

СЕКЦІЯ 4. ПЕДАГОГІЧНА ТА ВІКОВА ПСИХОЛОГІЯ

УДК 378.091.313:37.015.3

**ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ОСНОВИ
ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ У ВИЩІЙ ШКОЛІ**Арсентьева Г.О., к. філос. н.,
доцент кафедри філософії

Запорізький національний технічний університет

У статті йдеться про інтерактивне навчання студентів вищої школи з метою реалізації особистісно орієнтованої парадигми як важливого фактору соціальної стабільності, навчання і виховання творчої, активної і відповідальної особистості.

Ключові слова: гуманістична освітня парадигма, суб'єкт-суб'єктна взаємодія, інтерактивне навчання, педагогіка співробітництва, педагогічне спілкування.

В статье речь идет об интерактивном обучении студентов высшей школы с целью реализации личностно ориентированной парадигмы как важного фактора социальной стабильности, обучения и воспитания творческой, активной и ответственной личности.

Ключевые слова: гуманистическая образовательная парадигма, субъект-субъектное взаимодействие, интерактивное обучение, педагогика сотрудничества, педагогическое общение.

Arsentieva H.O. PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL BASIS OF INTERACTIVE EDUCATION IN HIGH SCHOOL

The article deals with interactive teaching of students of higher education in order to up bring the personality oriented paradigm as an important factor of social stability, teaching and educating a creative, active and responsible person.

Key words: humanistic educational paradigm, interaction, interactive training and learning, pedagogy of cooperation, pedagogical communication.

Постановка проблеми **Актуальність теми** статті визначається переходом до інноваційної освіти у вищій школі, що зумовлюється викликами сьогодення і належить до пріоритетних напрямів державної політики в Україні в контексті інтеграції вітчизняної освітньої галузі до європейського та світового освітнього простору. Зараз перед закладами вищої освіти стоїть завдання постійного підвищення якості освіти, модернізації її змісту, розробки й упровадження освітніх інновацій та інформаційних технологій, створення умов для підготовки фахівця, придатного для ефективного виконання завдань інноваційного характеру. Базова підготовка спеціалістів потребує не лише поглибленого вивчення теоретичних аспектів різних дисциплін, але і наявності ширших можливостей для переробки необхідних спеціалісту практичних навичок та вмінь безпосередньо у процесі навчання. З огляду на це постає питання підготовки кваліфікованого спеціаліста, здатного гнучко адаптуватися до умов професійного середовища, що постійно змінюються, тобто не лише самостійно одержувати нові необхідні теоретичні знання, вміло застосовувати їх у практичній діяльності, але і бачити

труднощі, які виникають у практиці, і знаходити шляхи їх раціонального подолання. Це є базою свідомого керування розвитком власної особистості. Все це зумовлює використання інтерактивних форм і методів навчання, завдяки яким відбувається ефективно засвоєння знань через включення їх до системи індивідуального досвіду студента. Це активізує зацікавленість у професійній діяльності.

Цього можна досягнути завдяки трансформації свідомості викладачів закладів вищої освіти, переозброєнню їх новими підходами до професійної діяльності в межах гуманістичного перетворення освіти, а також постійному впровадженню інноваційних методів в освітній процес вищої школи як одного з кроків у процесі інтернаціоналізації вищої школи України.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить, що питання впровадження інноваційних підходів у вищій школі розглядаються у працях В. Лугового [5], Т. Туркот [4], Д. Чернілевського [10], В. Морозова [6], С. Гончарова [2], М. Белової [1], Ю. Терлецької [9], М. Нестерової [7] та інших. В. Луговий чітко уз-



годжує поняттєво-термінологічний апарат щодо інтерактивного навчання в контексті компетентнісного підходу [5]. В. Морозов приділяє увагу класифікації інтерактивних методів навчання [6]. Д. Чернілевський аналізує технології активного, модульного та проблемного навчання, а також дидактичні ігри [10, с. 287–318]. Т. Туркот детально характеризує групову роботу студентів, групові тренінги, метод мозкової атаки, дидактичні ігри, кейс-метод, мікро-викладання, методи ток-шоу, кола ідей, акваріума. Він також розглядає такі методи інтерактивного навчання, як проектування та навчальна гра і робить їх наближеними до вигляду дослідження, пошуку, вони стають джерелом досвіду [4]. М. Белова [1] і М. Нестерова [7] висвітлюють інтерактивні методики викладання гуманітарних дисциплін у вищих навчальних закладах.

Постановка завдання. Малодослідженим залишається розгляд ідей, основних положень і методів інтерактивного навчання у вищій школі.

Метою статті є аналіз сутності та ідей інтерактивного навчання, розгляд технології інтерактивного навчання як системи способів організації взаємодії педагога і студентів.

Завдання статті:

1) визначити зміст понять «гуманістична освітня парадигма», «суб'єкт-суб'єктна взаємодія», «педагогіка співробітництва», «педагогічне спілкування»;

2) виявити й описати систему способів організації взаємодії педагога і студентів в інтерактивному навчанні, розглянути механізм перебігу інтерактивного навчання як процесу.

Виклад основного матеріалу. У педагогіці розрізняють кілька моделей навчання:

1) пасивна – той, кого навчають, є об'єктом навчання (слухає й дивиться);

2) активна – той, кого навчають, є суб'єктом навчання (самостійна робота, творчі завдання);

3) інтерактивна – процес навчання здійснюється в умовах постійної, активної взаємодії всіх учасників навчального процесу. Студент і викладач є рівноправними суб'єктами навчання.

Сьогодні основні методичні інновації пов'язані із застосуванням активних та інтерактивних методів навчання. Слово «інтерактив» прийшло до нас з англійської від слова *interact* (inter – взаємний, act – діяти). Це слово означає здатність взаємодіяти або перебувати в режимі бесіди, діалогу з чим-небудь (наприклад, комп'ютером) або ким-небудь (людиною). Отже, інтерактивне навчання – це діалогове навчання,

в ході якого здійснюється взаємодія. Використання інтерактивної моделі навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблем. Виключається домінування будь-якого учасника навчального процесу або будь-якої ідеї. Це вчить гуманному, демократичному підходу до моделі навчання.

Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності. Вона має цілком конкретні і прогнозовані цілі. Одна з таких цілей – створення комфортних умов навчання, тобто умов, за яких учень відчуває свою успішність, свою інтелектуальну спроможність, що робить продуктивним сам процес навчання. Суть інтерактивного навчання полягає в такій організації навчального процесу, за якої практично всі учні виявляються залученими до процесу пізнання, вони мають можливість розуміти і рефлексувати з приводу того, що вони знають і думають. Спільна діяльність студентів у процесі пізнання, освоєння навчального матеріалу означає, що кожен робить у цей процес свій особливий індивідуальний внесок, що йде обмін знаннями, ідеями, способами діяльності. До того ж відбувається це в атмосфері доброзичливості і взаємної підтримки, що дозволяє не тільки отримувати нове знання, а й розвиває саму пізнавальну діяльність, переводить її на вищі форми кооперації і співробітництва.

Інтерактивне навчання – це навчання, в ході якого той, кого навчають, діє і отримує певний відгук на свої дії (від людини або технічного пристрою). Це дозволяє тому, якого навчають, регулювати свою власну участь в навчанні. Крім того, взаємодія допомагає викладачеві вчасно проводити необхідні коригування процесу навчання.

Організувати постійну взаємодію кожного з учнів у групі з викладачем досить складно, оскільки у кожного з тих, хто навчається, є свої індивідуальні можливості і потреби. Деякі фрагменти цієї взаємодії вдається вдало організувати за наявності спеціальних технічних засобів. Зворотний відгук – це результат роботи відповідних комп'ютерних програм. Наявність комп'ютера – основна умова. Наявність проектора лише дає можливість водночас переглядати інформацію великій кількості людей. І навіть інтерактивна дошка названа так трохи невиправдано, адже вся її інтерактивність полягає в тому, що управління відповідними програмами здійснюється не за допомогою клавіатури і миші комп'ютера, а за допомогою спеціальних пристроїв

управління дошколю (олівцем, указкою або просто пальцем руки).

Інтерактивне навчання водночас вирішує кілька таких завдань:

- розвиває комунікативні вміння і навички, допомагає встановленню емоційних контактів між учнями;
- вирішує інформаційну задачу, оскільки забезпечує учнів необхідною інформацією, без якої неможливо реалізувати спільну діяльність;
- розвиває загальні навчальні вміння і навички (аналіз, синтез, постановка цілей тощо), тобто забезпечує рішення навчальних завдань;
- забезпечує виховне завдання, оскільки привчає працювати в команді, прислухатися до чужої думки.

Інтерактивне навчання частково вирішує ще одну істотну задачу. Ідеться про релаксацію, зняття нервового навантаження, перемикавання уваги, зміну форм діяльності тощо.

Заслуга інтерактивного навчання полягає у тому, що ця практика викладання знімає, зводить нанівець такі фактори ризику:

- стресову педагогічну практику;
- інтенсифікацію навчального процесу;
- невідповідність методик, форм і технологій навчання віковим і функціональним можливостям студентів.

Важливим є і те, що в повноцінному навчанні учасники взаємодіють і з фізичним, і з соціальним оточенням, і з досліджуваним змістом. І всі три види активності взаємопов'язані, різноманітні і обов'язково присутні на занятті.

Традиційний авторитарний стиль викладання під час інтерактивного навчання змінюється, адже викладач є консультантом. А його завдання – створити умови для самореалізації особистості, прояву ініціативи учнів, самостійного вирішення проблем, збору нових даних.

У процесі навчання можна виділити змістовну (чому вчити), процесуальну (як навчати), мотиваційну (як активізувати діяльність учнів) і організаційну (як структурувати діяльність викладача і учнів) сторони. Кожній з цих сторін відповідає низка концепцій. Першій стороні відповідають концепції змістовного узагальнення, генералізації навчального матеріалу, інтеграції навчальних предметів, оптимізації дидактичних одиниць тощо. Процесуальній стороні відповідають концепції програмованого, проблемного, інтерактивного навчання та інші. Мотиваційній – концепції мотиваційного забезпечення навчального процесу, формування пізнавальних інтересів та інші. Організаційній – ідеї гума-

ністичної педагогіки, концепції педагогіки співробітництва, «занурення» в навчальний предмет, концентрованого навчання та інші. Усі ці концепції забезпечуються технологіями. Наприклад, концепції проблемного навчання відповідають такі технології: проблемно-діалогове навчання, проблемно-задачне, проблемно-алгоритмічне, проблемно-контекстне, проблемно-модельне, проблемно-модульне, проблемно-комп'ютерне навчання.

Технологію інтерактивного навчання розуміють як систему способів організації взаємодії педагога і учнів у формі навчальних ігор, що гарантує педагогічно ефективне пізнавальне спілкування, завдяки якому створюються умови для переживання учнями ситуації успіху в навчальній діяльності та взаємозбагачення їх мотиваційної, інтелектуальної, емоційної та інших сфер.

Інтерактивна творчість викладача і студента безмежна. Важливо тільки вміло направити її для досягнення поставленої навчальної мети. Інтерактивна діяльність на заняттях передбачає організацію і розвиток діалогічного спілкування, яке забезпечує взаєморозуміння, взаємодію, спільне вирішення загальних, але значимих для кожного учасника завдань. Інтерактив виключає домінування як одного спікера, так і однієї думки над іншими. У ході такого навчання учні вчать критично мислити, вирішувати складні проблеми на основі аналізу обставин і відповідної інформації, зважувати альтернативні думки, приймати продумані рішення, брати участь у дискусіях, спілкуватися з іншими людьми. Для цього на заняттях організуються індивідуальна, парна і групова робота, дослідницькі проекти, рольові ігри, робота з документами та різними джерелами інформації, творчі роботи тощо.

Натепер методистами та викладачами-практиками розроблено чимало форм групової роботи. Найвідомішими з них є такі: робота в парах, ротаційні (змінні) трійки, карусель, робота в малих групах, акваріум, незакінчене речення, мозковий штурм, броунівський рух, дерево рішень, суд від свого імені, громадські слухання, рольова (ділова) гра, дискусія, дебати.

Ці форми ефективні в тому разі, якщо на занятті обговорюється якась проблема в цілому, про яку у студентів є початкові уявлення, отримані раніше на заняттях або в житті. Крім того, обговорювані теми не повинні бути закритими або дуже вузькими. Важливо також, щоб рівень обговорюваної проблеми дозволяв перейти від вузько економічних питань (правових, політичних та інших) до широкої поста-



новки проблеми. Ця проблема повинна бути актуальною, цікавою і значущою для студентів.

У структурі процесу інтерактивного навчання можна виділити такі етапи:

1) орієнтація. Етап підготовки учасників гри і експертів. Викладач пропонує режим роботи, розробляє разом зі студентами головні цілі та завдання заняття, формулює навчальну проблему. Далі він дає характеристику ігрових правил, огляд загального ходу гри і видає пакети матеріалів;

2) підготовка до проведення. Це етап вивчення ситуації, інструкцій, установок й інших матеріалів. Викладач виголошує сценарій, зупиняється на ігрових завданнях, правилах, ролях, ігрових процедурах, правилах підрахунку очок (складається табло гри). Студенти збирають додаткову інформацію, консультуються з педагогом, обговорюють між собою зміст і процес гри;

3) проведення гри. Цей етап включає власне процес гри. З моменту початку гри ніхто не має права втручатися і змінювати її хід. Тільки ведучий може коригувати дії учасників, якщо вони відхиляються від головної мети гри. Викладач, почавши гру, не повинен без необхідності брати в ній участь. Його завдання полягають у тому, щоб стежити за ігровими діями, результатами, підрахунком очок, роз'яснювати неясності і надавати на прохання учасників допомогу в їх роботі;

4) обговорення гри. Це етап аналізу, обговорення і оцінки результатів гри. Викладач проводить обговорення, в ході якого виступають експерти, учасники обмінюються думками, захищають свої позиції і рішення, роблять висновки, діляться враженнями, розповідають про проблеми, що виникали під час гри, та про ідеї розв'язання цих проблем.

Н. Суворова перераховує правила, які корисно врахувати в організації інтерактивного навчання.

Правило перше. У роботу повинні бути залучені всі учасники. З цією метою корисно використовувати технології, що дозволяють включити всіх учасників семінару до процесу обговорення. Однак освоєння викладачами активних методів навчання неможливе без безпосереднього включення педагогів. Можна прочитати гори літератури про активні методи навчання, але навчитися викладати у такий спосіб можна тільки шляхом особистої участі у грі.

Правило друге. Треба подбати про психологічну підготовку учасників. Ідеться про те, що не всі прийшли на заняття психологічно готовими до безпосереднього вклю-

чення в певні форми роботи. Позначається певна скутість, традиційність поведінки. З огляду на це корисно проводити розминки, постійно заохочувати студентів за активну участь у роботі, надавати можливості для самореалізації студента.

Правило третє. Студентів, які навчаються за допомогою технології інтерактиву, не повинно бути багато (не більше 30 осіб). Тільки за цієї умови можлива продуктивна робота в малих групах, адже важливо, щоб кожен був почутий, щоб кожній групі була надана можливість виступити з проблеми.

Правило четверте. Приміщення для роботи має бути обране з таким розрахунком, щоб всім учасникам інтерактиву було легко пересідати для роботи у великих і малих групах. Тобто для студентів повинен бути створений максимальний фізичний комфорт. Столи краще поставити «ялинкою», щоб кожен студент сидів упівоберта до ведучого заняття і мав можливість спілкуватися у малій групі. Добре, якщо заздалегідь будуть підготовлені посібники або роздаткові матеріали, необхідні для творчої роботи.

Правило п'яте. Питання процедури і регламенту треба обговорити на початку заняття і намагатися не порушувати їх. Наприклад, важливо домовитися про те, що всі учасники будуть терпимі до будь-якої висловлюваної позиції, будуть поважати право кожного на свободу слова тощо.

Правило шосте. Розподіл учасників семінару на групи краще здійснити на основі добровільності. Потім доречно скористатися принципом випадкового вибору.

Висновки з проведеного дослідження. Виокремлення інтерактивних методів навчання ґрунтується на зміні ролі викладача (замість ролі інформатора з'являється роль менеджера) та ролі студента (інформація – не мета, а засіб для засвоєння вмінь і навичок професійної діяльності). Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, що передбачає створення комфортних умов навчання, за яких студент відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність. Характерною ознакою інтерактивного навчання є постійна, активна взаємодія усіх учасників навчального процесу. Аналізуючи свої дії та дії своїх партнерів, кожен може змінювати модель своєї поведінки, усвідомлено засвоювати необхідні знання та вміння, відчувати себе в умовах, максимально наближених до майбутньої професійної діяльності.

Інтерактивне навчання засноване на прямій взаємодії студентів з навчальним оточенням. Навчальне оточення (навчаль-

не середовище) – це реальність, в якій учасники засвоюють знання і досвід. Досвід студентів є головним джерелом навчального пізнання. У процесі такого навчання студенти є не пасивними учнями, а активними діячами, повноправними учасниками процесу. Їх досвід так само важливий, як і досвід ведучого, який не дає готових знань, а спонукає до самостійного пошуку. Кожному, кого навчають, надається можливість знайти свій спосіб вирішення. Студенти – співавтори викладача у створенні заняття. Саме такий підхід *не пресує особистість, а допомагає їй розвиватися творчо.*

Технологія інтерактивного навчання розуміється як система способів організації взаємодії педагога і студентів у формі навчальних ігор, що гарантує педагогічно ефективне пізнавальне спілкування, в результаті якого створюються умови для переживання учнями ситуації успіху в навчальній діяльності та взаємозбагачення їх мотиваційної, інтелектуальної, емоційної та інших сфер.

Методи інтерактивного навчання мають прогресивне підґрунтя, надають навчально-виховному процесу особистісно-смислову спрямованість, втягують кожного учня в розумову і поведінкову активність, що дозволяє в умовах, що змінюються, практично реалізувати принципи орієнтованого на особистість підходу в навчанні і вихованні підростаючого покоління.

Актуальними напрямами подальшого висвітлення порушеної теми є такі:

- визначення критеріїв та показників сформованості позитивного особистісного ставлення студентів до навчання;
- розробка методології інтерактивного навчання для дистанційної освіти;
- дослідження проблеми навчання фахівців з інтерактивного навчання на основі досліджень у контексті компетентнісного підходу;
- вивчення ефективних інноваційних методів, які можна використати для підго-

товки фахівців гуманітарної або природничої сфери чи фахівців окремих спеціальностей у вищій школі;

- аналіз когнітивно-оцінного ставлення студентів до інтерактивного, емоційно-ціннісного, діяльно-практичного, рефлексивного навчання.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Белова М.Э. Активные методы обучения основам организации социально-психологического тренинга. Вісник ОНУ ім. І.І. Мечникова. Серія «Психологія». 2014. Т. 19. Вип. 2 (32). С. 26–33.
2. Гончаров С.М. Методи, форми та інтерактивні технології навчання в кредитно-модульній системі організації навчального процесу. Інтеграція в європейський освітній простір: здобутки, проблеми, перспективи: монографія / за заг. ред. Ф.Г. Ващука. Ужгород: ЗакДУ, 2011. Вип. 16. С. 353–362.
3. Суворова Н. Интерактивное обучение: новые подходы. М.: Роспедагентство, 2005. 110 с.
4. Туркот Т.І. Психологія і педагогіка вищої школи: навчальний посібник. Херсон: Олді-плюс, 2013. 516 с.
5. Луговий В., Левшин М., Бондаренко О. Управління якістю викладання у вищій школі: теоретико-методологічний і практичний аспекти. Психолого-педагогічні засади проектування інноваційних технологій викладання у вищій школі: монографія / за ред. В. Андрущенка, В. Лугового. К.: Педагогічна думка, 2011. С. 5–34.
6. Морозов В. Філософія впровадження інновацій у педагогічний процес. Вища освіта України. 2014. № 2. С. 36–39.
7. Нестерова М. Европейские студии интерактивных визуальных коммуникативных технологий (ICVTs) в высшем образовании. Вища освіта України. 2016. № 2 (61). С. 80–85.
8. Силадій І. Якісна освіта в контексті управління впровадженням інновацій. Вища освіта України. 2011. № 4. С. 105–112.
9. Терлецька Ю. Ефективність фахової діяльності викладачів вищих навчальних закладів: педагогічно-психологічний аспект. Вища школа. 2014. № 1. С. 81–89.
10. Чернілевський Д.В., Гамрецький І.С., Зарічанський О.А. Педагогіка вищої школи: підручник / за ред. Д.В. Чернілевського. Вінниця: АМСКП: Глобус-Прес, 2010. 408 с.