

## **МЕТОДОЛОГІЧНІ ТА ТЕХНОЛОГО-ОРГАНІЗАЦІЙНІ ЗАСАДИ ПРАКТИЧНОГО ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ У СИСТЕМІ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

Наукові праці МАУП, 2016, вип. 51(4), с. 168–173

*Розглядаються основні аспекти впровадження в систему сучасної вищої освіти новітніх інтерактивних технологій, що виявляються базовими засадами радикальної перебудови усієї системи підготовки сучасних спеціалістів. Сконцентровано увагу на специфічних особливостях інтерактивного навчання, яке реально відповідає потребам суспільного розвитку.*

Радикальна трансформація, модернізація системи вищої освіти зумовлена багатьма складовими, серед яких чи не найпомітніше місце займають новітні навчальні технології, які часто називають інтерактивними технологіями [11].

Використання інтерактивних технологій має власну специфіку. По-перше, вони все помітніше використовуються в “традиційних” формах навчання – лекціях, семінарах [5; 10; 12], по-друге, в останні роки ХХ – на початку ХХІ ст. з’явилося немало принципово нових інтегративних технологій, до яких головним чином відносять: кейс-методи, практичні та лабораторні заняття; тренінги; навчальні дискусії; навчальні (ділові, рольові, тренінгові) ігри; модульне, дистанційне навчання. Перераховані та інші інтерактивні форми навчання мають свою специфіку, а тому спробуємо виокремити найбільш специфічне, характерне для кожної з таких форм.

*Кейс-метод.* Така інтерактивна навчальна методика найбільшої популярності набула в США, Великобританії, ФРН, Данії. Вона була розроблена відомими англійськими науковцями Ф. Едеєм, М. Шейєром та К. Ейтс. Уперше цей метод як навчальна технологія було застосовано у 1910 р. для викладання

управлінських дисциплін у Гарвардській бізнес-школі. Кейс-метод добре відомий інноваціями, а в Україні він почав поширюватися тільки у другій половині 90-х років ХХ ст. як пізнавальна акселерація у процесі вивчення природничих наук.

Зауважимо, що в основу кейс-методу покладено концепції розвитку розумових здібностей людини (студента), а тому сутність методу полягає в логічному використанні конкретних випадків (ситуацій, історій, тексти яких називаються “кейсом”) для спільного аналізу, обговорення або вироблення рішень студентами з певного розділу навчання дисципліни. Такі випадки, ситуації зазвичай беруться з виробництва, безпосередньо з життя.

Метод аналізу ситуацій одночасно відображає не тільки практичну проблему, а й актуалізує певний комплекс знань, який необхідно засвоїти при вирішенні цієї проблеми, що безперечно є дієвим і ефективним у реалізації сучасних завдань системи освіти. Зрозуміло, що означений метод використовується лише за достатнього багажу.

Цінність кейс-методу полягає в тому, що він вдало поєднує навчальну, аналітичну і виховну діяльність.

Доцільними є зауваження української дослідниці В. В. Ягоднікової, яка вказує на такі особливості, що демонструють переваги кейс-методу навчання над іншими технологіями, а саме [12]:

- формування соціальної компетентності;
- розвиток працьовитості;
- розвиток креативності;
- формування здатності до конкурентоспроможності;
- формування готовності взяти на себе відповідальність за результати власного аналізу ситуації і за роботу всієї групи;
- формування впевненості в собі;
- формування потреби в досягненні;
- формування вольових якостей, цілеспрямованості;
- формування навичок роботи в групі;
- формування навичок комунікативної культури;
- формування життєво компетентної особистості, здатної до саморозвитку, самовдосконалення і самореалізації.

*Практичні та лабораторні заняття.* Їхня інноваційність великою мірою залежить від умов проведення, технічного облаштування (прилади, установки тощо). Щоб отримати або використати елементи інноваційності на практичних та лабораторних заняттях, варто ретельно готувати цей вид занять, дотримуючись головним чином наступних вимог (умов) [12, 29]:

- план заняття має бути вчасно доведений до відома студентів;
- ефективне проведення заняття забезпечить створена позитивна атмосфера, яка допоможе швидко встановлювати контакт з учасниками семінару;
- важливо не допускати механічного відтворення студентами конспектів лекцій без глибокого аналізу проблеми з різних поглядів;
- практичне заняття важливо організувати так, щоб кожний студент на ньому напружено і самостійно працював, виявляв творчий підхід до виконання завдання;
- доцільно, щоб на заняттях невелика теоретична частина передувала практичній. Це спрямовує студентів на науковий підхід до

виконання та аналізу практичних робіт, підвищує якість;

- важливо враховувати індивідуальні особливості й можливості студентів;
- варто контролювати не лише роботу студентів під час семінару, а й конспекти з літератури до семінарського заняття.

*Тренінги.* Це досить складна у технологічному і організаційному відношенні форма навчання, яка спирається на досвід і знання її учасників і є запланованим процесом, що призначений поповнити навички і знання учасників та перевірити їхнє ставлення, ідеї, поведінку з метою зміни й оновлення. Тренінгові заняття спрямовані на формування навичок і підвищення компетентності учасників, головним чином у професійній сфері. Насамперед тренінгові методики використовуються тоді, коли процес навчання спрямований саме на формування життєвих навичок і компетентності, а не на накопичення наукової інформації.

Особливо поширені тренінгові заняття при підготовці управлінського персоналу (Див.: “Тренінгова технологія” (с. 411) в кн.: “Управління людськими ресурсами”: (Понятійно-термінол. слов.): навч. посіб. [для студ. вищ. навч. закл.] / [за ред. Г. В. Щокіна, О. В. Антонюка, М. Ф. Головатого]. — Київ: МАУП, 2006. — 496 с.) [10].

Зауважимо, що висока ефективність використання тренінгів як інноваційних видів занять (навчання) пов’язана з тим, що в ході їх проведення [4; 12]:

- цінується позиція і знання кожного учасника;
- можна поділитися своїм досвідом і проаналізувати його у комфортній атмосфері без примусу;
- можливо навчатися, виконуючи практичні дії;
- можна припускатися помилок, що не призводитиме до покарання або негативних наслідків;
- немає оцінок та інших “каральних” засобів оцінювання нових знань.

*Навчальна дискусія.* Як специфічний, інноваційний вид навчання дискусія ґрунтується на предметному обміні думками між студен-

тами та студентами і викладачами. Вона використовується за умови фундаментальної підготовки викладача, який повинен щонайкраще знати предмет, тему дискусії.

Дискусія важлива тим, що створює сприятливі умови для:

- збагачення студентів інформацією з предмета дискусії;
- самостійного мислення;
- розвитку аналітичних навичок;
- розвитку комунікативних навичок;
- формування витриманості, самоконтролю, емоційної рівноваги;
- розвитку здатності до виваженої аргументації;
- обстоювання власної думки;
- здатності критично ставитися до власних і чужих суджень;
- створення атмосфери доброзичливості;
- розвитку здатності поважати думки інших.

Існують такі види дискусій:

- дискусія, що виникає під час вирішення певної проблеми групою студентів;
- дискусія, спрямована на формування моральних та ідейних переконань;
- дискусія, метою якої є обґрунтування наукових положень, що потребують попередньої підготовки студентів за першоджерелами.

За формою дискусії також бувають різні, а саме:

- “круглий стіл” — бесіда, під час якої обмінюються думками;
- форум — обговорення, в якому експертна група обмінюється думками з аудиторією;
- дебати — обговорення, побудоване на основі заздалегідь запланованих виступів учасників, які представляють дві команди-суперниці; після виступів команди відповідають на запитання, вислуховують спростування своїх аргументів тощо;
- засідання експертної групи (“панельна дискусія”) — група розглядає певну проблему, потім пропонує спільну позицію у формі повідомлення або доповіді всім учасникам;

- симпозіум — обговорення, у процесі якого учасники виступають з повідомленнями, представляючи власну позицію, відповідають на запитання аудиторії.

*Навчальна гра.* Вирізняють такі її види: ділові ігри; рольові ігри; емоційно-моделюючі ігри тощо [1; 2].

*Ділова гра.* Специфічна форма відтворення предметного і соціального змісту майбутньої професійної діяльності спеціаліста-фахівця, моделювання тих систем, умов, зв’язків, що характерні для цієї діяльності як цілого.

*Рольова гра.* У ній учасники розігрують завчасно запрограмовані проблемні ситуації, використовуючи при цьому набуті знання, досвід, практичні навички.

*Емоційно-моделююча гра.* Такі заняття проводять, звичайно, перед вивченням лекційного матеріалу, перед вікторинами, засіданнями тематичних клубів, предметними вечорами тощо.

Багато фахівців, зокрема Ю. Геронімус, Д. Кавтарадзе, А. Смолкін, Ю. Ємельянов, Л. Карамушка [7], В. Мотирко [9], Я. Балюбаш [3] та інші вважають, що в процесі проведення навчальних ігор будь-якого характеру слід дотримуватися таких обов’язкових для досягнення очікуваного успіху принципів:

- імітаційного моделювання конкретних реальних умов і динаміки виробництва, моделювання змісту професійної діяльності спеціаліста;
- проблемності змісту навчальної ділової гри і процесу її розгортання в пізнавальній діяльності студента;
- спільної діяльності учасників в умовах рольової взаємодії;
- ділового спілкування і взаємодії партнерів гри як необхідної умови розв’язання навчальних і виробничих завдань та прийняття узгоджених рішень;
- двоплановості ігрової навчальної діяльності, що дає студентові змогу відчутти себе інтелектуально й емоційно розкритим, виявити творчу ініціативу.

*Модульне дистанційне навчання.* Це порівняно нова навчальна технологія. Вона

з'явилась наприкінці 60-х років в англомовних країнах. Принцип такого навчання полягав у тому, що студент більш самостійно може працювати із запропонованою йому індивідуальною навчальною програмою, яка включає цільовий план дій, банк інформації і методичне керівництво щодо досягнення поставлених дидактичних цілей.

Основні принципи модульності:

- наявність самостійної групи ідей (знань), які отримують студенти за допомогою дидактично доцільних засобів;
- формування самостійно спланованої, цілісної одиниці навчальної діяльності, яка сприяла б досягненню студентом чітко визначених цілей. Складаються автономні порції навчального матеріалу для студентів. За умов модульності студент дістав право вибору шляхів індивідуального навчання.

Навчальні програми за модульною технологією відрізняються від інших програм тим, що вони містять:

- цільову програму дій;
- банк інформації;
- методичне керівництво з досягнення поставлених дидактичних цілей.

При цьому педагоги можуть застосовувати різноманітні форми функцій — від інформаційно-контролюючих до консультативно-контролюючих.

Принципові відмінності модульного навчання від традиційного:

- зміст навчання подається у закінчених, самостійних комплексах — модулях, що водночас є банком інформації та методичним керівництвом з її засвоєння;
- взаємодія педагога і студента у навчальному процесі здійснюється за допомогою модулів, що забезпечують свідоме самостійне досягнення студентами певного рівня підготовки.

Варто також мати на увазі, що дидактичний засіб модульного навчання, по суті, — це спеціальні модулі програми, які складаються з окремих модулів. При цьому модулі програми і відповідні програмні модулі, з яких вони складаються, будуються за такими основними принципами:

- цільового призначення відповідного інформаційного матеріалу;
- поєднання комплексних, інтегруючих і приватних дидактичних цілей;
- повноти навчального матеріалу в модулі;
- відносної самостійності елементів модуля; реалізації зворотного зв'язку;
- оптимальної передачі інформаційного і методичного матеріалу.

Не менш поширеними технологіями є ігрове проектування, операційно-рольові ігри, проблемно-орієнтовані ігри, які ще нерідко називають навчально-педагогічними іграми [9; 11].

Найпоширенішими інноваційними навчальними технологіями, що потужно почали входити в різні системи освіти країн світу ще наприкінці ХХ ст., стали дистанційні технології навчання (ДТН), які підтримують і забезпечують дистанційну освіту (ДО). Триває перерозподіл світового освітнього простору, і ДО відіграє в ньому визначальну роль, суттєво урізноманітнюючи ринок освітніх послуг [3].

Така форма освіти з'явилася як відповідь освітніх систем, з одного боку, на об'єктивні тенденції глобалізації світу, підвищення динаміки його соціально-економічного розвитку, а з другого боку, є реакцією на бурливий і телекомунікаційний розвиток інформаційних і телекомунікаційних технологій, необхідність їх застосування в освітній практиці як засобу навчання і предмета вивчення.

Підтвердженням перспективності розвитку інформаційного шляху підготовки, перепідготовки і підвищення кваліфікації кадрів є те, що за даними опитування респондентів із 1000 найбільших компаній світу (за списком журналу "Fortune") 86 % опитаних збираються використовувати мультимедіа — навчання за допомогою мереж Internet / Intranet. За даними досліджень International Data Corp., обсяг освітніх послуг за допомогою World Wide Web на ринку інформаційних технологій у 2000 р. перевищив 1 млрд дол. США, тоді як у 1997 р. цей показник становив менше ніж 100 млн дол. США [8, 186]. В Україні проблемі розвитку ДО та-

кож надається відповідне значення. Так, у 2013 р. Кабінетом Міністрів України затверджено програму розвитку дистанційної освіти, МОН України розроблено відповідний план заходів щодо її реалізації. Водночас для надання дистанційній освіті масштабів державного рівня треба ще докласти чимало зусиль і насамперед створити нормативно-правове поле, яке забезпечувало б її оптимальне функціонування з урахуванням норм міжнародного права, документів, що регламентують процедуру ліцензування та акредитації навчальних закладів з надання ДО, методології застосування дистанційних технологій у традиційних формах вищої освіти тощо.

До інноваційних процесів, систем, технологій, притаманних саме вищій освіті, сповна можна віднести і кредитно-модульну систему підготовки фахівців (за болонською системою). Це “визнаний у Болоньї європейський стандарт та інструмент реалізації завдань мобільності студента і викладача, а отже, й важливий чинник входження національної системи освіти до спільного європейського простору” [8, 278].

Перехід до кредитно-модульної системи освіти — складний і багатоаспектний [6]. Для її впровадження в організації навчання необхідно провести певну структурну перебудову системи вищої освіти України. Міносвіти і науки України з’ясовує цілі та принципи такої перебудови у процесі проведення широкомасштабного освітянського експерименту щодо впровадження в умовах системи вищої професійної освіти України кредитно-модульної системи.

Такими є за змістом, характером, особливостями використання інноваційних, інтерактивних форм навчання у вищій школі, які принципово впливають на радикальні трансформації у вищій освіті, підвищують її рівень та предметну ефективність.



## Література

1. Андреев А. А. Введение в дистанционное обучение / А. А. Андреев. — Москва: МЭСИ, 1997. — 340 с.
2. Ахметов Н. К. Игра как процесс обучения / Н. К. Ахметов, Ж. С. Хайдаров. — Алма-Ата, 1985. — 410 с.
3. Болюбаш Я. Я. Організація навчального процесу у вищих закладах освіти: навч. посіб. [для слухачів закл. підвищення кваліфікації системи вищ. освіти] / Я. Я. Болюбаш. — Київ: ВВП “КОМПАС”, 1997. — 64 с.
4. Гончаренко С. Український педагогічний словник / С. Гончаренко. — Київ: Либідь, 1997. — 376 с.
5. Денисенко В. А. Инновационное направление развития современной науки об образовании / В. А. Денисенко // Инновации в образовании. — 2006. — № 3. — С. 5–11.
6. Журавський В. С. Болонський процес: головні принципи входження в Європейський простір вищої освіти / В. С. Журавський, М. З. Згуровський. — Київ: ІВЦ “Політехніка”, 2003. — 200 с.
7. Карамушка Л. М. Використання інтерактивних технік у процесі підготовки менеджерів та персоналу освітніх організацій до управління: метод. рек. / Л. М. Карамушка, М. П. Малигіна. — Київ; Рівне, 2003. — 20 с.
8. Кремень В. Г. Освіта і наука України: шляхи модернізації (факти, роздуми, перспективи) / В. Г. Кремень. — Київ: Грамота, 2003. — 216 с.
9. Сборник деловых игр, конкретных ситуаций и практических задач: метод. пособие / [В. И. Матирко, В. В. Полякова, И. М. Стариков, Ю. А. Ткаченко]; под ред. В. И. Матирко. — Москва: Высш. шк., 1991. — 256 с.
10. Управління людськими ресурсами: Понятійно-термінологічний словник: [навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл.] / [за ред. Г. В. Щокіна, О. В. Антонюка, М. Ф. Головатого]. — Київ: МАУП, 2006. — 496 с.
11. Шольце С. Нанотехнологии: трезвый взгляд / С. Шольце. — Alma Mater. Вестн. высш. шк. — 2007. — № 7. — С. 47–52.
12. Ягоднікова В. В. Інтерактивні форми і методи навчання у вищій школі: навч.-метод. посіб. / В. В. Ягоднікова. — Київ: ДП “Вид. дім “Персонал”, 2011. — 70 с.

*Стан, рівень та ефективність сучасної вищої освіти великою мірою залежать від предметного використання інтерактивних освітніх технологій. Систематизовано за характером та особливостями використання інноваційні, інтерактивні форми навчання у вищій школі, які принципово впливають на радикальні трансформації у вищій освіті, підвищують її рівень та предметну ефективність.*

*State, level and efficiency of modern higher education largely depends on the objective use of interactive educational technologies. There systematized by the nature and characteristics of use the innovative and interactive forms of learning in higher education, which fundamentally affect the radical transformation in higher education, increase the level and efficiency.*

*Состояние, уровень и эффективность современного высшего образования в огромной степени зависят от предметного использования интерактивных образовательных технологий. Систематизировано по характеру и особенностям использования инновационные, интерактивные формы обучения в высшей школе, принципиально влияющие на радикальные трансформации в высшем образовании, повышающие ее уровень и предметную эффективность.*

**Надійшла 7 липня 2016 р.**