

ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ

Анотація. У статті розкриваються особливості використання інтерактивних технологій у підготовці майбутніх педагогів, подана типологія основних технологій, висвітлюється відмінність між традиційними та інтерактивними технологіями. Детально проаналізовано такі інтерактивні технології, як: ділові ігри (визначені переваги), тренінги, метод проектів. Визначена структура проекту (початковий етап, етап проектування, етап впровадження проекту, етап корекції проекту, заключний етап), визначено основні типи проектів.

Ключові слова: інтерактивні технології, ділові ігри, тренінги, метод проектів.

Анотация. В статье раскрываются особенности использования интерактивных технологий в подготовке будущих педагогов, представлена типология основных технологий, показано различие между традиционными и интерактивными технологиями. Подробно проанализированы такие интерактивные технологии, как: деловые игры (определенные преимущества), тренинги, метод проектов. Определена структура проекта (начальный этап, этап проектирования, этап реализации проекта, этап коррекции проекта, заключительный этап), выделены основные типы проектов.

Ключевые слова: интерактивные технологии, деловые игры, тренинги, метод проектов.

Summary. The article reveals the peculiarities in the use of interactive technologies in training future teachers, presented a typology of key technologies and highlighted the difference between traditional and interactive technologies. Given detailed analysis of such interactive technologies as: business games (benefit defining), trainings, project method. Defined the project structure (the initial stage, design stage, implementation stage of the project, project correction stage, the final stage), the main types of projects.

Key words: interactive technologies, business games, trainings, project method.

Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими та практичними завданнями. Сьогодні особливої актуальності набуває пошук нових форм, методів, засобів та технологій у підготовці майбутніх фахівців. Сучасні запити ХХІ століття потребують підвищення

якості освіти, що зумовлюють підвищення рівня професійної компетентності вчителя, загальної культури, постійного самовдосконалення педагога.

У підготовці майбутніх педагогів, зазвичай, використовуються традиційні форми занять: лекції, практичні заняття, лабораторні роботи, консультації, заліки та ін. Проте такі форми не дають можливість застосовувати самостійно набуті на практиці знання. Це і зумовлює пошук нових інтерактивних технологій, щодо підготовки майбутніх педагогів, які здатні забезпечити формування пізнавальної та дослідницької діяльності, розвивати критичне мислення, допомагають студентам відчутти себе впевненими на ринку праці, вміння адаптуватися до соціальних змін та криз у суспільстві, бути психологічно стійкими, розвивати здатність до самоорганізації.

Аналіз останніх досліджень та публікацій, у яких започатковано розв'язання цієї проблеми і на які спирається автор; виділення невирішених раніше частин загальної проблеми, котрим присвячується означена стаття. Розгляд чисельних досліджень свідчить, що дану проблему розглядали дуже багато науковців, зокрема: І. Бех, Н. Бібік, І. Зязюн, Р. Гуревич, О. Овчарук, Н. Побірченко, О. Пометун, О. Савченко та ін.

Застосування інтерактивних технологій у підготовці фахівців досліджували М. Кларін, Л. Пироженко, Є. Полат, А. Хуторський та ін.

Проте у працях не прослідковується чіткої характеристики таких інтерактивних технологій як: тренінги, метод проектів та не проаналізовано як позитивні, так і негативні їх властивості у підготовці майбутніх педагогів.

Формування мети статті – застосування інтерактивних технологій та їх вплив на підготовку майбутніх фахівців.

Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів. У зв'язку з реформуванням системи вищої освіти в Україні, впровадженням кредитно-модульної системи навчання, введення ступеневої освіти істотно змінили (підвищили) вимоги до професійної освіти. Нині навчання у вищій школі має ґрунтуватися на діалогічному підході, що передбачає взаємодію учасників педагогічного процесу, їх самоактуалізацію

і самоорієнтацію та використанні комп'ютерних технологій під час такої взаємодії. Передбачається, що викладач не протиставляє себе студентам, а займає з ними рівноправну позицію, залишаючи за собою право керувати способами взаємодії. Він дає можливість студентам бути активними суб'єктами навчальної діяльності, що сприяє практичній реалізації їх прагнення до саморозвитку та самоствердження. Якнайефективніше сприяють цьому різні технології інтерактивного навчання, що останнім часом розробляються та впроваджуються у навчально-виховний процес.

На сьогодні існує багато схожих визначень інтерактивного навчання, зокрема науковці О. Коберник та О. Бялик [1, 193] подають таке, за яким інтерактивне навчання – це спеціальна методика організації пізнавальної діяльності, у процесі якої досягаються певні конкретні та прогнозовані результати. Однією із цілей є створення комфортних умов навчання, таких, при яких студент навчається успішно.

Варто зазначити, що навчання на основі інтерактивних технологій відбувається шляхом взаємодій всіх, хто навчається. Це спілкування (колективне, кооперативне, навчання у співпраці), у якому і викладач, і студенти є суб'єктами. Викладач виступає лише в ролі координатора, організатора процесу навчання.

Отже, використання сучасних інтерактивних технологій навчання сприяє підвищенню якості підготовки майбутніх учителів. До них можна віднести такі технології, як: ділові ігри, навчальні дискусії, тренінги, метод проектів.

Ділова гра – вид гри, в процесі якої в уявлених ситуаціях моделюється зміст професійної діяльності майбутніх фахівців [2]

Розрізняють деякі види ділових ігор: “мозковий штурм”, “інноваційні, імітаційні, організаційно-діяльнісні” та ін.

Значною перевагою ділових ігор як технології навчання є:

- спілкування у грі, наближене до реального життя;

- відпрацювання професійних навичок учасників гри; виявлення рівня володіння навичками, особливостей, рівня комунікативних навичок, особистісних якостей учасників.

За допомогою ділових ігор студенти вчаться не лише формувати свою думку, але й відстоювати та обґрунтовувати її. Важливим є те, що у майбутніх фахівців формуються навички професійного спілкування, вміння вислуховувати співбесідника.

Не менш важливого значення набуває тренінг як інтерактивна технологія у підготовці майбутніх фахівців.

Тренінг в найбільш широкому розумінні є практикою психологічного впливу, яка використовується на методах групової роботи. У ході проведення такого тренінгу студенти оволодівають конкретними соціально-психологічними знаннями, відбувається корекція поведінки особистості, формуються навички спілкування, розвиваються рефлексорні здібності (наприклад, здатність аналізувати ситуацію і власну поведінку), вміння реагувати на ситуацію та швидко перебудовуватися в різних умовах [3, 328].

Метою такого тренінгу є, по-перше, розвиток вміння студента усвідомлювати проблемну професійну ситуацію, по-друге, розвиток вміння аналізувати дану ситуацію та свою поведінку в ній, і по-третє, вироблення вміння професійної поведінки, яка є оптимальною у даній професійній ситуації і найефективніше її вирішує. Ефективність проведення соціально-психологічного тренінгу залежить від розуміння мети студентами. Тому у вступному слові викладач має чітко сформулювати мету тренінгу, більш детально розкрити значення та зміст кожного завдання для досягнення поставленої мети, ілюструючи свої пояснення прикладами з конкретної професійної діяльності. Варто зазначити, що проведення соціально-психологічного тренінгу базується на певних принципах, зокрема: представлення свого “Я” кожним студентом, активності на заняттях, відкритого зворотного зв’язку, “тут і тепер”.

Сучасні технології західної методичної науки використовуються й нашими навчальними закладами, переробляються і оформляються у вигляді нових технологій. Так, все більше педагогів у вищих закладах України цікавляться і використовують проектну діяльність для підготовки майбутніх фахівців.

В останні роки стало модним вживати поняття “проект” в різних галузях соціокультурної практики. Говорять і пишуть про проекти музичні, театральні, художні, літературні, телевізійні, а також проекти у сфері бізнесу, політики, економіки, соціальної роботи, охорони здоров’я, маючи на увазі певний план, задум.

Термін “педагогічне проектування” був введений у науковий обіг вітчизняної педагогіки А. Макаренком. “Педагогічне проектування, – пише він, – це необхідний початковий момент в організації виховного процесу. Як не можна без проекту побудувати будинок, так не можна і виховати потрібних людей, не маючи уявлення про те, які якості їм повинні бути притаманні” [4].

Великою перевагою проектної діяльності є вміння, які набувають студенти, а саме:

- планувати свою роботу, попередньо прораховуючи можливі результати;
- використовувати багато джерел інформації;
- самостійно збирати та накопичувати матеріал;
- аналізувати, співставляти факти, аргументувати свою думку;
- приймати рішення;
- установлювати соціальні контакти (розподіляти обов'язки, взаємодіяти один з одним);
- створювати “кінцевий продукт” – матеріальний носій проектної діяльності (доповідь, реферат, фільм, календар, журнал, проспект, сценарій);
- представляти створене перед аудиторією;
- адекватно оцінювати себе та інших [5]

Метод проектів – це технологія містить сукупність дослідницьких, пошукових, проблемних методів, творчих за своєю суттю.

В педагогічній науці виділяють такі види проектів:

✓ **соціально-освітні проекти:** проектування освітніх систем і процесів; проекти життєвої стратегії особистості, студентських та педагогічних колективів;

✓ **навчальні проекти:** навчальні завдання і ситуації, методи проектів на конкретних заняттях; проекти індивідуальних навчальних програм. Навчальні проекти реалізуються, насамперед, за допомогою методу проектів – організації навчання, при якій у студентів формуються знання в процесі планування та виконання практичних завдань – проектів;

✓ **виховні проекти:** проекти в системі розвитку життєвої і діяльнісної компетентності студентів, їх соціалізації; культурологічні проекти. Виховні проекти: проекти в системі розвитку життєвої і діяльнісної компетентності учнів (І. Єрмаков), їх соціалізації (В. Караковський); культурологічні (В. Біблер) і ігрові проекти. Основна мета цих проектів (подій, ситуацій, процесів, заходів, програм, організацій, технологій) полягає у вирішенні виховних завдань. Серед них виділяються такі завдання, які стосуються педагогів, навчально-виховних закладів, студентів, колективів, позааудиторної діяльності, сім'ї. Такі завдання, як виховання громадянськості, гуманізму, патріотизму, соціальної активності і відповідальності, працьовитості завжди були і будуть актуальними.

✓ **технологічні проекти:** творчі мережеві проекти в навчальному закладі; проекти технологій навчання майбутніх педагогів. Творчі мережеві (блокові) проекти включають оптимальну технологічну систему навчання, яка сприяє максимальному розкриттю творчого потенціалу викладача і студентів, в результаті спільного досягнення поставленої мети. Мережева (блокова) технологія навчання об'єднує цілі, планування, зміст, форми та методи навчання, механізм його постійного стимулювання та оновлення;

✓ **дослідницькі проекти:** ігрові, інформаційні, телекомунікаційні, комп'ютерні проекти. Такі проекти забезпечують широке застосування комп'ютера в різних сферах, особливо, дослідницької діяльності людини, і зводяться до наступних: можливостей запам'ятовувати, зберігати, структурувати, сортувати великі обсяги інформації, швидко знаходити необхідну інформацію; точно перетворювати будь-які види інформації; представляти результати своєї роботи в чіткій формі (графічній, текстовій, звуковій та ін.); побудувати моделі (в тому числі динамічні) реальних об'єктів і явищ;

✓ **індивідуальні, групові і колективні проекти:** особистісно-орієнтовані, індивідуально-творчі, колективно-творчі проекти. Індивідуально-творчий педагогічний проект – це теоретична і практична професійно-педагогічна діяльність, в результаті якої викладачами створюється авторська програма (ідея, концепція). Колективно-творчі педагогічні проекти передбачають вирішення комплексного завдання, що включає організаційну, методичну, практичну педагогічну, дослідницьку діяльність групи або колективу фахівців, спрямовану на отримання інтегративного освітнього результату [6].

Студенти, які беруть активну участь у проектах демонструють: знання і володіння основними дослідницькими методами, уміння висувати гіпотезу, володіння комунікативними навичками, уміння інтегрувати раніше здобуті знання для розв'язання складних завдань.

Як стверджують науковці, щоб навчитися запроваджувати метод проектів у навчально-виховний процес, майбутній педагог має пройти через певну систему підготовки:

- 1) інформаційну (із теоретичною підготовкою);
- 2) організаційно-практичну (із закріпленням та апробацією теоретичних знань на практиці);
- 3) рефлексивну (із самостійною роботою учителів щодо осмислення і творчого аналізу результатів експериментальної роботи);

- 4) корекційну (спрямовану на поповнення знань та практичних навичок учителів, необхідних для подолання труднощів, що виникли);
- 5) методологічну (що передбачає підготовку педагогів-“тренерів”, які можуть навчати інших, створювати свої майстер-класи).

Варто зазначити, що кожен проект має взаємопов'язану структуру, адже вони є ланками одного безперервного процесу. В педагогічній науці виділяють такі етапи:

- початковий етап – в межах даного етапу використовується діагностика цілепокладання, планування (визначення виховних цілей, їх уточнення та конкретизація, зазначення початкових результатів);
- етап проектування – реалізація проектної діяльності, моделювання педагогічної суб'єктів процесу; вибір та добір оптимальних форм та методів для проекту (точний розрахунок запланованих дій);
- етап впровадження проекту – виконання запланованих проектних дій та простежування динаміки прогресу чи регресу (втілення змісту проекту у виховний процес);
- етап корекції проекту – оцінка результатів протікання проекту та можливість проведення корекції процесу (виправлення неточностей, відповідність результатів із початковим задумом проекту);
- заключний етап – визначення результатів даної проектної діяльності та вибір варіантів щодо продовження проекту або ж його зміни (продовження проектування виховної діяльності (винайдення нового проекту)).

Висновки дослідження і перспективи подальших розвідок у даному напрямку. В умовах всесвітньої глобалізації освітнього простору, які передбачають відповідність освіти міжнародним стандартам, на часі проблема підвищення якості освіти, оновлення її змісту та форм організації навчально-виховного процесу, безперервної освіти протягом усього життя, підвищення кваліфікації кадрів тощо.

Нові суспільно-економічні відносини в Україні викликали суперечність між соціальним запитом та можливостями сучасної системи освіти у розвитку особистості, між потребою у оновленні навчально-виховного процесу сучасного навчального закладу та недостатнім рівнем підготовки вчителів до організації цього процесу.

На нашу думку, впровадження та використання інтерактивних технологій у підготовці майбутніх фахівців відкриває масу можливостей до цікавого, самостійного навчання у вищому навчальному закладі. Студенти навчають не лише працювати у команді, але знаходити розв'язки складних завдань, відстоювати свою думку та коректно вислуховувати думки інших членів колективу, врешті-решт презентувати власні нароби (проект).

Список використаних джерел:

1. Коберник О., Бялик О. Інноваційні технології навчання : навчальний посібник / О. Коберник, О. Бялик. – Умань : ПП Жовтий О. О., 2012. – 268 с.
2. Кадемія М. Використання інтерактивних технологій навчання / М. Кадемія // Інновації у підготовці сучасних фахівців – 2013 – № 3 – С. 125 -131.
3. Рабочая книга практического психолога : технология эффективной профессиональной деятельности /пособие для специалистов, работающих с персоналом) / под ред. А. Деркача. – М. : Изд. дом «Красная площадь», 1996. – 397 с.
4. Макаренко А. Проблемы школьного советского воспитания (тезисы) : В 8 т. Т. 4 / А. Макаренко – М. : Педагогика, 1984. – 238 с.
5. Ісаєва Г. Метод проектів – ефективна технологія навчання [Електронний ресурс] – <http://osvita.ua/school/method/technol/1415/>.
6. Коршунова Н. Проекты и прожектыв в педагогике / Н. Коршунова // Педагогика. – 2003. – № 5. – С. 4–5.
7. Проектні технології у виховній роботі навчальних закладів Луганщини : у 2 ч. Ч. 1 – / [Т. Сорочан]. – Луганськ : Знання, 2007. – 250 с.