Облік виконання завдань здійснювався в індивідуальних картках, які були у кожного учня і в загальній картці класу.

Деякі риси дальтон-плану проявилися у вигляді методу проекту, бригадно-лабораторного методу, роботи в парах змінного складу. Це навчання набуло поширення в часи шкільного реформування освіти на Україні в 1920 роки. Суть методу проекту полягала в тому, що учні повинні були намітити проект (справу), і навколо цього проекту будувалася їх пізнавальна діяльність. Бригадно-лабораторний метод передбачав навчальні завдання, які давалися бригаді. Метод навчання в парах змінного складу полягав у тому, що в колективі дітей проводилось об'єднання учнів у пари. У процесі організованого діалогу в парі здійснювалося взаємонавчання один

одного. Потім склад пари змінювався, і процес повторювався знову. Використання даних методів у навчанні було ефективним, проте в 30-роки навчання стає на Україні авторитарним, де викладач є одноособовим суб'єктом освітнього процесу, а учень – об'єкт, засіб досягнення мети. Навчання стає репродуктивно-орієнтованим, із застосуванням уніфікованих способів, форм, методів навчання.

Далі елементи інтерактивного навчання зустрічаються в авторських технологіях викладачів-новаторів: Ш.А. Амонашвілі, Е.Н. Ільїна, В.Ф. Шаталова, Л.В. Занкова і т.д. [1; 2; 3].

До ознак інтерактивного навчання відносяться:

- наявність спільної мети (а не однаковою для всіх студентів) і чітко спланованого очікуваного результату навчання;
- опора при навчанні на суб'єктний досвід кожної людини;
- навчання вибудовується на основі діалогу, наприклад викладачем та студентами, чи лише студентами, або, наприклад, між студентами і комп'ютером;
- позитивна взаємозалежність студентів, творчість, співпраця у навчанні;
- досягнення особистого успіху можливе лише за умови досягнення успіху всіма учасниками освітнього процесу;
- активність, ініціативність всіх студентів в освітньому процесі;
- створення комфортних умов навчання, студент повинен відчувати свою інтелектуальну спроможність;
- передбачає наявність проблемного завдання, відбувається обмін знаннями, ідеями, способами діяльності і т. і., виробляється та відстоюється (або змінюється під дією аргументів) власна позиція в атмосфері взаємної підтримки, доброзичливості;
- виключення домінування однієї думки над іншій, і виступаючих один над одним;

- поєднання індивідуальної, парної, групової, колективної роботи.

Визначимо класифікаційні характеристики інтерактивних технологій навчання, за основу взяв систематизацію Г. К. Селевко [4].

Сама назва «інтерактивні» технології навчання зумовлює їх віднесення до активної моделі навчання. Активна модель навчання передбачає активність учнів, при відносній пасивності навчального оточення. викладач стимулює пізнавальну діяльність, ініціативність, самостійність студентів. Знання народжуються завдяки ефективній, рівній взаємодії, співпраці всіх учасників освітнього процесу [5].

За рівнем застосування інтерактивні технології навчання є загально педагогічні та особистісно-орієнтованими, тобто характеризують освітній процес як процес, орієнтований на розвиток особистості кожного студента, з урахуванням суб'єктного досвіду життєдіяльності кожної людини.

За філософською основою прагматичні, оскільки прихильники даної концепції вважають, що інтелектуальні якості кожної людини визначені природою, і вони унікальні, оскільки кожна людина унікальна і неповторна, і прояв інтелекту пов'язано в першу чергу з індивідуальним досвідом людини, придбаним дитиною до школи, у школі, в сім'ї, в соціокультурному оточенні. Основне завдання освіти в рамках цього вчення – у наданні допомоги людині в її самореалізації, що досягається не шляхом формування, вироблення моральних якостей, цінностей, принципів, а розвитком і примноженням тих здібностей, які закладені у дитини від народження, зумовлюючи досягнення успіху основною, першочерговою метою життя людини.

За основним фактором розвитку – психогенною. Результат розвитку при застосуванні інтерактивних технологій навчання визначається, перш за все, самою людиною, тим досвідом, яким віна придбала і набуває протягом життя, психологічними процесами самовдосконалення.

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

З орієнтації на особистісні структури інтерактивні технології навчання є інформаційно-операційними, оскільки вони сприяють формуванню знань, умінь і навичок з предметів, а також способів розумових дій. Крім цього також дані технології сприяють формуванню самоврядних механізмів особистості.

За характером змісту і структури інтерактивні технології навчання є навчальними, світськими, загальноосвітніми.

За типом управління пізнавальною діяльністю в інтерактивних технологіях навчання використовується система малих груп, в якій взаємодія викладача зі студентами є циклічною, з контролем, взаємоконтролем; розсіяною, груповою, колективно-груповою, фронтальною, індивідуальною, вербальною організацією пізнання студентів.

З організаційних форм застосовується індивідуальний, груповий, колективний спосіб навчання. Викладач має можливість обмінюватися інформацією з усією групою учнів, при цьому учасниками такого освітнього процесу є весь колектив.

За підходом до людини інтерактивні технології навчання відносяться до особистісно-орієнтованих технологій, засновані на педагогіці співробітництва. У цих технологіях панують суб'єкт-суб'єктні відносини між викладачем та студентами, в центрі освітнього процесу знаходиться особистість, її розвиток. Розвиток особистості полягає в розкритті природних здібностей кожної людини з опорою на його життєвий досвід. Процес навчання протікає в комфортної, безконфліктної обстановці. Педагогіка співпраці передбачає демократизм, партнерство, рівноправність, паритетність у відносинах. В освітньому процесі панує атмосфера співпраці, співтворчості [8].

За переважаючим методом інтерактивні технології навчання характеризуються як розвиваючі, саморозвиваючі, діалогічні, комунікативні, ігрові, творчі.

О. І. Пометун і Л. В. Пироженко запропонували класифікацію

інтерактивних технологій навчання в залежності від форм (моделей) навчання, в яких реалізуються інтерактивні технології. Таким чином, залежно від мети заняття та форм організації навчальної діяльності студентів інтерактивні технології навчання були ними об'єднані в 4 групи:

1. Інтерактивні технології кооперативного навчання.
2. Інтерактивні технології колективно-групового навчання.
3. Інтерактивні технології ситуативного моделювання.
4. Інтерактивні технології відпрацювання дискусійних питань [6, 33].

До інтерактивних технологій кооперативного (колективного) навчання віднесені технології: «Робота в парах», «Ротаційні трійки», «Два – чотири – всі разом», «Карусель», «Робота в малих групах», «Діалог», «Синтез думок», «Спільний проект», «Пошук інформації», «Коло ідей», «Акваріум» і т. д. Застосування інтерактивних технологій кооперативного навчання сприяє об'єднанню тих, хто навчається, при прагненні рішення загальної задачі. Кожен студент за такої форми організації освітнього процесу розуміє, що досягнення кінцевого позитивного результату за даним завданням можливо при спільних діях усіх членів колективу. У даному випадку освітня мета не може бути досягнута шляхом конкуренції, суперництва. Мета є спільною для всіх, і прийти до неї можливо тільки спільно, в процесі співтворчості, співпраці. При такій формі організації занять учасники освітнього процесу відчувають свою психологічну безпеку, оскільки є присутнім інтелектуальне сприйняття всіх тих, хто навчається. Учасники процесу навчаються грамотно висловлювати свої думки, сприймати інформацію, адекватно реагувати на неї, приводити аргументи, контраргументи, вчать вести діалог, дискусії.

До інтерактивних технологій колективно-групового навчання віднесені технології: «Обговорення проблеми у загальному колі», «Мікрофон», «Незакінчені пропозиції», «Мозковий штурм», «Навчаючись – учусь», «Мозаїка», «Аналіз ситуації» (Case-study), «Вирішення проблем», «Дерево рішень» і т. д.

Використання технологій колективно-групового навчання

передбачають фронтальну, спільну роботу всієї аудиторії з вирішення певної проблеми. Завдання викладача – активізація студентів в пошуку вирішення проблеми. Кожен, хто навчається, висловлює думки, свою позицію, не боячись осуду, неприйняття його точки зору. Проблема може мати і декілька способів вирішення, кількість висунутих студентами пропозицій щодо вирішення проблеми в кінцевому підсумку обов'язково призведе до її якісного вирішення і досягненню мети навчання. Технології «Навчаючись – учусь», «Мозаїка» передбачають об'єднання студентів у групи, і застосовуються тоді, коли необхідно за короткий проміжок часу оволодіти великим обсягом інформації. Робота в навчальній групі сприяє формуванню комунікативних навичок, подоланню психологічних бар'єрів.

Технологія «Аналіз ситуації» (case-study – англ. мова, Fallstudie – нім. мова.) Має на увазі аналіз конкретних практичних ситуацій, тобто ситуацій, які відображають реальні події, що відбувалися в минулому або відбуваються в даний момент. Також можливо, застосування штучно сконструйованих ситуацій, але таких, які гіпотетично могли б відбутися в дійсності.

Завдяки використанню цієї технології, студенти не лише здобувають знання, а вчать аналізувати ситуацію, виявляти головні і другорядні моменти, оцінювати її, передбачати різні варіанти розвитку подій, вибирати оптимальне рішення з декількох, вчать діяти, набувають практичний досвід особистісної поведінки в різних ситуаціях, досвід вірного емоційного реагування на проблему, вчать активно і адекватно реагувати на обставини, що склалися. Застосування даної технології сприяє розвитку аналітичного мислення, формуванню оціночних умінь, розвитку комунікативних навичок, формуванню толерантного ставлення в колективі один до одного, до різних думок, поглядів, сприяє формуванню самостійності, рішучості, відповідальності як якостей особистості. У майбутніх фахівців формуються необхідні вміння, навички професійної діяльності.

До інтерактивних технологій ситуативного моделювання відносять симуляції та імітаційні ігри: «Судове слухання», «Громадське слухання»,

розігрування ситуацій за ролями: «Рольова гра», «Відтворення сценки», «Драматизація» і т.д.

Застосування ігор в освітньому процесі сприяє активізації учнів у процесі пізнання, розвитку пізнавального інтересу до матеріалу, що вивчається, оволодіння знаннями, вміннями та навичками з дисциплін. Застосування ігор сприяє створенню позитивної психологічної атмосфери в колективі. У грі закладені величезні виховні можливості, використання ігор сприяє формуванню навичок міжособистісного спілкування, розвитку комунікативних здібностей, виробленню навичок роботи в малих групах, формуванню умінь самостійного мислення, формуванню терпимого відношення до слів, думок, дій інших, студенти отримують практичний досвід діяльності у різних ситуаціях і т.д.

Зараз набуває поширення поняття «симуляція» або «імітація». В імітаційних іграх спостерігається копіювання, відтворення, імітація явищ навколишньої дійсності, подій, що представлені у вигляді певних дій. Симуляції є більш складними іграми, що представляють собою в спрощеному варіанті діяльність громадських, соціальних інститутів.

Також зустрічається поняття «ділова гра», яка передбачає розподіл ролей між учасниками гри та виконання ними певних ролей, з відображенням функціональних прав і обов'язків кожного представника ігрової групи, як би ділові стосунки склалися в реальних умовах. Ділові ігри відрізняються тим, що в їхньому сюжеті зазвичай стикаються різні інтереси сторін з обов'язковим знаходженням компромісу, оптимального рішення після закінчення гри.

Застосування інтерактивних технологій ситуативного моделювання вимагає від викладача попередньої чіткої, ретельної підготовки, оскільки він встановлює цільову необхідність застосування тієї чи іншої гри в навчальному процесі, тобто необхідно чітко продумати, з якою метою буде використана гра, визначити освітні, виховні, розвиваючі цілі і кінцеві результати її застосування. Важливим моментом є вміння зацікавити

студентів майбутньою ігровою діяльністю, спонукати їх до виконання ролей. Викладачеві треба продумати, яким способом студенти будуть введені в тему, в ситуацію, яким чином буде підкріплюватися їх мотиваційний стан, які будуть правила гри, або визначені ролі. Важливим є вміння спрогнозувати хід розвитку гри, визначити зміст навчального матеріалу, те, яким чином при необхідності буде поповнюватися відсутня інформація, яка необхідна для вирішення проблеми. Як буде проведено заключне обговорення результатів гри з виходом на придбаний досвід, почуття, які ними опановували в момент виконання ролі. Проведення рефлексивної діяльності після закінчення гри. В грі у майбутніх викладачів розвиваються організаційні вміння і навички діяльності, методологічні та загальнопедагогічні.

До інтерактивних технологій відпрацювання дискусійних питань відносять: «Метод ПРЕС», «Зайняти позицію», «Зміни позицію», «Шкала думок», «Континуум», «Дискусія», дискусія в стилі телевізійного ток-шоу, «Оціночна дискусія», «Дебати» і т.д.

Освітня дискусія передбачає продуктивне рішення певного спірного завдання, дискусійного питання колективом, групою студентів у процесі їх спільної, активної діяльності. Завдяки дискусійним технологіям студенти навчаються чітко виражати і самостійно відстоювати власну позицію, прислухатися до думки оточуючих, наводити логічні аргументи на захист своєї позиції, при необхідності вишукувати контраргументи, що сприяють зміні установок, думок учасників дискусії. У процесі обговорення поглиблюються, уточнюються знання з проблеми. Використання технологій відпрацювання дискусійних питань сприяє підвищенню мотивації студентів до навчання, формування власного світогляду, розвиває їх критичне мислення.

Застосування інтерактивних технологій навчання дозволяють вирішити навчальні, виховні, розвиваючі завдання навчання. Крім цих функцій, в психолого-педагогічній літературі виділені соціально-орієнтована, рефлексивна, комунікативна, мотиваційно-стимулююча, психокорекційна,

релаксаційна, організаційна, діяльнісна функції, функція саморозвитку. Використання інтерактивних технологій навчання сприяє різнобічному, цілісному розвитку особистості студента.

Висновки. Таким чином, можна відзначити, що інтерактивні технології навчання є процесом активного пізнання, заснованим на взаємодії, діалозі рівноправних суб'єктів – викладача та студентів, за наявності спільної мети навчання, запланованого результату, з опорою на суб'єктний досвід кожного студента, що протікає в психологічно комфортних умовах, в атмосфері взаємної підтримки, співтворчості, співпраці.

Знання властивостей інтерактивних технологій навчання, функцій, закладених у процесі їх застосування в навчальному процесі, засвоєння загальнопедагогічних і предметно-методичних знань про них, формування практичних умінь і навичок з їх застосування, розвиток технологічних, комунікативних, рефлексивних, методичних та інших здібностей викладачів буде сприяти формуванню готовності майбутніх фахівців до застосування інтерактивних технологій навчання в подальшій професійній діяльності.

Література

1. Амонашвили Ш. А. Личностно-гуманная основа педагогического процесса / Ш. А. Амонашвили. – Л. : Университетское, 1990. – 560 с.
2. Задоя Є. С. Використання можливостей нетрадиційних технологій у підготовці майбутнього вчителя // 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. Підготовка майбутнього вчителя до впровадження педагогічних технологій : Навч. посіб. / О.М.Пехота та ін.; За ред. І.А.Зязюна, О.М.Пехоти. – К. : Вид-во А.С.К., 2003. – 240 с.
5. Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання / О. І. Пометун. – К., 2007. – 144 с.
6. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : Наук.-метод. посібн. / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. – К. : Видавництво А.С.К., 2004. – 192 с.
7. Холодная М. А. Психология интеллекта. Парадоксы исследования / М. А. Холодная. – М. : Барс, 1997. – 96 с.
8. Зеер Э. Ф. Личностно-ориентированное профессиональное образование / Э. Ф. Зеер. – М., Академия профессионального образования, Институт развития профессионального образования. – 2002. – 44 с.
9. Колеченко А. К. Энциклопедия педагогических технологий : Пособие для преподавателей / А. К. Колеченко. – СПб. : КАРО, 2002. – 368 с.