УДК 37.091.313
DOI https://doi.org/10.32840/1992-5786.2021.78.33

М. В. Козир
orcid.org/0000-0001-8402-2589
кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри теорії та історії педагогіки
Педагогічного інституту
Київського університету імені Бориса Грінченка

ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Автором проаналізовано проблему застосування технологій інтерактивного навчання в освітньому процесі закладів вищої освіти, а також теоретично обґрунтовано освітній потенціал цих технологій під час навчання дорослих. Охарактеризовано цільовий, концептуальний, практичний, діяльнісний, діагностичний і результативний компоненти як необхідні складники системи професійної підготовки майбутніх фахівців. Визначено, що застосування технологій інтерактивного навчання у закладах вищої освіти сприятиме реалізації педагогічних умов професійної підготовки майбутніх працівників, виокремленню спеціальних об'єктів, які упредметнюють змістовне наповнення освітнього середовища, розширюють спектр дидактичних засобів, за допомогою котрих у студента формується професійна компетентність; реалізації способів діяльності студентів (активної пізнавальної діяльності, активної участі в комунікації, творчості, самостійної роботи, самоосвіти, професійної інтеракції тощо). За оптимальну модель освітнього процесу вибрано технологічний концепт, який спрямований на вибір однієї з трьох технологічних схем організації: продуктивної технології, особистісно зорієнтованого навчання і партнерської технології; на визначення оптимальних засобів інтерактивних технологій, їх аналіз та структурування. Наголошено на сутнісних перевагах застосування інтерактиву в освітньому процесі: створення дружньої атмосфери і взаємозв'язків між учасниками комунікації; надання студентам можливості бути більш незалежними і впевненими в собі; заохочення викладачем до плідної співпраці; нівелювання авторитарної позиції викладача; залучення до роботи кожного студента; допомога тим учасникам освітнього процесу, які мають неуспішність у роботі; постійне й активне використання раніше набутого досвіду. Підсумовано, що навчання у закладах вищої освіти з використанням технологій інтерактивного навчання буде успішним за умови врахування вікових особливостей студентів, їхніх інтересів та потреб, життєвого та навчального досвіду, рівня вмотивованості, умов взаєморозуміння й психологічної сумісності, рівня зацікавленості, відповідності рівня складності інтерактивних методів до готовності студентів. За перспективу взято діагностику умов упровадження інтерактивів в освітній процес та розроблення комплексу умов для їх ефективного використання та методичних рекомендацій.

Ключові слова: *заклад вищої освіти, інтерактив, інтерактивні методи, освітній процес, технології інтерактивного навчання.*

Постановка проблеми. Технології інтерактивного навчання вважаються одними з найефективніших, оскільки ставлять здобувача знань в активну позицію самостійного осягнення матеріалу. Застосування технологій інтерактивного навчання у закладі вищої освіти має сприяти «реалізації особистісно-позиційного підходу, самоорганізації, самовдосконаленню, саморозвитку, самоосвіті, самовихованню студента; стимулюванню розумової і соціальної активності майбутніх соціальних працівників, що спрямовується на побудову адекватного образу успішного професійного майбутнього з виявленням та актуалізацією власних професійних ресурсів, їх коригуванням спочатку в умовах інтерактивного навчання, а в майбутньому – в умовах виконання професійних функцій» [3, с. 4]. Базисом технологій інтерактивного навчання є особистісно-діяльнісний підхід, що зумовлює поєднання неситуативних (діалог) та ситуативних методів навчання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Теоретичні основи з'ясування сутності інтерактивних методів, їх класифікації висвітлено в роботах О. Коротаєва, Г. Мітіна, Л. Пироженко, О. Пометун, М. Скрипник, Г. Шевченко та інших дослідників, які обґрунтовують доцільність та необхідність використання інтерактивних методів із метою підвищення ефективності процесу навчання. Інтерактивним може бути названий «метод, у якому той, хто навчається, є учасником, який здійснює щось: говорить, управляє, пише, моделює, малює тощо, тобто виступає не лише слухачем, спостерігачем, а й бере активну участь у тому, що відбувається, створює це» [16, с. 186].

На нашу думку, вичерпну модель упровадження технологій інтерактивного навчання у закладі вищої освіти запропонувала І. Мельниченко. Власне концептуальне бачення системи професійної підготовки майбутніх фахівців завдяки

© Козир М. В., 2021

інтерактивам дослідниця сформувала на основі цільового, концептуального, практичного, діяльнісного, діагностичного і результативного компонентів.

Перший із них – цільовий – має на меті забезпечення формування професійної компетентності майбутніх працівників як показника їхньої готовності до роботи за фахом. Концептуальний компонент включає у себе три концепти: методологічний, теоретично-змістовий, технологічний, які покладені в основу практичного і діяльнісного компонентів педагогічної системи професійної підготовки засобами технологій інтерактивного навчання. Відображення наукових підходів до структурно-методологічного дослідження майбутньої професійної діяльності охоплює методологічний концепт. Теоретично-змістовий обґрунтовує предметно-змістове наповнення підготовки студентів дисциплінами і методиками інтерактивного характеру за умови значної варіативності програмного забезпечення фахової підготовки. Оптимальну модель освітнього процесу визначає технологічний концепт, який спрямований на вибір однієї з трьох технологічних схем організації: продуктивної технології, особистісно зорієнтованого навчання і партнерської технології; на визначення оптимальних засобів інтерактивних технологій, їх аналіз та структурування.

Практичний компонент має на меті визначення й упровадження ключової передумови і педагогічних умов професійної підготовки студентів засобами технологій інтерактивного навчання, які розподіляються на праксеологічно-діяльнісні, інтелектуально-гносеологічні, інтеракмеологічні, об'єктно-предметні. Діяльнісний компонент включає у себе вдосконалення моделей педагогічної взаємодії завдяки реалізації системи інтерактиву та принципу професійного занурення для оптимізації освітнього процесу на рівні «студент – фахівець». Діагностичний компонент формується через виявлення ефективності професійного розвитку студентів і формування у них професійної компетентності як показника готовності до фахової роботи. Результативний компонент виявляє ставлення студентів до фахової підготовки і визначається як професійна мотивація. Це передбачає усвідомлення ними теоретичної та практичної значущості професійної підготовки у закладі вищої освіти, динамічність професійного розвитку, сформованість аксіологічного компоненту готовності до роботи [3, с. 21].

Загальновідомо, що знаряддями застосування технологій інтерактивного навчання в освітньому процесі закладу вищої освіти є матеріальна, інформаційна та організаційна частини освітнього середовища, що трансформуються у засоби пізнання. Ключовим у застосуванні інтерактивів у таких умовах є створення ситуації успіху, активної міжсуб'єктної взаємодії, мисленнєвої діяльності, саморефлексії, професійної мотивації. На нашу думку, застосування технологій інтерактивного навчання у ЗВО сприятиме реалізації педагогічних умов професійної підготовки майбутніх працівників, визначенню спеціальних об'єктів, які упредметнюють змістовне наповнення навчального середовища, розширюють спектр дидактичних засобів, за допомогою яких у студента формується професійна компетентність, реалізації способів діяльності студентів (активної пізнавальної діяльності, активної участі в інтеракціях, творчості, самостійної роботи, самоосвіти, професійної інтеракції тощо). Під час аналізу власних дій та дій партнерів учасники освітнього процесу змінюють модель поведінки, схильні більш усвідомлено засвоювати знання та вміння. Студенти навчатимуться розв'язувати складні завдання шляхом аналізу вихідних даних, визначати суперечності, висловлювати альтернативні думки, дискутувати, моделювати різні соціальні ситуації, вчитися будувати конструктивні відносини, знаходити спільне розв'язання проблеми, розвивати навички інтерактивної діяльності, а також виконувати творчі проєкти й наукові роботи.

Мета статті – проаналізувати проблему застосування технологій інтерактивного навчання в освітньому процесі й теоретично обґрунтувати освітній потенціал інтерактиву в закладах вищої освіти.

Виклад основного матеріалу. Стратегія застосування технологій інтерактивного навчання передбачає роль студента як активного учасника освітнього процесу. Ключовий принцип взаємодії базується на паритетності. Мається на увазі прийняття педагогом думок і активної позиції студента, визнання за ним права на самостійність суджень, відмова від переконання у тому, що єдина правильна думка належить винятково викладачеві. Так формується модель різнобічної комунікації, у якій викладач не домінує над студентом, а стає учасником освітнього процесу. Він виступає фасилітатором, який не «замикає» діяльність лише на собі (рис. 1) [16, с. 11–12].

Застосування інтерактиву в закладі вищої освіти має низку переваг: створення дружньої атмосфери і взаємозв'язків між учасниками комунікації; надання студентам можливості бути більш незалежними і впевненими в собі; заохочення викладачем до плідної співпраці; нівелювання авторитарної позиції викладача; залучення до роботи кожного студента; допомога тим учасникам освітнього процесу, які мають неуспішність у роботі; постійне й активне використання раніше набутого досвіду.

У педагогічній теорії розроблено наукові положення, які стосуються використання технологій інтерактивного навчання. Вони мають включати

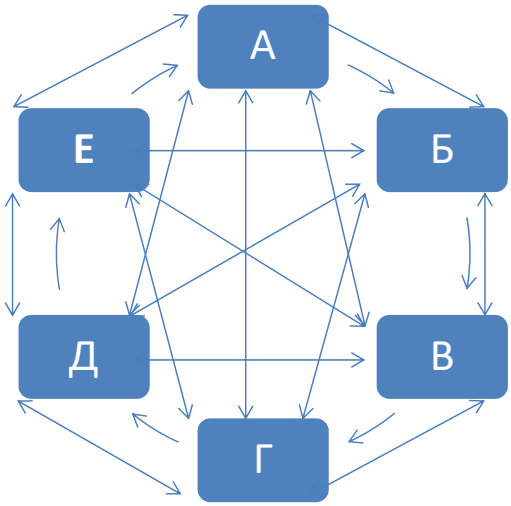

Рис. 1. Модель багатосторонньої комунікації:
А – учитель; Б, В, Г, Д, Е – учні

в себе чітко спланований очікуваний результат навчання, окремі інтерактивні методи і прийоми, що стимулюють процес пізнання, та розумові і навчальні процедури, за допомогою яких можна досягти запланованих результатів [17, с. 31]. Це все можна звести до трьох стадій їх застосування: виклику, змістової (смислової) стадії, рефлексії. На першій стадії відбувається стимулювання й мотивація інтересу студента до об'єкта навчання, здійснюється виклик комунікативних намірів щодо мети спілкування. Змістова стадія має на меті формулювання прогнозів та визначення пріоритетів у комунікації. Стадія рефлексії передбачає роботу з вибору засобів, які залучатимуться до процесу, визначення компонентів і результатів діяльності з урахуванням функцій і ролі усіх учасників інтерактивну [20, с. 29].

Технології інтерактивного навчання є однією з ефективних форм стимулювання студентів до активної взаємодії. Проте вона залежить від багатьох чинників, таких як:

– чітке визначення мети й завдань учасників освітнього процесу;

– створення комфортної психологічної атмосфери середовища діяльності;

– раціональна організація процесу, яка виявляється у послідовності виконання дій, оцінюванні результатів на кожному з етапів;

– підготовка форм діяльності;

– опора на попередній досвід студентів;

– рівень сформованості вмінь і навичок комунікації [19, с. 29].

Результатом дотримання зазначених умов під час використання технологій інтерактивного навчання у ході навчальної діяльності є формування професійної компетентності майбутнього працівника, розвиток і закріплення м'яких навичок, які створюються у процесі взаємокомунікації.

Успішність реалізації мети використання технологій інтерактивного навчання у закладі вищої освіти безпосередньо залежить від факторів системності та послідовності. Насамперед це вмотивовано структурою заняття. У виокремленні складових елементів заняття спираємося на будову інтерактивного уроку в закладі середньої освіти, запропоновану О. Пометун: вступна частина, завданням якої є мотивація навчальної діяльності, актуалізація опорних знань і уявлень студентів та оголошення, представлення теми й очікуваних навчальних результатів; основна, що передбачає опанування студентами нового змісту; підсумкова, коли засвоєне систематизується й узагальнюється, відбувається рефлексія процесу навчання та оцінювання результатів [17, с. 34].

Зазначені структурні елементи можна адаптувати й для закладу вищої освіти, спираючись на систему форм роботи. Так, указана будова інтерактивного уроку буде доцільно застосована під час усіх різновидів лекцій, на певних етапах практичних та семінарських занять. Кожна частина вказаної структури може містити один або кілька інтерактивних методів залежно від мети їх використання та етапу заняття. Своєю чергою, це сприятиме активізації мислення студентів, досягненню високих результатів навчальної діяльності, здійсненню оперативного зворотного зв'язку.

Дослідниця О. Комар суттєво розширила таку структуру, розмежувавши компоненти відповідно до форм роботи. Так, лекційне заняття складається із шести етапів:

1. Мотивація діяльності слухачів (привернення уваги до теми).

2. Представлення теми, плану, очікуваних результатів, списку рекомендованої літератури.

3. Постановка питань, проблемних завдань, на яких буде зосереджено увагу.

4. Виклад основних питань лекції з висновками до кожного.

5. Загальні висновки щодо теми лекції.

6. Перевірка результатів засвоєння.

Своєю чергою, семінарське заняття включає у себе такі етапи:

1. Попередня підготовка студентів за планом і літературою, що надані викладачем.

2. Мотивація навчальної діяльності.

3. Представлення теми, плану, завдань заняття.

4. Обговорення зі студентами матеріалу згідно з планом заняття.

5. Підбиття підсумків заняття.

Практичне інтерактивне заняття, на думку О. Комар, має таку структуру:

Представлення теми, плану, завдань заняття.

2. Розв'язання пізнавальних завдань.

3. Обговорення отриманих результатів.

4. Підбиття підсумків заняття.

5. Оцінювання ефективності заняття та діяльності окремих студентів [1, с. 9–10].

Технології інтерактивного навчання, відповідно до поділу О. Пометун та Л. Пироженко, розрізняють як чотири групи: парне навчання (робота студента з викладачем чи одногрупником сам на сам), фронтальне навчання, навчання у грі, навчання у дискусії [17, с. 98]. У вищій школі зараз застосовують здебільшого такі інтерактивні методи, як тренінги, пресконференції, майстер-класи, кейс-методи, круглі столи, ситуаційні завдання та ін. Ігрові технології є ключовою частиною навчальних тренінгів як комплексного засобу інтерактивних технологій, що дає змогу реалізувати необхідні умови розвитку особистісного і фахового зростання майбутніх працівників. Механізм формування готовності студентів до фахової роботи розглядається як механізм досягнення цілей у навчальному тренінгу. У ході проведення лекційних та семінарських занять найбільш поширеними є інтерактиви із застосуванням ІКТ, а також індивідуальні форми роботи. Кожен метод потребує від викладача чіткої покрокової, поетапної реалізації з обов'язковим прогнозуванням результатів навчання. Сприятиме ефективності організації підготовки майбутніх фахівців гармонійне поєднання традиційних методів з інтерактивними.

Комплексне застосування інтерактивів спрямовується на формування й розвиток професійної компетентності майбутніх працівників і має на меті здобуття знань, корекцію та формування установок, які потрібні для успішного засвоєння професійного досвіду, самоуправління процесом професіоналізації, що стає можливим під час застосування професійно спрямованих дидактичних ігор і навчальних тренінгів [21].

Підготовка студентів до майбутньої професійної діяльності з упровадженням підібраних стимуляційно-ігрових віртуально-професійних ситуацій дає їм можливість набувати практичного досвіду, засвоювати моделі фахових дій, краще усвідомлювати власні помилки й адекватно оцінювати себе та інших людей. У такий спосіб можна прибрати бар'єри спілкування та стереотипи, які заважають продуктивному становленню майбутнього фахівця, відпрацювати практичні уміння й навички, що сприяє трансформації отриманих знань у системний комплекс професійних дій.

Для того щоб упровадження інтерактиву в освітній процес у ЗВО мало успіх, варто дотримуватися ключових принципів роботи, що випливають зі специфіки роботи у вищій школі, а саме: активності, послідовної творчої позиції, суб'єкт-суб'єктного спілкування, об'єктивації поведінки, оптимізації пізнавальних процесів, єдності предметного і соціального контекстів, проблемності, діалогічності.

Використання технологій інтерактивного навчання у закладі вищої освіти сприяє оптимізації та інтенсифікації освітнього процесу, оскільки дає змогу засвоювати знання у більш доступний спосіб, навчитися формувати й відстоювати власну позицію у ході дискусії, поважати альтернативні думки, аналізувати навчальний матеріал, знаходити спільне розв'язання проблем, а також розвивати навички проєктної діяльності.

Окрім того, як зазначає О. Комар, використання інтерактивних методів навчання дає змогу реалізувати ідею співробітництва тих, хто навчає, і тих, хто навчається, вчить їх конструктивній взаємодії, сприяє оздоровленню психологічного клімату на занятті, створює доброзичливу атмосферу [1, с. 5].

Висновки й пропозиції. Застосування технологій інтерактивного навчання в освітньому процесі закладу вищої освіти дає змогу докорінно змінити ставлення до об'єкта навчання, трансформуючи його на суб'єкт. У такий спосіб кожен студент стає співавтором лекції, практичного заняття, семінару. Використання інтерактиву дає змогу студентам не лише набути високого рівня теоретичних знань, а й розвинути пізнавальну активність. Ми дійшли висновку, що навчання у ЗВО з використанням технологій інтерактивного навчання буде успішним за умови врахування вікових особливостей студентів, їхніх інтересів та потреб, життєвого та навчального досвіду, рівня вмотивованості, умов взаєморозуміння й психологічної сумісності, рівня зацікавленості, відповідності рівня складності інтерактивних методів до готовності студентів.

Перспектива дослідження полягає у діагностиці умов упровадження інтерактивів в освітній процес та розробленні комплексу умов для їх ефективного використання та методичних рекомендацій.

Список використаної літератури:

1. Комар О. Інтеракція як основа освітнього співробітництва на уроках у початковій школі. *Психолого-педагогічні проблеми сучасної школи*. 2019. Вип. 1. С. 64–70.
2. Литвиненко С. Сучасні технології організації навчального процесу у вищій школі. *Педагогічний дискурс*. 2015. Вип. 19. С. 121–125.
3. Мельничук І.М. Теорія і методика професійної підготовки майбутніх соціальних працівників засобами інтерактивних технологій у вищих навчальних закладах : автореф. дис. … д-ра пед. наук. Тернопіль, 2011. 42 с.
4. Каленюк І.С. Болонський процес як прояв інтеграційних процесів у сфері вищої освіти. *Чернігівський науковий часопис Чернігівського державного інституту економіки і управління. Серія «Економіка і управління»*. 2011. Вип. 2(2). С. 4–11.
5. Мушак А.Я. Методи розробки інтерактивних дистанційних мультимедійних програм навчального призначення : автореф. дис. … канд. техн. наук. Київ, 2004. 20 с.
6. Про Національну доктрину розвитку освіти : Указ Президента України від 17.04.2002 № 347/2002. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/347/2002 (дата звернення: 21.07.2021).
7. Мирончук Н.М. Специфіка змісту педагогічної підготовки фахівців у вищих навчальних закладах першої половини XIX століття. *Науковий вісник Кременецької обласної гуманітарно-педагогічної академії ім. Тараса Шевченка. Серія «Педагогіка»*. 2015. Вип. 5. С. 33–39.
8. Павленко Н.О. Підготовка майбутнього вчителя початкових класів до використання інтерактивних педагогічних технологій : автореф. дис. … канд. пед. наук. Київ, 2008. 21 с.
9. Вікові особливості студентської молоді. *Pidru4niki*. URL: https://pidru4niki.com/12800528/pedagogika/vikovi_osoblivosti_studentskoyi_molodi (дата звернення: 21.07.2021).
10. Петрук В.А. Теоретико-методичні засади формування професійної компетентності майбутніх фахівців технічних спеціальностей у процесі вивчення фундаментальних дисциплін : монографія. Вінниця : УНІВЕРСУМ, 2006. 292 с.
11. Подоляк Л.Г., Юрченко В.І. Загальна психологічна характеристика студентського віку. *Вісник психології і соціальної педагогіки*. URL: https://www.psyh.kiev.ua/Подоляк_Л.Г.,_Юрченко_В.І.Загальна_психологічна_характеристика_студентського_віку (дата звернення: 21.07.2021).
12. Факультет педагогічної освіти. URL: https://pedagogy.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2015/05/piatakowa-інновація-Ченстохово.pdf (дата звернення: 21.07.2021).
13. НВК«ЗШІ–ІІІступенів-ліцей»м.Кодима–Головні новини. URL: https://nvk-licey.at.ua/_ld/0/2_BTn.pdf (дата звернення: 21.07.2021).
14. DSpace at Donbass State Engineering Academy: Home. URL: http://dspace.dgma.donetsk.ua/bitstream/DSEA/617/3/Podlєsnij%20S.V.,%20Kostikov%20O.A.,%20Borovins'kij%20B.V.%20Perspektivi%20vikoristannja%20innovacijnoї%20SMART-osviti%20v%20ZVO.pdf (дата звернення: 21.07.2021).
15. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. *Учебно-методическая литература для учащихся и студентов. Студенческие работы, курсовые, контрольные, рефераты, ГДЗ*. URL: https://www.studmed.ru/view/pometun-o-pirozhenko-lv-suchasniy-urok-nteraktivn-tehnologyi-navchannya_aa56c3aeec3.html (дата звернення: 21.07.2021).
16. Пометун О. Технології – це відповідь. А про що ми запитуємо? *Рідна школа*. 2011. № 8/9(980/981). С. 23–27.
17. ENTUKhPIIR: підготовка майбутнього вчителя до впровадження педагогічних технологій в умовах інтеграції у світовий освітній простір. *eNTUKhPIIR: Главная страница*. URL: http://repository.kpi.kharkov.ua/handle/KhPI-Press/15371 (дата звернення: 21.07.2021).
18. Редько В. Інтерактивні технології навчання іноземної мови. *Рідна школа*. 2011. № 8/9(980/981). С. 28–36.
19. Сисоєва С.О. Інтерактивні технології навчання дорослих : навчально-методичний посібник. Київ : ЕКМО, 2011. 324 с.
20. Сисоєва С.О. Компаративістика у сфері освіти: навчальний курс для магістрів. *Педагогічний процес: теорія і практика*. 2014. Вип. 4. С. 23–26.
21. Сисоєва С. Освітні реформи: освітологічний контекст. *Освітологія*. 2013. № 2. С. 36–45.

Kozyr M. Application of interactive learning technologies in the educational process of higher education institutions

The author analyzes the problem of application of interactive learning technologies in the educational process of higher education institutions, as well as theoretically substantiates the educational potential of these technologies during adult education. The target, conceptual, practical, activity, diagnostic and effective components as necessary components of the system of professional training of future specialists is characterized. It is determined that the use of interactive learning technologies will contribute to the implementation of pedagogical conditions for professional training of future employees, the selection of special objects that

objectify the content of the educational environment, expand the range of teaching aids by which students develop professional competence; implementation of methods of student activity (active cognitive activity, active participation in communication, creativity, independent work, self-education, professional interaction, etc.). The technological model was chosen as the optimal model of the educational process, which is aimed at choosing one of the three technological schemes of the organization: productive technology, personality-oriented learning and partner technology; to determine the optimal means of interactive technologies, their analysis and structuring. The essential advantages of using iterative in the educational process are emphasized: creating a friendly atmosphere and relationships between the participants of communication; giving students the opportunity to be more independent and confident; encouragement by the teacher to fruitful cooperation; leveling the authoritarian position of the teacher; involvement of each student in work; assistance to those participants in the educational process who have failure in work; constant and active use of previously acquired experience. It is concluded that training using interactive learning technologies will be successful, taking into account the age of students, their interests and needs, life and educational experience, level of motivation, mutual understanding and psychological compatibility, level of interest, complexity of interactive methods. The perspective of diagnostics of conditions of introduction of interactives in educational process and development of a complex of conditions for their effective use and development of methodical recommendations is taken.

Key words: *higher education institution, interactive, interactive methods, educational process, interactive learning technologies.*