

М. М. ЛОГУНОВА

НАДУ при Президентіві України, м. Київ

О. В. ПШЕНИЧНЮК

Національна академія Служби безпеки України, м. Київ

ІНТЕРАКТИВНІ ФОРМИ НАВЧАННЯ ЯК ОСВІТНЯ ТЕХНОЛОГІЯ В ІНФОРМАЦІЙНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

Наукові праці МАУП, 2012, вип. 2(33), с. 211–216

Об'єктом дослідження обрано способи формування навичок інноваційно-творчого мислення шляхом використання у навчальному процесі інтерактивних форм навчання.

“Чую — забуваю, бачу — запам'ятовую, сам роблю — розумію” (народне прислів'я).

Історичний екскурс з часу появи людини розумної і до сьогодні засвідчує, що кожен етап розвитку людської цивілізації супроводжувався пошуком адекватних форм пристосування людей до навколишнього середовища і відповідних засобів освітнього характеру для формування таких навичок у підростаючого покоління. Так, на початку людського існування центральним світом для первісної людини був світ природи, а отже, її благополуччя значною мірою залежало від уміння гармонійно існувати в єдності з природою. Апробований старшими поколіннями досвід такого існування у відповідній формі передавався молодшим поколінням.

З часом цивілізаційні зміни привели до появи індустріального суспільства, у якому центральним світом людини стає світ техніки, і уже адаптація до його вимог гарантує умови людського виживання. Відповідно змінюються форми пристосування людини до потреб індустріального світу та засоби передачі новим поколінням знань, досвіду, практичних надбань.

Подальший розвиток суспільних процесів під впливом, зокрема, науково-технічної революції зумовив формування наприкінці ХХ ст. принципово нового типу суспільства з такими ключовими сферами економіки, як

інформатика, виробництво послуг та нових знань. Як наслідок — відбувається трансформація центрального світу людини третього тисячоліття. Він стає передусім світом людей, тому пристосування індивіда до соціуму, оволодіння мистецтвом спілкування у найширшому сенсі зумовлюють його життєву і професійну успішність. Можна констатувати, що кардинальні зміни векторів суспільного розвитку на початку третього тисячоліття привели до появи принципово нових взаємодій між людьми у зв'язку з формуванням суспільства знань — “knowledge society”.

Такі зміни з усією необхідністю диктують відповідні перетворення в усіх сферах суспільства, у тому числі у різних формах самоорганізації людей, а отже, і в освіті. Освіта як унікальний соціальний інститут, спрямований на майбутнє та відповідальний за нього, має на меті формування якісного людського капіталу. Будучи тонкою та чутливою мембраною і реагуючи на суспільні зрушення, власне соціальний інститут освіти повинен сьогодні адекватно на них відповідати, тобто вибудовувати нову освітню стратегію та розробляти сучасні методики її упровадження. Головною метою освіти у третьому тисячолітті має стає не просто підготовка кадрів для трудової діяльності (у різних сферах суспільного життя), а формування спеціаліста — фахівця, спроможного жити і працювати

ти в інформаційному суспільстві: наділеного уміннями здобувати нову інформацію та вчитися упродовж життя, спроможного до самоосвіти та саморозвитку, здатного витримати жорстку конкуренцію на ринку праці, проявляти інноваційність і творчу активність.

Отже, надшвидкі суспільні зміни, потужна горизонтальна та вертикальна мобільність населення, високий соціальний динамізм життєвого простору людини висувають перед сучасною освітянською галуззю вимогу не тільки творчого засвоєння базових теоретичних знань, а й реалізації інших функцій. “Треба навчити людину, — слушно підкреслює академік НАН України В. Г. Кремень, — навчатися впродовж життя, виробляти уміння, навички і потребу робити це... використовувати отримані знання в практичній діяльності: професійній, суспільній, громадській, у побуті, формуючи у такий спосіб “знаннєву” людину (*виділено авт.*), для якої знання є методологічною основою життя і діяльності” [3, 9].

Такі завдання допомагає вирішувати запропонована фахівцями так звана суб’єкт-суб’єктна освітня парадигма, де викладач і студент розглядаються як активні агенти навчального процесу, а результатом їхньої взаємодії є ефективна співпраця.

Практичною формою реалізації даної парадигми виступають активні форми навчання, які мають на меті задовольнити потребу майбутніх фахівців у знаннях на зразок “як діяти” у межах економіки знань та як співіснувати у глобалізованому світі.

Під активними формами навчання зазвичай розуміють такі способи проведення занять, які допомагають розширити, закріпити на практиці і збагатити знання студентів з окремих тем навчальних курсів шляхом моделювання конкретних ситуацій, вирішення яких потребує практичного застосування здобутих у процесі навчання знань і формування вмінь та навичок. У сучасній освітній практиці активні форми навчання отримують конкретне втілення у “ділових” та “рольових іграх”.

Варто зазначити, що в науковій та методичній літературі досить часто поняття “ді-

лова гра” та “рольова гра” розглядаються як тотожні. На наш погляд, як “ділова”, так і “рольова гра” є різновидами активних форм навчання практичного спрямування. Крім того, у переважній своїй більшості “ділові ігри” теж будуються на рольовому принципі.

Не піддаючи сумніву таке ототожнення, все ж зазначимо, що, на нашу думку, різниця між “рольовими” та “діловими іграми” існує і зумовлена вона передусім їх кінцевою спрямованістю. Так, під час рольової гри акцент робиться на ролі, яку має відігравати її учасник, що є визначальним також при оцінці навчального результату. Вживання і діяльність відповідно до запропонованої ролі має також соціально-психологічну складову, що дає можливість визначити і спрямувати характер поведінки учасників гри. Як відомо, соціальна роль — це динамічна характеристика статусу. Вона може наближатися до статусу, і тоді є підстави говорити про конформну поведінку того чи іншого учасника гри, а може відхилитися від нього — тоді є підстави говорити про девіантну поведінку, тобто таку, яка відхиляється від визначеного грою статусу.

Стосовно такої форми навчання, як “ділова гра”, то головний акцент робиться на діяльнісній складовій як самого навчального процесу, так і його результату. Тут учасники гри демонструють свої вміння вирішувати конкретну ситуацію, а визначальним критерієм оцінки їхньої роботи на занятті є результат, який має бути досягнутий. При цьому не виключається, при потребі, і рольовий аспект “ділової гри”.

“Ділові” та “рольові ігри” належать до інтерактивних методів навчання, оскільки використовуються з метою практичного застосування набутих знань в ситуаціях, наближених до умов професійної діяльності студентів. Вони дають можливість реалізувати стратегію активного засвоєння теоретичного матеріалу через їх безпосереднє включення у навчальний процес. Ці форми навчання відносять до розряду нетрадиційних, оскільки вони утверджують нову парадигму освіти, в основі якої співпраця, співробітництво, паритетні стосунки студента та викладача. На думку вітчизняних фахівців, таке спряму-

вання навчального процесу є практичним втіленням нової філософії освіти і відповідної системи цінностей вищої школи, які сприяють формуванню у студентів навичок критично мислити, креативно діяти, швидко приймати рішення в умовах нестандартних ситуацій, самостійно здобувати нові знання, творчо інтерпретувати отримані результати. Більше того, саме через активні форми навчання студенти набувають соціально-психологічних компетенцій, а саме: навичок спільного вироблення рішень, уміння працювати в команді, компетентно вести дискусію, відстоювати власну точку зору, зосереджуватися на отриманні необхідного результату, які конче потрібні для практичної діяльності в умовах інформаційного суспільства.

Активна, вмотивована участь студентів у таких формах навчальної діяльності сприяє не лише більш глибокому вивченню програмного матеріалу, а й орієнтації на досягнення високих результатів у навчанні, оскільки створюється реальна можливість застосувати набуті знання на практиці.

На відміну від традиційних форм занять, основним результатом яких є засвоєння постійно зростаючого обсягу знань, під час проведення “ділових” та “рольових ігор” їх учасники отримують можливість продемонструвати власну інтерпретацію здобутої інформації у контексті пошуку шляхів вирішення конкретного практичного завдання; висловити особисте ставлення до проблеми, яку потрібно вирішити; запропонувати своє бачення шляхів її вирішення та зіставити його з позиціями інших учасників гри; виявити почуття, усвідомити цінності, мотивації та інтереси. А це, на нашу думку, сприяє формуванню у студентів таких соціально-психологічних якостей, як самостійність, здатність діяти в середовищі, що змінюється, психологічна і професійна зрілість, самооцінка, самоаналіз, самоконтроль.

Таким чином, головна перевага “ділових” та “рольових ігор” полягає в тому, що вони передбачають закріплення знань шляхом конкретних дій, а це, на переконання фахівців, найефективніший шлях засвоєння теоретичних знань. Дослідження, проведені канад-

ськими освітянами, засвідчили, що студенти тримають у пам'яті: 10 % того, що вони читають; 20 % — того, що чують; 30 % — того, що бачать; 50 % — того, що бачать і чують; 70 % — того, що проговорюють і майже 90 % того, що проговорюють і роблять. Як зазначає В. Бородінов, при лекційній подачі матеріалу рівень його засвоєння становить не більше 20 %, тоді як під час ділової гри — понад 90 % [1, 104]. Зазначені вище показники підтверджують і дані, зафіксовані Д. Н. Кавтарадзе. Так, у процесі проведеного ним дослідження було виявлено, що в ігровій групі, порівняно із звичайною, студенти демонструють вищий рівень засвоєних знань як відразу після занять (79, 3 % проти 54 %), так і через певні часові проміжки, а саме: через два тижні рівень засвоєння знань в ігровій групі становив 64,9 % проти 11,8 % у звичайній, через шість тижнів — відповідно 33,2 % та 5,8 % [2, 142.].

Визначальна і спрямовуюча роль під час проведення “ділових” та “рольових ігор”, безумовно, належить викладачу. Водночас, центр влади свідомо зміщується у бік студентів і розподіляється між ними і викладачем як членами однієї групи. Психологічна перевага такого зміщення позицій викладача і студентів полягає в тому, що кожен з учасників інтерактивного заняття отримує рівне право на активну і відповідальну участь у процесі обговорення питань, прийнятті рішень, участі в дискусії тощо.

За рахунок цих взаємовідносин досягаються такі цілі: створюються можливості для застосування на практиці знань, набутих під час лекцій; учасники заняття набувають навичок аналітичної роботи (уміння сформулювати проблему, стисло аргументувати позицію, здійснювати пошук оптимальних варіантів вирішення завдань тощо); створюються умови для дискусії, зіткнення думок, різних точок зору, налагодження конструктивного діалогу тощо; стимулюється зацікавленість учасників заняття брати участь у навчальному процесі через активні дії, роздуми, виступи, аргументації, інтерпретації почутих думок, висловлення критичних зауважень, відстоювання власної позиції; виробляються навички цивілізованого ведення диску-

сії — поважне ставлення до іншої думки, толерантність та терпимість до іншомислення; формується вміння працювати в команді, колективна відповідальність за те, що робить група та за спільно прийняті рішення; виробляються навички діяльності на необхідний результат; моделюється ситуація, обставини, у яких майбутнім фахівцям доведеться виконувати свої функціональні обов'язки і тим самим набувається професійний досвід.

Результатами опрацювання навчального матеріалу під час проведення “ділових” та “рольових ігор” є: закріплені теоретичні знання, усвідомлене розуміння програмного матеріалу, відпрацьовані вміння і навички, сформовані стосунки, почуття, цінності та інтереси. А це означає, що інтерактивні форми навчання містять не лише навчально-практичний, а й соціально-психологічний потенціал.

Коротко зупинимося на методологічних особливостях організації і проведення “ділових” та “рольових ігор”.

“Ділова гра” передбачає надання слухачам кількісних даних (залежно від змісту навчальної дисципліни це можуть бути, наприклад, показники трудової міграції населення, кількість частково зайнятих або безробітних, дані економічної чи фінансової статистики, результати соціологічних опитувань щодо ідеологічних преференцій громадян і т. п.), або різних точок зору на проблему, ситуацію, визначення, якісні характеристики. У процесі гри її учасники змагаються у виборі й обґрунтуванні оптимального рішення, розв'язанні завдань, проблем, ситуацій, які можуть мати як кількісні, виражені у цифровій формі, так і якісні (змістовні) показники.

Технологічно “ділова гра” включає низку послідовних етапів: початковий — введення в проблему, формування вихідних даних, отримання конкретних завдань учасниками гри; основний — артикуляція позицій учасників гри, розгорнута дискусія по суті питань обговорення, зіставлення точок зору, висловлення позицій “за” і “проти”; вирішальний — вибір і обґрунтування найбільш оптимального й ефективного рішення, або досягнення взаємної згоди, погодження остаточного варіанта і

прийняття рішення; заключний — підбиття підсумків роботи, оцінка внеску в загальний успіх учасників ділової гри, аналіз її перебігу, труднощів, які виникали у ході гри, позитивних і негативних аспектів.

До переваг “ділової гри” науковці і практики відносять її спрямованість на активне засвоєння знань через практичне опрацювання теоретичного матеріалу, розвиток аналітичних здібностей учасників та колективну співпрацю над вирішенням конкретного завдання (проблеми). “Місію” активізації творчої думки, формування творчого мислення, продукування нових ідей у процесі ділової гри ефективно реалізує груповий метод вирішення проблеми, а саме — “мозковий штурм” або брейнстормінг.

Попри це, в процесі “ділової гри” її учасники набувають певних психологічних якостей, необхідних для майбутньої професійної діяльності (залежно від змісту практичних завдань, які виконуються під час її проведення). Формуванню таких якостей, зокрема, сприяють і вимоги до учасників ділової гри: добре знати свої завдання і функції; аргументовано відстоювати власну позицію, з гідністю визнавати свої недоліки і прорахунки, об'єктивно оцінювати переваги опонентів; прагнути до встановлення істини, продукувати корисні ідеї і рішення; виявляти коректність і повагу до всіх учасників гри; прагнути до максимальної результативності; використовувати для оптимізації власної рольової діяльності прийнятні з точки зору моралі засоби [5].

“Рольова гра”, на відміну від “ділової”, — це така форма активного навчання, яка передбачає імітацію, імпровізацію під час заняття відповідно до концепцій тих ролей її учасників, на виконання яких вони призначені, або які вони обрали самостійно, за власними бажаннями і вподобаннями.

Виконання таких ролей чимось нагадує імпровізацію в драматичній виставі, де актору визначено амплуа, однак не надані слова, які потрібно говорити. Її учасники теж імпровізують свої відповіді, позиції, рішення залежно від конкретної ситуації і завдань, які потрібно вирішити.

Навчально-методичний потенціал “рольових ігор” розкривається через цілі, на досягнення яких вони спрямовані, а саме: створити можливість для практичного засвоєння знань, набутих на лекціях; стимулювати розвиток творчих здібностей, вміння орієнтуватися в різних ситуаціях та обирати варіанти ефективної поведінки; розвивати комунікативні навички, вміння висловити власну думку, переконувати колег у перевагах власної точки зору, чітко й аргументовано вести діалог тощо; забезпечити канали для висловлення почуттів, ставлення до матеріалу, який обговорюється; формувати у студентів впевненість у власних силах; посилювати чи викликати інтерес до навчальної проблеми, формувати розуміння її важливості; розвивати уяву студентів, стимулювати їх самоствердження в суспільстві через самоствердження в групі, колективі [4].

Існує кілька типів “рольових ігор”. Перший — організація рольових ситуацій на базі вивченого матеріалу і “прив’язка” його до конкретного практичного завдання (наприклад, реформування політичної системи і засідання робочої узгоджувальної групи з представників Секретаріату Президента, Кабінету Міністрів, Верховної Ради, політичних та громадських організацій). Формуються групи студентів, які виконують ролі представників цих інститутів і готують свої матеріали на засідання, виконуючи при цьому ті чи інші ролі.

Другий тип “рольової гри” — визначення проблеми для обговорення, яка пов’язана з навчальним матеріалом і яка, на момент проведення заняття, є суспільно актуальною та цікавою для студентів. При цьому дуже важливо сформулювати її таким чином, щоб спонукати їх до подальшого набуття знань.

Ще один тип “рольової гри” — моделювання гіпотетичної або реальної ситуації як об’єкта “проблемної ситуації” та конструювання на цій основі трьох-чотирьох рольових вправ з метою демонстрування різних аспектів цієї ситуації (наприклад, політична криза і можливі варіанти виходу з неї).

Як будь-яка форма навчання, “рольова гра” має не лише сильні, а й слабкі сторони.

Слабкими сторонами використання “рольових ігор” можна вважати: по-перше, необхідність великої організаційної підготовчої роботи (за відсутності достатнього часу на підготовку до такого заняття, зробити це буває досить складно); по-друге, ефективність “рольових ігор”, як правило, буває проблематичною у випадку, коли її учасники не в змозі позитивно співвіднести запропоновану їм гру зі змістом навчального курсу; по-третє, часто організатори “рольових ігор” плутають ентузіазм, який висловлюють їх учасники на початку проведення гри, з реальним їх потенціалом щодо вирішення конкретного практичного завдання (тоді заняття перетворюється, образно кажучи, у “спектакль” з нульовим навчальним ефектом).

Ефективність використання “рольових ігор” у навчальному процесі залежить від дотримання певних вимог під час їх підготовки та проведення. Обов’язковою умовою є їх ретельна підготовка, куди входить розробка сценарію, розподіл ролей, узгодження системи і механізмів взаємодії учасників гри та критеріїв їх оцінки. Це, у свою чергу, передбачає визначення проблеми, яку можна проілюструвати “рольовою грою”, та ситуації, завдань і ролей, які з неї випливають. Важливо також дотримуватися процедури гри — правил для ведучого (організатора) і учасників гри та критеріїв визначення “переможців”. За необхідності варто заздалегідь попідкваліфікуватися про наявність певного обладнання: методичного матеріалу, технічних засобів, іншого матеріального обладнання.

На практиці процес “рольової гри” має вигляд послідовності трьох основних етапів проведення заняття — початкової підготовки, конструювання самої гри й оцінки її результатів. Залежно від визначеної для рольової гри проблеми й окресленої ситуації можуть бути використані різні форми її проведення — опис ситуації з наступним її розвитком відповідно до визначених ролей і завдань; моделювання діалогу протилежних підходів до вирішення запропонованої ситуації (ролі “стверджуючої” і “заперечуючої” сторін); судове засідання, де подаються покази відповідно до поставлених завдань тощо.

Оскільки “рольові ігри” імітують реальне життя суспільства, вони можуть піднімати питання, на які не завжди є однозначні відповіді, тому важливо орієнтувати студентів на сприйняття різних, навіть кардинально протилежних точок зору і ставлення до цього як до нормального явища. Не варто також прагнути досягти консенсусу за будь-яку ціну, краще відзначити ті моменти, відносно яких було досягнуто порозуміння, і залишити для подальшого обговорення ті, стосовно яких думки розділилися.

“Рольову гру” найдоцільніше використувати тоді, коли є потреба розглянути й обговорити ту чи іншу проблему з різних точок зору (наприклад, проблема моралі в політиці, концепція реформування місцевої влади тощо) і не рекомендується застосовувати з метою простого інформування. В першому випадку вона сприяє розвитку мисленої активності студентів, їх аналітичних здібностей, у другому — не виконує свого призначення.

Інтерактивні методи навчання розвивають демократичний стиль спілкування викладача і студентів, сприяють кращому поєднанню теорії з практикою, адже до істинного знання, як ще свого часу говорив Конфуцій, ведуть три шляхи: шлях роздумів, шлях наслідування та шлях досвіду.



Література

1. Бородінов В. Д. Роль ділових ігор у підготовці спеціалістів. Концептуальні проблеми модернізації вищої освіти // Матер. міжнар. наук. конф. — Донецьк, 1998. — 150 с.
2. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра: введение в активные формы обучения. — М., 1998.
3. Кремень В. Освіта в структурі цивілізаційних змін // Вища школа України. — 2011. — № 1. — С. 8–11.
4. Основи демократії. Методичні рекомендації для викладачів щодо використання інтерактивних методів навчання фахівців зі спеціальностей “Міжнародна інформація” та “Країнознавство” РІС КСУ денної та заочної форми навчання / Є. Б. Тихомирова, С. С. Троян. — Рівне, 2003.
5. Пивнева Л. М. Методика преподавания общественно-политических дисциплин. — К., 2002.

Кардинальні зміни векторів суспільного розвитку на початку третього тисячоліття сформували принципово нові вимоги до системи підготовки спеціалістів — фахівців, спроможних до самоосвіти та саморозвитку, здатних витримувати конкуренцію на ринку праці, проявляти інноваційність і творчу активність у професійній діяльності. Такі завдання покликана вирішити суб'єкт-суб'єктна освітня парадигма, де викладач і студент розглядаються як активні учасники навчального процесу. Практичною формою реалізації цього завдання виступають інтерактивні форми навчання.

Кардинальные изменения векторов общественного развития в начале третьего тысячелетия сформировали принципиально новые требования к системе подготовки специалистов, способных к самообразованию и саморазвитию, которые могут выдерживать конкуренцию на рынке труда, проявляют инновационность и творческую активность в профессиональной деятельности. Такие задачи призвана решить субъект-субъектная образовательная парадигма, при которой преподаватель и студент рассматриваются как активные участники учебного процесса. Практической формой реализации этой задачи выступают интерактивные формы обучения.

The drastic changes of the vectors of social development at the beginning of III century shaped and formed entirely new demands for the system of training specialists — specialists, capable of self-education and self-development, who can be competitive at the labor market, who can show innovation and creativity in professional activities. The subjective educational paradigm is designed to solve such problems, where the teacher and the student are treated as active participants in the learning process. The interactive forms of learning can be seen as practical form of carrying out this task.

Надійшла 17 лютого 2012 р.