

The article deals with the necessity of the well-grounded art-graphic training of a future teacher of technology. The historical experience of the art usage in the development of the pedagogical skill of the teacher is examined. The new approaches to the training of a future technology teacher are described. There are the results of the experimental verification of the Information and Communications Technology usage in the training of a future technology teacher in the course of the scientific and research work.

Keywords: art-graphic training, art, a teacher of technology, Information and Communications Technology.

УДК 371.315.6

В.В. Болгарін, О.Ю. Болгаріна
м. Нікополь, Україна

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ НЕФАХОВИХ ДИСЦИПЛІН

Постановка проблеми. Процес інтеграції України у світову спільноту супроводжується перетвореннями й у гуманітарній сфері. Україна потребує фахівців, конкурентноспроможних на ринку праці, компетентних у своїх галузях. Визначна роль у формуванні й становленні творчої особистості належить освіті. Одним із напрямів модернізації системи вищої освіти є впровадження у навчальний процес інноваційних технологій, важливе місце серед яких належить інтерактивним. Великого значення для підвищення ефективності навчання набуває й імітаційно - ігровий підхід при викладанні нефахових дисциплін, з яким пов'язують удосконалення освіти шляхом переведу дидактичної системи із традиційних, інформаційних підходів, на такі, що активізують, стимулюють творчі здібності та нестандартне рішення навчальних проблем. До складових такого підходу належать імітаційно-ігрове моделювання (розробка ситуацій, імітаційно-ігрових завдань та пошук сприятливих варіантів їх аналізу, прогнозування), рольова перспектива (структурування змісту навчального матеріалу у вигляді імітаційно-ігрової і проблемно-ситуативної моделі, основою якої є завдання – ролі) та сценарна поведінка (система рольових дій із виконання комунікативних функцій, практичних дій у конкретних ситуаціях) [1, с. 232].

Таким чином, упровадження інноваційних технологій навчання розвиває творчі здібності і нахили студентів, формує у них культуру мислення, уміння самостійно орієнтуватися в суспільно-політичній, правовій і науковій інформації. Засвоєння нефахових дисциплін відбувається в контексті майбутньої діяльності за трьома базовими типами навчальної діяльності: академічним (з провідною роллю лекцій і семінарів); квазіпрофесійним (з широким використанням ігрових занять); навчально- професійним (практика) [2, с. 12].

Аналіз попередніх досліджень. Сутність інтерактивного навчання висвітлено у працях Н. Балицької, Г. Волошиної, О. Глотова, Н. Побірченко, О. Пометун, Л. Піроженко та ін. Проблема використання інтерактивних методів навчання знайшла своє відображення у наукових роботах таких учених, як Н. Азарова, І. Бех, Н. Матвєєва, Л. Николаєва, О. Панченко, Н. Стецюра та інших.

Необхідність використання імітаційно-ігрових методів при викладанні нефахових дисциплін висвітлюється в науково-методичній літературі та публікаціях багатьох науковців. Розробкою ігрових форм і методів навчання займалися: А. Деркач, С. Щербак, Т. Олійник, Г. Китайгородська, Н. Красовська, О. Вишневський та ін.

Проте проблеми впровадження інтерактивних технологій у процесі викладання нефахових дисциплін студентів вищих навчальних закладів освіти є недостатньо розробленими й потребують подальшого вивчення [6, с. 55].

Мета статті полягає у розкритті специфіки інтерактивного навчання у вищій школі при підготовці майбутніх фахівців, проведенні порівняльного аналізу імітаційно-ігрових методів

навчання «ділова гра», «рольова гра» та симуляції або ситуаційні моделювання під час викладання нефахових дисциплін.

Виклад основного матеріалу. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації. Воно ефективно сприяє формуванню навичок і вмінь, виробленню цінностей, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії [5, с. 188].

Відповідно до піраміди засвоєння знань, розробленої американськими науковцями у 80-х роках ХХ століття, 75 % інформації засвоюється через навчання за допомогою використання імітаційно-ігрових методів. Особливо це важливо при викладанні нефахових дисциплін до яких студенти готуються не так ретельно, як до фахових. Ці дані цілком підтверджуються дослідженнями сучасних українських учених. За їхніми оцінками, людина може, читаючи очима, запам'ятати 10 % інформації, слухаючи – 26 %, розглядаючи – 30 %, слухаючи і розглядаючи – 50 %, обговорюючи – 70 %, особистий досвід дозволяє засвоїти 80 % інформації, спільна діяльність з обговоренням – 90 %, навчання інших – 95 % [4, с. 846].

Інтерактивне навчання становить концептуально новий тип організації праці. Як зазначають О. Пометун та Л. Пироженко, суть інтерактивного навчання у тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), під час якого здійснюється взаємодія викладача і студентів, це така форма організації пізнавальної діяльності, у процесі якої створюються умови для всебічного розвитку особистості студента [3, с. 19].

В інтерактивних технологіях при викладанні нефахових дисциплін змінюється схема комунікації в навчальному процесі: важливим стає міжособистісний взаємний мовленнєвий контакт між мовцями. Студент відчуває свою рівнозначність з викладачем як суб'єкт навчально-виховного процесу. Роль викладача розширюється: він не просто здійснює контроль, а, перш за все, виступає координатором і консультантом, виявляє труднощі, які виникають у студентів, прогалини у їх знаннях, реалізуючи індивідуальний та диференційований підходи до їх навчання.

Особливого значення для становлення особистості майбутнього фахівця набуває застосування імітаційно-ігрового підходу до організації навчальної діяльності. Рольова гра на заняттях з нефахових дисциплін, що імітує майбутню професійну діяльність, сприяє виробленню у студентів професійних умінь і навичок, передбачених кваліфікаційною характеристикою. Ігрова модель навчання дозволяє тим, хто навчається, не тільки відчути себе у певній комунікативній ролі, а й виявити свої емоції, інтелектуальні здібності, творчу уяву [9, с. 100].

Як правило, технологія навчання у грі передбачає чіткі етапи: 1) підготовка до гри (визначення фабули, розподіл ролей, інструктаж учасників гри, підготовка ролей); 2) проведення гри, що включає програвання ситуацій і ролей кожним учасником; 3) рефлексія, аналіз студентами проведеної гри. Зазвичай процес підготовки до гри потребує значних зусиль: необхідно розробити фабулу, розподілити ролі, чітко визначивши мету й сутність кожної з них, продумати можливі варіанти рішення проблем, запитання та можливі відповіді, визначити хронометраж.

Найпростішим імітаційним методом навчання є розігрування ролей. Воно потребує менше витрат часу і засобів на розробку і впровадження.

Основні ознаки методу розігрування ролей такі:

- наявність складного завдання або проблеми і розподіл ролей між учасниками;
- відмінність інтересів учасників;
- взаємодія учасників гри;
- введення викладачем у процесі гри корегуючих умов;
- оцінка результатів і підвищення підсумків гри викладачем.

Перевагою ділових ігор є можливість одержання нового знання за рахунок множинності інтерпретацій змісту гри кожним з його учасників, що набуває особливого значення, коли йдеться про використання ділової гри при викладанні нефахових дисциплін [8, с. 232]. Ігрова

навчальна діяльність має характер рольової взаємодії, що розгортається відповідно до запропонованих, а в деяких випадках і прийнятих у процесі гри правил і норм. У низці наукових досліджень впливу гри на формування комунікативних умінь, зростання інтересу до ділових ігор у професійній підготовці пов'язується з такими особливостями:

- 1) максимальне наближення навчального процесу до реальної практичної діяльності;
- 2) вдале поєднання діяльності та спілкування, що набуває особливого значення у вивченні іноземних мов;
- 3) колективне вирішення спільних завдань;
- 4) створення певного емоційного настрою гравців.

За визначенням П. Щербаня, ділова гра – «це в певному розумінні імітація професійної діяльності... У діловій грі відбувається діалог на професійному рівні, зіткнення різних думок і позицій, взаємна критика гіпотез і пропозицій, їх обґрунтування і зміцнення, що веде до виникнення нових знань та уявлень, допомагає набутти досвіду професійної діяльності» [8, с. 48].

Головною метою застосування рольової гри є «розвиток у студентів аналітичних здібностей, прищеплення умінь приймати правильні рішення». Ділова ж гра – це діяльність, що формує професійні якості майбутнього фахівця.

В. Платов вбачає схожість ділової та рольової гри, але вказує і на їхню принципову відмінність. «Перше, що відрізняє ділову гру від інших методів активного навчання, є те, що її основою може бути лише модель соціально-економічної системи в цілому, а не її окремі елементи... Друга принципова відмінність полягає в тому, що в діловій грі система, яка моделюється, розглядається як динамічна» [5, с. 200].

Особливо корисними для майбутньої професійної діяльності є симуляції або ситуаційні моделювання. Використання симуляцій дозволяє не тільки виконати дії, що повторюють явища навколишньої дійсності, а й відтворити у спеціально створених для цього умовах реальні ситуації професійного життя.

Цікавим прикладом ситуаційного моделювання є технологія «Займи позицію», мета якої – обґрунтування студентами позиції «за» або «проти» обговорюваного питання та знайомство з альтернативними поглядами на ту чи іншу проблему, й технологія «Зміни позицію», що дозволяє стати на місце іншої людини, врахувавши її думку, формує вміння виробляти комунікативні стратегії, розвиває навички аргументації, активного слухання [1, с. 628].

Технологія «Мозковий штурм», що ефективно застосовується при викладанні нефархових дисциплін, передбачає активізацію мисленнєво-мовленнєвої діяльності студентів, адже основною метою цієї технології є зосередження на конкретній проблемі, наведення максимальної кількості ідей щодо її розв'язання й вибір найбільш оптимального варіанту рішення із них. Реалізація цієї технології можлива завдяки залученню всіх учасників колективу для обговорення або роботи студентів у складі малих груп. Важливо при використанні цієї технології заохочувати студентів до наведення різноманітних ідей, іноді на перший погляд зовсім абсурдних.

Для узагальнення отриманої на занятті інформації доречно застосувати технологію «Мікрофон». Ця технологія дозволить кожному підбити підсумок заняття, з'ясувавши, що саме він запам'ятав або проаналізував. Розпочати обговорення можна зі слів: «У результаті обговорення я з'ясував...», «Після вивчення теми можна зробити висновок...» тощо [9, с. 85].

Ефективність навчання значною мірою залежить від зацікавленості студентів, мотивації, яка стимулює їхню активну діяльність. Моделюючи ситуацію як засіб навчання, викладач має урахувати різні фактори: рівень підготовленості студентів, тему і мету занять, конкретні обставини. При цьому необхідно враховувати максимальну адекватність реальної ситуації спілкування рівню підготовки студентів для виконання поставлених завдань, їх можливість виявити ініціативу у виборі шляхів для розв'язання дидактичної проблеми, активізації мотивації навчання.

Звичайно, не завжди доцільно вводити у навчання весь арсенал імітаційно-ігрових методів, але це можна зробити на завершенні вивчення певної теми або під час обговорення літературних

творів і їх фрагментів, дискусійних проблем, газетних матеріалів. Багато елементів цих методів можуть бути пов'язані з метою формування практичних навичок іншомовного спілкування.

Зазначимо, що популярності набуває інтерактивне онлайн-навчання. Перевагами використання інтерактивних систем онлайн-навчання є доступність, гнучкість, відсутність стресу, якість навчання, проведення персональної консультації, вибір часу та місця для навчання, заощадження вільного часу, вдосконалення навичок роботи з комп'ютером [3, с. 59].

Серед методів інтерактивного онлайн-навчання при викладанні нефахових дисциплін виділяють наступні:

Подкастинг – спосіб публікації медіа-потоків (як правило, звукових або відео-передач) у всесвітній мережі (зазвичай, у форматі MP3), які анонсуються особливим чином, що дозволяє автоматизувати завантаження нових випусків на пристрій завантаження. Для зручного відтворення подкастів створене програмне забезпечення, що регулярно запитує веб-сайт на предмет появи нових записів, які потім завантажуються на комп'ютер користувача.

Відеофайли. За допомогою відеофайлів студенти краще опановують навчальний матеріал, аніж тоді коли вони його просто прочитають або почують.

Ведення блогів. Блогом вважається різновид сайту, що час від часу наповнюється текстом і мультимедійною інформацією, а останні записи блогу відображаються в зворотному хронологічному порядку. Студенти мають можливість висловлювати свої думки про статті, що розміщені, а викладач – внести деякі зміни в контенті, якщо в цьому є необхідність, завдяки швидкому зворотному зв'язку. Система управління навчанням спеціально розроблена для онлайн навчання. Така система дозволяє викладачеві створювати, розміщувати та контролювати виконання завдання курсу, відправляти домашнє завдання та записувати студентів до курсу. Студенти можуть виконувати завдання в режимі онлайн або, завантаживши, зробити і відіслати його на електронну пошту викладача для перевірки [4, с. 552].

Висновки. Інтенсифікація навчального процесу за допомогою інтерактивних методів навчання не скасовує традиційні методи, а передбачає їх раціональне поєднання, адже ігри ефективні в тому випадку, коли всі інші методи викладання підвищують творчу діяльність студентів. Упровадження нових технологій при викладанні нефахових дисциплін – важливий і необхідний шлях до вдосконалення підготовки молодих фахівців незалежної Української держави. Сучасна педагогіка відмовляється від твердого «авторитарного керування», де студент є «об'єктом» навчальних впливів, і переходить до системи організації підтримки і стимулювання самостійної пізнавальної діяльності того, хто навчається, створення умов для творчості, до навчання творчістю, до педагогіки співробітництва. Адже саме педагогіка співробітництва найбільше відповідає принципам гуманізації та демократизації освіти, забезпечує партнерську діяльність, спрямовану на розв'язання системи суспільних та особистих навчальних і життєвих проблем. При такому підході викладачі нефахових дисциплін і студенти стають співавторами занять, основна ж стратегія полягає у створенні творчої атмосфери імітації конкретної професійної діяльності з використанням ролей, за якої реалізується найвища психічна й розумова активність.

Отже, впровадження інтерактивних технологій у навчальний процес вищих навчальних закладів освіти здатне істотно підвищити якість мовленнєвої підготовки майбутніх фахівців. Як показує досвід, застосування рольових та імітаційних ігор сприяє кращому оволодінню студентами навчальним матеріалом й вищому рівню його засвоєння, розвиває індивідуальні здібності студентів, самодисципліну, самоконтроль, навички аналізу й синтезу інформації, підвищує мотивацію до навчання.

Проведене дослідження не претендує на повноту та вичерпність розгляду поставленої проблеми. Подальшого опрацювання потребують такі питання: вивчення оптимальних умов поєднання імітаційно-ігрових методів з іншими формами і методами навчання у процесі викладання нефахових дисциплін; структурування навчального матеріалу та виділення окремих дидактичних блоків з метою їх вивчення, закріплення та практичної апробації на основі використання імітаційно-ігрового підходу.

Література:

1. Бондар С.П. Методи навчання / С.П. Бондар // Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України; головний ред. В.Г. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
2. Ігри дорослих. Інтерактивні методи навчання / Упорядник Л. Галіцина. – К.: Ред. загальнопед. газ., 2005. – 128 с.
3. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід : метод, посібник/ [авт.-уклад.: О. Пометун, Л. Пироженко]. – К.: АПН, 2012. – 136 с.
4. Карамушка Л.М. Рольова гра / Л.М. Карамушка // Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України; гол. ред. В.Г. Кремень. – К. : Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
5. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: учеб. пособие / В.Я. Платов. – М.: Профиздат, 2011.-240с.
6. Пометун О.І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посібн. / О.І.Пометун, Л.В.Пироженко; за ред. О.І.Пометун. — К. : Видавництво А.С.К., 2004. — 192 с.
7. Самохина А. Активные методы обучения / А. Самохина // Экономика в школе. – 2010. – № 3. – С. 29-36.
8. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри : навч. посібник / П.М. Щербань. – К.: Вигц. шк., 2003. – 112 с.
9. Яворская Е.Х. Игра в дидактических моделях учебного процесса в высшей школе : [текст] / Е.Х. Яворская. – Одесса : НИРИО ОИВД, 2010. – 113 с.

У статті розкриваються особливості застосування інтерактивних технологій навчання при викладанні нефахових дисциплін. Розглядаються імітаційно-ігрові методи навчання які використовуються при підготовці майбутніх фахівців. Визначена роль застосування таких методів як «ділова гра», «рольові ігри» та симуляції або ситуаційні моделювання. Проаналізовані проблеми впровадження інтерактивного онлайн-навчання у вищих навчальних закладах. Подано рекомендації для проведення занять на основі зазначених методів.

Ключові слова: інтерактивні методи навчання, ділова гра, імітаційно-ігрові методи, активізація навчального процесу

В статье раскрываются особенности применения интерактивных технологий обучения при преподавании непрофильных дисциплин. Рассматриваются имитационно-игровые методы обучения используемые при подготовке будущих специалистов. Определена роль применения таких методов как «деловая игра», «ролевые игры» и симуляции или ситуационные моделирования. Проанализированы проблемы внедрения интерактивного онлайн-обучения в высших учебных заведениях. Даны рекомендации для проведения занятий на основе указанных методов.

Ключевые слова: интерактивные методы обучения, деловая игра, имитационно-игровые методы, активизация учебного процесса.

The article deals with the features of the application of interactive learning technologies in teaching of non-core subjects. Simulation and game training methods used in the preparation of future specialists have been examined. The role of such methods as «business game», «role playing» and situational simulation or modeling has been determined. The problems of the introduction of interactive online learning in higher education have been analysed. Recommendations for training based on these methods have been given.

Keywords: interactive teaching methods, business game, imitation-playing teaching, activation of educational process.