

Козир М.В.,

доцент кафедри теорії та історії педагогіки
Педагогічного інституту Київського університету імені Бориса Грінченка,
кандидат педагогічних наук

ORCID iD 0000-0001-8402-2589

Олійник О.І.,

студентка V курсу, освітня програма «Науки про освіту»
Педагогічного інституту Київського університету імені Бориса Грінченка

ORCID iD 0000-0001-8433-6764

ІНТЕРАКТИВ ЯК ПЕДАГОГІЧНА ІННОВАЦІЯ В УМОВАХ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

У статті наведено основні класифікації методів інтерактивного навчання на основі різних ознак: комунікативні функції, ступінь задіяності учасників освітнього процесу, форми організації навчальної діяльності тощо. Виявлено основні проблеми у створенні єдиної класифікації інтерактивних методів. Розроблено нову класифікацію, в основі якої лежить ознака мотивації навчальної діяльності.

Ключові слова: інтерактивне навчання, методи інтерактивного навчання, класифікація інтерактивів, мотиваційні інтерактивні методи.

© Козир М.В., Олійник О.І., 2019

Вступ. Новітні світові стандарти в галузі освіти передбачають підготовку висококваліфікованих спеціалістів, які можуть інтегрувати теоретичні знання і практичні уміння в цілісну систему. Задля того, щоб успішно реалізувати особистісний потенціал студента під час навчання повинні бути створені усі необхідні умови, які сприяють формуванню мобільності, умінню інтегруватись у динамічний соціум, здатності дивергентно мислити й вирішувати нові ситуації, активно комунікувати й моделювати навчальні та виховні ситуації. Одним з провідних завдань вищої освіти на сучасному етапі є формування конкурентоспроможної, творчої особистості майбутнього професіонала, фахівця конкретної галузі діяльності, здатного до саморозвитку, самоосвіти та інноваційної роботи.

Відповідно до Закону України «Про освіту»: «Метою освіти є всебічний розвиток людини як особистості та найвищої цінності суспільства, її талантів, інтелектуальних, творчих і фізичних здібностей, формування цінностей і необхідних для успішної самореалізації компетентностей, виховання відповідальних громадян, які здатні до свідомого суспільного вибору та спрямування своєї діяльності на ко-

ристь іншим людям і суспільству, збагачення на цій основі інтелектуального, економічного, творчого, культурного потенціалу Українського народу, підвищення освітнього рівня громадян задля забезпечення сталого розвитку України та її європейського вибору» [4, с. 1]. Вказані вимоги до реалізації змісту освіти ставлять питання щодо ефективності використовуваних засобів і методів навчання й організації освітнього процесу, які повинні успішно втілювати його мету.

Модернізація освітнього простору у закладі вищої освіти виявляє гостру потребу впровадження інноваційних технологій та правильного їх застосування. Сучасні реалії вимагають від педагогічного працівника вміння сформувати цілісну особистість, конкурентоспроможного фахівця, грамотну, освічену людину. Цьому сприяє впровадження інтерактивних технологій в освіті, що дає можливість найкраще розкрити інтелектуальний потенціал студентів.

Об'єкт дослідження — процес застосування інтерактивних технологій у закладах вищої освіти.

Предмет дослідження — інтерактивні методи в організації освітнього процесу закладів вищої освіти.

Мета статті полягає в аналізі наукових джерел з питання класифікації інтерактивних технологій в основній та вищій школі, розробці власної практично зорієнтованої класифікації інтерактивів для вищої ланки освіти.

Аналіз основних досліджень. Проблема впровадження інтерактивних технологій в освітньому процесі закладів вищої освіти цікавила багато вчених різних наукових сфер та країн: В.Н. Базильов, Р.М. Кумишева, Н.О. Павленко, І.О. Пироженко, О.І. Пометун та ін. Дослідженню змісту, форм і механізмів здійснення інтерактивного навчання присвячено роботи зарубіжних педагогів, серед яких Д. Бирн, Х. Браун, Л. ван Лаер, Л. Ілола, Ф. Кліпел та ін. Формування професійної компетентності майбутнього конкурентоспроможного вчителя стало предметом дослідження відомих науковців (О.В. Бондаревської, А.В. Василюк, В.В. Краєвського, І.О. Зимньої, І.В. Родигіної, А.В. Хуторського).

Необхідність у детальному розкритті вказаного питання на основі аналізу використання інтерактивних технологій у закладі вищої освіти та загальноосвітньому навчальному закладі й зумовили вибір теми дослідження.

Виклад основного матеріалу. Сучасний освітній процес має стійку орієнтацію на формування не лише глибоких знань та міцних умінь студента, а й можливості їх ефективно й успішно використовувати у різних ситуаціях, формувати власний досвід у вирішенні певних проблем. Задля цього педагогічні працівники у своїй діяльності мають послуговуватися такими методами навчання, які будуть сприяти самореалізації студентів. Успішне втілення вказаних цілей можливе завдяки впровадженню в освітній процес методів інтерактивного навчання.

Їх методологічну основу становлять два підходи — діяльнісний, головна теза якого щодо розвитку особистості полягає в тому, що «людина виявляє властивості й зв'язки елементів реального світу лише у процесі діяльності й на підставі різних її видів» та особистісно орієнтований підхід, методологічна переорієнтація якого спрямована на розвиток особистості, формування його основних професійних компетенцій [13].

Спираючись на твердження О. Пометун, інтерактивним навчанням є «організація вчителем за допомогою певної системи способів, прийомів, методів освітнього процесу, заснованого на: суб'єкт-суб'єктних стосунках педагога й учня (паритетності); багатосторонній комунікації; конструюванні знань учнем; використан-

ні самооцінки та зворотного зв'язку; постійній активності учня» [9]. Методи інтерактивного навчання є системою правил організації суб'єктів освітнього процесу, яка спрямована на засвоєння нового досвіду та знань із можливістю самореалізації особистості в умовах глобальної інформатизації суспільства й освітнього середовища зокрема. На сьогодні ще не розроблено повної класифікації інтерактивних методів навчання, яка була б універсальною для кількох рівнів освіти (основної та вищої школи). На нашу думку, для її створення потрібно синтезувати уже наявні напрацювання різновидів інтерактивів в основній школі з урахуванням навчально-пізнавальних потреб учасників освітнього процесу вищої школи.

Існують різні підходи до класифікації інтерактивних методів навчання, серед яких напрацювання Л.Н. Вавилова, Т.Н. Добриніна, Е.Я. Голанта, О.А. Голубкова, В.В. Гузева та ін.

У процесі розмежування інтерактивних методів навчання науковцями виокремлено дві проблеми, серед яких відсутність повної класифікації інтерактивів та неможливість чіткого розмежування активних та інтерактивних методів навчання, а також часткова чи неповна спрямованість на виконання особистісної функції — самореалізації студента [11].

Із наявних у педагогічній науці класифікацій методів інтерактивного навчання за певними критеріями можна виділити наступні.

У залежності від спектра можливостей Г.С. Харханова класифікує інтерактивні методи на три ключові групи, серед яких інтерактивні методи навчання з широким, середнім і вузьким спектром можливостей [12].

На основі комунікативних функцій за О.А. Голубковою та А.Ю. Прилепо можна виділити інтерактивні методи навчання трьох груп: дискусійні методи, серед яких діалог, групова дискусія, опрацювання та аналіз життєвих ситуацій; ігрові методи, що включають у себе дидактичні ігри, творчі ігри, в тому числі ділові, рольові ігри, організаційно-діяльнісні ігри, констрігри; психологічна група інтерактивних методів, а саме: сенситивний і комунікаційний тренінг, емпатія [2] (рис.1).

Відповідно до виконуваних функцій В.В. Ніколіна та Г.С. Кулініч виокремлюють ігрові інтерактивні методи навчання, серед яких ігри з правилами (настільні, рухливі, комп'ютерні); творчі ігри (рольові, ігри-змагання). Враховуючи їх дидактичні цілі виділяють ігри, які спрямовані на вивчення нового матеріалу, на перевірку знань й ті, метою яких є закріплення і узагальнення вивченого [7].

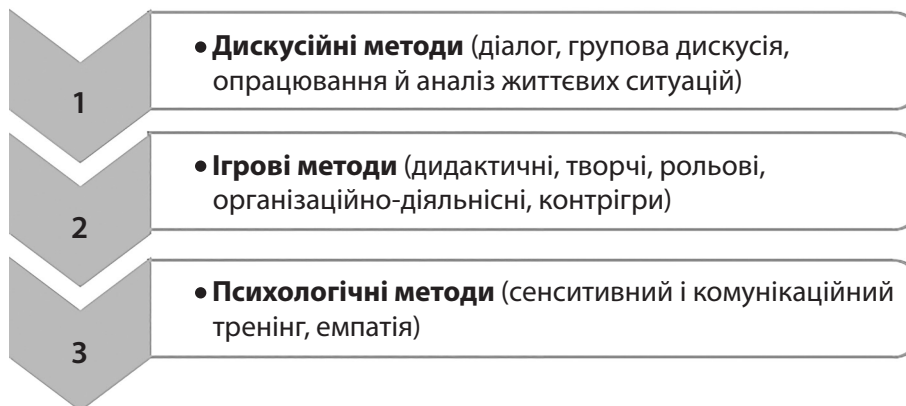


Рис.1

Що стосується ігор як одного із ключових компонентів інтерактивів, можна відзначити підхід В. Семенова, який презентує такі їх різновиди:

- інтерактивні ігри з опосередкованим впливом на учня (кросворди, ребуси та ін.);
- з безпосереднім впливом на учня (сюжетно-рольові);
- неінтерактивні (ігрові завдання, спрямовані на індивідуальну роботу).

За ступенем задіяності учасників освітнього процесу Е.Я. Голант вперше класифікує методи навчання на пасивні або ж «нетрудові методи готових знань» та активні методи чи «інтенсивні, активно-трудова» [1].

Подібно до попередньої класифікації, за таким же принципом класифікує інтерактивні методи навчання М. Кларін, беручи за основу активність учасників освітнього процесу, він виділяє пізнавальні методи (виступ, самостійний пошук, розв'язання проблеми); фізичні (малювання, виконання записів та ін.), соціальні (постановка запитань, формулювання відповідей) [6] (рис. 2).

Т.С. Паніна, Л.Н. Вавилова виділяють такі основні групи інтерактивного навчання:

- 1) дискусійні: діалог, групова дискусія, розбір ситуацій з практики;
- 2) ігрові: дидактичні творчі ігри, ділові, рольові, організаційно-діяльнісні ігри;
- 3) тренінгові: комунікативні тренінги, тренінги сенситивності [8].

Існує також класифікація методів, зорієнтована для навчання в ЗВО й запропонована А.М. Смолкіним. Дослідник розрізняє імітаційні методи активного навчання, маючи на увазі такі форми проведення занять, у яких навчально-пізнавальна діяльність будується на основі імітації майбутньої професійної діяльності, та неімітаційні.

До останніх належать проблемна лекція, лекція із заздалегідь запланованими помилками, лекція прес-конференція, евристична бесіда, навчальна дискусія, самостійна робота з літературою, семінари, дискусія. Науковець виокремлює дві категорії імітаційних методів — ігрові та неігрові.

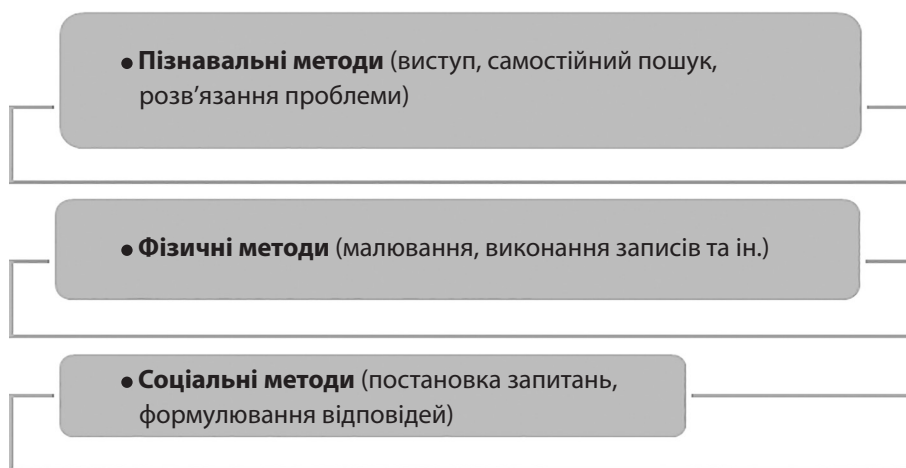


Рис. 2

До перших належать: ділова гра, педагогічні ситуації, педагогічні завдання, ситуації інсценування різної діяльності. До других — колективна розумова діяльність. Ця класифікація, на відміну від попередніх, відповідає умові самореалізації особистості студента.

Цікавим є поділ інтерактивних методів на групи, здійснений О. Сікарчук. Вона виокремлює такі два підходи до класифікації:

— перша група, де однією із сторін є викладач; сюди належать проблемні лекції, семінари-обговорення, лекції з дискусіями, провокаційними питаннями;

— друга група, де спілкування проходить безпосередньо між студентами (круглі столи, ділові, рольові, дидактичні ігри, проекти, дискусії та ін.) [10].

Дещо відмінною є класифікація інтерактивних методів навчання в основній школі. Так, вітчизняні науковці О. Пометун та Л. Пироженко залежно від форми організації навчальної діяльності учнів та мети об'єднують форми інтерактивного навчання у чотири групи, серед яких виділяється ситуативне моделювання (імітаційні, рольові ігри, драматизація), опрацювання дискусійних питань (дискусія, метод ПРЕС та ін.), колективно-групове навчання (мікрофон, незакінчені речення, «ажурна пилка» та ін.), кооперативне навчання (робота в парах, трійках, робота в малих групах) [5]. Цей підхід є найбільш використовуваним в основній школі.

Існує й інший підхід до класифікації інтерактивних методів, розробником якої є О. Ложка. Сюди належать регулятивні методи, в основу яких покладено правила взаємодії в освітньому процесі; мотиваційні, характерною ознакою

яких є чітка позиція кожного учасника; інформаційні, що мають на меті обмін цінностями; пізнавальні, завдання яких полягає в отриманні та удосконаленні нових знань.

Класифікація, базисом для якої є діалогічне спілкування учасників освітнього процесу, розроблена М. Скрипник. Дослідниця виокремлює такі інтерактивні методи, що реалізують функції: пізнавальну, мотиваційну, регулятивну. Керуючись специфікою механізмів спілкування, О. Киричук включає сюди ще й інформаційну функцію.

Узагальнюючи результати аналізу наявних класифікацій інтерактивних методів навчання, можемо зробити висновок, що кожен дослідник в основу поділу спирається на різні фактори й принципи. Так, ключовими з них є провідна функція інтерактивів, їх мета, рівень активності учасників освітнього процесу, їх взаємодія.

На основі цього можемо стверджувати про потребу створення нової класифікації, яка була б універсальною для двох рівнів освіти — основної та вищої школи. Базисом для формування такої класифікації можемо взяти комплекс мотивів, які переслідує кожен з учасників освітнього процесу.

Автори підручника «Загальна психологія» визначають мотиви як «пов'язані із задоволенням певних потреб спонукання до діяльності, в яких виявляється активність суб'єкта і визначається його спрямованість» [3]. Беручи до уваги сукупність мотивів викладача/вчителя й студента/учня в навчанні, можна сформувати окрему класифікацію інтерактивних методів навчання, яка б задовольняла конкретну мотивацію (рис.3).



Рис. 3

Першу групу методів становлять ті, які вдовольняють соціальні потреби суб'єктів освітнього процесу. Сюди можна включити мотив прояву особистості та самоствердження в групі та мотив досягнення колективної мети. Ці методи можуть бути як індивідуальними, так і груповими. Для реалізації вдоволення соціального мотиву найбільш доцільно було б використовувати ігрові методи. Сюди належать різноманітні ділові, рольові, творчі, організаційно-діяльні ігри, які дають можливість у ході гри займати певну позицію — грати конкретну роль, що має певну проекцію у соціальну дійсність.

Другу групу інтерактивних методів викремлюємо на основі спонукальних мотивів. Їх можна застосовувати на початку й наприкінці опрацювання певного матеріалу. Ініціатива в такому разі буде на боці викладача, який має стимулювати подальшу навчальну діяльність. Це можуть бути різного роду лекції із включенням елементів проблемності й дискусійності, обговорення, бесіди. Методи цієї категорії було б доречно поєднувати комплексно з тими, що реалізують іншу систему мотивів. Наприклад, професійно-ціннісні, що становлять третю групу.

Інтерактиви, спрямовані на вдоволення професійно-ціннісних (навчально-ціннісних) потреб є рушієм навчальної діяльності, оскільки вирізняються найбільшим рівнем продуктивної роботи, що спрямована на вдосконалення знань та умінь, формування ціннісної системи. Сюди можна включити індивідуальне та групове проектування, різноматематичні обговорення, диспути, «мозковий штурм», певні різновиди ігор, які спрямовані на роз-

виток конкретних умінь навчальної діяльності і майбутньої професійної.

Четверта група — інтерактивні методи, які спрямовані на реалізацію пізнавальних мотивів. Вони мають на меті отримання нових знань, їх систематизацію й вдосконалення, як запоруки позитивних навчальних й професійних досягнень. До цієї категорії належать кейс-метод, що має на меті активний проблемно-пошуковий аналіз, фокус-групи, відеоконференції, навчальні дебати.

П'ята група інтерактивних методів, спрямована на задоволення меркантильних мотивів у перспективі і становить синтез попередніх різновидів, є сукупністю усіх вказаних мотивів (рис. 3). Вибір методів цієї категорії спрямований на комплексну реалізацію усіх освітніх потреб, які знайдуть своє втілення у майбутній діяльності, зокрема професійній.

Вибір методу будь-якої із вказаних груп може бути обумовлений темою заняття, метою, очікуваними результатами, рівнем активізації учасників освітнього процесу, комплексом мотивів студентів.

Висновки. Отже, інтерактивні технології у закладах основної та вищої освіти спрямовані на забезпечення підвищення інтересу учнів та студентів до процесу навчання, оскільки мають можливість реалізувати втілення їх основних мотивів, прагнень та потреб, розвивають комунікативні уміння й організаційні навички. І тому їх активне застосування під новим кутом сприятиме підготовці вмотивованих й позитивно професійно зорієнтованих учнів та висококваліфікованих спеціалістів, що здатні інтегрувати теоретичні знання й практичні вміння в майбутню професійну діяльність.

ДЖЕРЕЛА

1. Голант Е.Я. О развитии самостоятельности и творческой активности учащихся в процессе обучения. *Воспитание познавательной активности и самостоятельности учащихся*. Казань, 1969. Вып. 67. Сб. 2. Ч. 1. С. 32–34.
2. Голубкова О.А. Использование активных методов обучения в учебном процессе: учеб.-метод. пособие. СПб, 1998. 42 с.
3. Загальна психологія / О.В. Скрипченко, Л.В. Долинська, З.В. Огороднійчук та ін. К.: Либідь, 2005. 464 с.
4. Закон України «Про освіту». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>
5. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: метод. посібник / Благодійна організація «Вчителі за демократію та партнерство»; авт.-уклад. О. Пометун, Л. Пироженко. К.: А.П.Н., 2002. 135 с. (Сучасній школі — демократичну освіту). Бібліогр.: с. 133–134. ISBN 966-96056-2-8.
6. Кларин М.В. Интерактивное обучение — инструмент освоения нового опыта. *Педагогика*. 2000. № 7.
7. Кулинич Г.С., Николина В.В. Географические игры в обучении и воспитании школьников: метод. пособие. Горький: ГООПО, 1990. 84 с.

8. Панина Т.С., Вавилова Л.Н. Современные способы активизации обучения. М.: Изд. центр «Академия», 2008. 176 с.
9. Пометун О.І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ, 2007. 144 с.
10. Сікарчук О.І. Інтерактивні методи навчання у вищій школі: навч.-метод. посіб. Київ: Таксон, 2014. 88 с.
11. Ткаченко М.М., Коломієць Ю.В. Інтерактивні технології колективно-групового навчання. URL: http://www.rusnauka.com/12_EN_2008/Pedagogica/31136.doc.htm
12. Харханова Г.С. Интерактивные методы обучения как средство формирования мотивации конфликта у школьников: дис. ... канд. пед. наук. Калининград, 1999. 142 с.
13. Ягоднікова В.В. Інтерактивні форми і методи навчання у вищій школі. Київ: ДП «Видавничий дім «Персонал», 2009. URL: http://maup.com.ua/assets/files/lib/book/inter_formy.pdf

REFERENCES

1. Holant E. Ya. (1969) O razvytyy samostoiatel'nosti y tvorcheskoi aktyvnosti uchashchikhsia v protsesse obucheniya // Vospytanye poznavatel'noi aktyvnosti y samostoiatel'nosti uchashchikhsia. Kazan. Vyp. 67. Sb. 2. Ch. 1. S. 32–34. (rus)
2. Holubkova O. A. (1998) Yspolzovanye aktyvnykh metodov obucheniya v uchebnom protsesse: ucheb.-metod. posobyе. SPb. 42 s.
3. Zahalna psykholohiia (2005) / O. V. Skrypchenko, L. V. Dolynska, Z. V. Ohorodniichuk ta in. K.: Lybid. 464 s. (ukr)
4. Zakon Ukrainy «Pro osvitu» [Elektronnyi resurs]. 2017. Rezhym dostupu do resursu: [https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19\(ukr\)](https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19(ukr))
5. Interaktyvni tekhnolohii navchannia: teoriia, praktyka, dosvid : metod. posibnyk (2002) / Blahodiina orhanizatsiia «Vchyteli za demokratsiiu ta partnerstvo» ; avt.-uklad. O. Pometun, L. Pyrozhenko. K. : A.P.N., 135 s. (Suchasni shkoli — demokratychnu osvitu). Bibliohr.: s. 133-134. ISBN 966-96056-2-8(ukr)
6. Klaryn M. V. (2000) Ynteraktyvnoe obuchenye — ynstrument osvoeniya novoho opyta // Pedahohyka. №7. (rus)
7. Kulynych H. S., Nykolyna V. V. (1990) Neohrafycheskye yhry v obuchenyy y vospytanyy shkolnykov: metod. posobyе. Horkyi: HOOOPO. 84 s.
8. Panyna T. S., Vavyl'ova L. N. (2008) Sovremennyye sposoby aktyvyzatsyy obucheniya. M.: Yzd. tsentr «Akademyia». 176 s. (rus)
9. Pometun O. I. (2007) Entsyklopediia interaktyvnoho navchannia. Kyiv. 144 s. (ukr)
10. Sikarchuk O. I. (2014) Interaktyvni metody navchannia u vyshchii shkoli: navchalno-metodychnyi posibnyk. Kyiv: Takson. 88 s. (ukr)
11. Tkachenko M. M., Kolomiiets Yu. V. (2014) Interaktyvni tekhnolohii kolektyvno-hrupovoho navchannia [Elektronnyi resurs]. Rezhym dostupu do resursu: http://www.rusnauka.com/12_EN_2008/Pedagogica/31136.doc.htm (ukr)
12. Kharkhanova H. S. (1999) Ynteraktyvnye metody obucheniya kak sredstvo formyrovaniya motyvatsyy konflikta u shkolnykov: dys. ... kand. ped. nauk. Kalynynhrad. 142 s. (rus)
13. Iahodnikova V. V. (2009) Interaktyvni formy i metody navchannia u vyshchyi shkoli. Kyiv: DP «Vydavnychiy dim «Personal» [Elektronnyi resurs]. Rezhym dostupu do resursu: http://maup.com.ua/assets/files/lib/book/inter_formy.pdf (ukr)

Козырь М.В., Олейник О.И.

ИНТЕРАКТИВ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИННОВАЦИЯ В УСЛОВИЯХ ИНФОРМАЦИОННОГО ОБЩЕСТВА

В статье приведены основные классификации методов интерактивного обучения на основе различных признаков: коммуникативные функции, степень задействованности участников образовательного процесса, формы организации учебной деятельности и др. Выявлены основные проблемы в создании единой классификации интерактивных методов. Разработана новая классификация, в основе которой лежит признак мотивации учебной деятельности.

Ключевые слова: интерактивное обучение, методы интерактивного обучения, классификация интерактивов, мотивационные интерактивные методы.

M. Kozyr, O. Oliynyk

INTERACTIVE AS A PEDAGOGICAL INNOVATION IN AN INFORMATION SOCIETY

M. Kozyr, Ph.D., Senior Lecturer of Theory and History of Pedagogy Department, Borys Grinchenko Kyiv University;

O. Oliynyk, 5th year student, educational program "Science of Education" of Pedagogical Institute of Borys Grinchenko Kyiv University

The article analyzes the scientific sources on the classification of interactive technologies in primary and higher schools, presents the basic classifications of methods of interactive learning on the basis of various features: communicative functions, degree of involvement of participants in the educational process, forms of organization of educational activities, etc. The main problems in creating a unified classification of interactive methods have been identified. A new, practically oriented classification is developed, based on the sign of motivation of educational activity.

Based on the research, we can state the need to create a new classification that would be universal for two levels of education — primary and higher education. The basis for its formation is a set of motives that each participant in the educational process pursues.

The first group of methods are those that meet the social needs of the subjects of the educational process. These include the motive for self-expression and self-assertion in the group and the motive for achieving a collective goal. The second group of interactive methods is distinguished on the basis of motivating motives. Interviews aimed at meeting the vocational-value (training-value) needs make up the third group of classification. The fourth is interactive methods aimed at realizing cognitive motives. The fifth group of interactive methods, aimed at satisfying the mercantile motives in the future and synthesizing the previous varieties, is a set of all the above motives. The choice of methods in this category is aimed at a comprehensive realization of all educational needs that will find their way into future activities, including professional ones.

In the course of the study, we came to the conclusion that the active use of interactive technologies at a new angle will facilitate the training of motivated and positively oriented students and highly qualified specialists, who are able to integrate theoretical knowledge and practical skills in the future professional activity.

Key words: *interactive learning, methods of interactive learning, classification of interactives, motivational interactive methods.*

Стаття надійшла до редакції 12.11.2019 р.

Прийнято до друку 16.11.2019 р.