

Кравченко Леся

старший викладач кафедри

техніко-технологічних дисциплін

Уманський державний педагогічний

університет імені Павла Тичини

**ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ
ПРИ ВИВЧЕННІ КУРСУ «БЕЗПЕКА ЖИТТЄДІЯЛЬНОСТІ»
В ПЕДАГОГІЧНОМУ ВУЗІ**

В статті розглядається суть, види інтерактивного навчання, його вплив на активність студента, взаємодію з викладачем та іншими студентами під час навчального процесу.

Ключові слова: *інтерактивне навчання, активність студента, навчальний процес.*

В статье рассматривается сущность, виды интерактивной учебы, ее влияние на активность студента, взаимодействие с преподавателем и другими студентами во время учебного процесса.

Ключевые слова: *интерактивное обучение, активность студента, учебный процесс.*

The article is devoted to the essence of interactive education, its types and influence on the student's activity, his co-operation with a teacher and other students during the classes.

Key words: *interactive education, student's activity, studying process.*

Зростання ролі знань у сучасному суспільстві та зміна поглядів на процес їх набуття і можливість практичного застосування ставлять перед освітянами конкретну мету: створити належні умови студентам для навчання,

розвитку своїх здібностей та інтелекту, а після закінчення вузу – впевненості у конкурентоспроможності на ринку праці. Для реалізації цієї мети в системі освіти впроваджується багато форм і методів навчання. Серед них найбільш результативними є інтерактивні, оскільки вони дозволяють студентам отримати знання не у готовому вигляді, а в процесі власної активності.

Інтерактивні технології є важливим складником особистісно-зорієнтованого розвивального навчання. Найхарактернішою ознакою такого способу пізнання є те, що навчальний процес відбувається за умови постійної активної діяльності всіх студентів. В інтерактивному навчанні викладач – це організатор процесу, консультант. Іншими словами можна сказати, що це співнавчання, де викладач і студенти – рівноправні партнери. Вони спільно визначають мету діяльності, об'єкт, суб'єкт, засоби діяльності, результати навчання. Під час такого спільного пошуку здійснюється обмін думками, знаннями, способами діяльності, внаслідок чого відбувається рефлексія, оцінювання здобутих результатів [3].

Це дає змогу студентам усвідомити, чого вони досягли на певній сходинці пізнання, що вони знають, уміють, як збагатився їхній особистий досвід творчої діяльності і взяти на себе відповідальність за результати навчання.

Лінгвістичне значення слова «interactive», представлене в іншомовних словниках, розтлумачує поняття «інтерактивності», «інтерактивного» як взаємодію, або того, що взаємодіє, впливає один на одного.

Інтерактивне навчання можна пояснити як здатність до взаємодії, навчання у режимі бесіди, діалогу, дії. Н.С. Мурадова стверджує, що інтерактивне навчання – це навчання, заглиблене в процес спілкування. Для підвищення ефективності процесу навчання необхідна наявність трьох компонентів спілкування, а саме: комунікативний (передача та збереження вербальної і невербальної інформації), інтерактивний (організація взаємодії в спільній діяльності) та перцептивний (сприйняття та розуміння людиною) [3].

О.І. Пометун вважає, що інтерактивними можна вважати технології, які здійснюються шляхом активної взаємодії студентів у процесі навчання. Вони дозволяють на підставі внеску кожного з учасників у ході заняття спільною справою отримати нові знання і організувати корпоративну діяльність, починаючи від окремої взаємодії двох-трьох осіб поміж собою й до широкої співпраці багатьох [2].

На думку О.В. Зубенко сутність інтерактивного навчання полягає у

взаємонавчанні, груповій формі організації освітнього процесу із реалізацією активних групових методів навчання для вирішення дидактичних завдань. Педагог при цьому виконує функції помічника в роботі, консультанта, організатора, стає одним із джерел інформації. Однак студент і викладач виступають як рівноправні суб'єкти навчального процесу. Інтерація виключає домінування будь-якого учасника, думки, точки зору над іншими, але має враховувати конкретний досвід та практичне застосування. Під час такого діалогового навчання студенти вчаться критично мислити, розв'язувати складні проблеми на основі аналізу обставин і відповідної інформації, зважуючи альтернативні думки, приймати продумані рішення, брати участь у дискусії, спілкуватись з іншими людьми [2].

Організації процесу багатосторонньої комунікації сприяє активне навчання, під час якого студент постійно перебуває в стані пошуку, потребує інформації, щоб вирішити проблему, або співпрацює з іншими учасниками процесу над способом виконання завдання.

Традиційний підхід до навчання у вищих навчальних закладах, коли найбільш часто студенти отримують інформацію з вуст викладача під час лекції, коли студент виступає «об'єктом» навчання, що повинен засвоїти й відтворити матеріал, переданий йому викладачем, призводить до того, що за період навчання студенти пристосовуються, звикають до традиційної обстановки, методів навчання. Їм відомі «правила гри», «закони» звичайного навчального заняття, де все зрозуміло і не потрібно шукати щось нове. Таким чином, за словами О. Пошетун, студент створює для себе «зону комфорту», де почувається у безпеці, що притупляє бажання активного здобуття і засвоєння знань [1].

Використання інноваційних технологій навчання допоможе викладачеві змінити звичну для студента ситуацію навчання, характер його діяльності і змусить студента від пасивного спостерігача стати активним учасником навчального процесу. Перебуваючи у інтерактивному просторі, студент змушений самостійно мислити, сумніватися, розв'язувати певні завдання і проблеми. Змінюються правила взаємодії з викладачем та одногрупниками.

При інтерактивному навчанні навчально-виховний процес має проходити в три етапи, під час яких проявляється активність студента як співтворця навчально-виховного процесу.

На першому етапі студент вивчає певний об'єкт, збирає інформацію про нього, конструє образи і в результаті одержує власний освітній продукт.

На другому етапі студент має можливість зіставити набуті знання із

знаннями своїх одногрупників та знаннями людства в певній галузі. З цією метою викладач пропонує студентам на заняттях різні форми й методи інтерактивного навчання.

Третій, узагальнюючий етап, допомагає кожному студентові на основі зіставлень, доповнень створити сукупний освітній продукт.

Потрібно пам'ятати, що кожен студент – яскрава особистість, яка має певний рівень інтелектуального розвитку, певний стиль сприймання, запам'ятовування, дослідження. Також викладач повинен враховувати, що сьогочасні студенти – представники «нового» інформаційного суспільства, що відрізняється рухливістю, різноманітністю, мінливістю.

Говорячи про інтерактивне навчання, слід зазначити, що саме воно сприяє індивідуальному підходу до кожного студента. Більше уваги слід приділяти не заучуванню матеріалу, а розвивати у студентів уміння й навички спілкування, роздумів, формування і висловлювання власних суджень.

До інтерактивних форм навчання, які спрямовані на розвиток творчих здібностей студентів, орієнтують на діяльність, що стимулює активність та «винахідливість», відносять наступні: мозковий штурм, метод проектів, рольові та ділові ігри, дискусії, дебати, круглі столи, методи типу «мереживна пилка», «обери позицію», «шкала думок» та ін.

Технологія використання таких форм навчання становить собою поетапне, логічно побудоване використання форм активного навчання починаючи з простіших – засвоєння ігрових прийомів шляхом введення їх в практику проведення занять, до складніших – використання під час навчального процесу ігрових ситуацій, елементів дискусій, обговорень, проведення в ігровій формі підсумкових занять з теми.

Наприклад, використання рольових ігор, в яких студенти спілкуються в парах або в групах, не лише дозволяє зробити заняття більш різноманітним, а й дає можливість студентам, реалізувати комунікативні вміння. Вони можуть допомагати один одному, доповнювати своїх співрозмовників. Наприклад, студентам пропонується розділитися на групи по три-чотири чоловіки, домовитись хто із них «постраждалий», що має певну травму та надати йому першу долікарську допомогу.

При вирішенні проблемної ситуації учасники рольових ігор можуть виконувати різноманітні ролі, склад і кількість учасників груп також можуть змінюватись. Саме при розв'язанні проблемної ситуації перед студентами відкриваються можливості використання набутих раніш знань з предмету.

Застосування в навчальному процесі проблемних ситуацій допомагає реалізувати основне завдання вивчення курсу БЖД у вищих навчальних закладах: навчити студентів грамотним діям в умовах наявності небезпечних факторів повсякденної дійсності і в умовах надзвичайних ситуацій та виявлення умов позитивного та негативного впливу на життєдіяльність та здоров'я людини зовнішніх та внутрішніх факторів, обґрунтування оптимальних умов та принципів життя.

Створюючи проблемні ситуації, викладач повинен слідкувати, щоб завдання відповідали рівню наявних знань та інтелектуальних можливостей студентів, не були стереотипними, відображали реальні ситуації професійної діяльності, подавали проблему під несподіваним кутом зору, а також були пов'язані з темою заняття.

Прикладами проблемних ситуацій можуть бути наступні:

– Складіть алгоритм дій допомоги на випадок отруєння дитини лікарськими препаратами.

– Переміщуючись по водоймищу ви раптом провалились під кригу. Якими будуть ваші дії.

Серед інтерактивних технологій, які можна використовувати при вивченні БЖД, хотілося б виділити метод проектів, який передбачає визначену сукупність навчально-пізнавальних засобів та дій студентів, які дозволяють вирішити ту чи іншу проблему в результаті самостійних пізнавальних дій та припускають презентацію цих результатів у вигляді конкретного продукту діяльності. Як педагогічна технологія це є сукупність дослідницьких, пошукових, проблемних методів, творчих за своєю сутністю [5].

Використання проектних технологій робить можливим формування та розвиток різноманітних компетенцій студентів: пошуково-дослідницьких, комунікативних, технологічних, інформаційних; формує креативність, стимулює інтелектуальну активність, розвиває комунікативні вміння, допомагає формувати міжпредметні зв'язки, вчить використовувати інформаційно-телекомунікаційні технології, допомагає оволодіти навичками роботи в групі, формує соціальну мобільність. Крім того, все це підвищує мотивацію студентів, оскільки в даному випадку вивчення БЖД стає не ціллю, а засобом створення кінцевого продукту діяльності. Навіть найслабші студенти можуть проявити себе тут в повній мірі, виконуючи посильні для них завдання, і, в результаті, кожен студент робить свій внесок у створення проекту. Наприклад, студентам пропонується виконати дослід: насипати в окремі ємності землю із лісу, з клумби перед будинком та з території промислового підприємства. Посадити у них насіння і спостерігати як вони проростають. По закінченню експерименту зробити висновок і пояснити те,

що вони спостерігали.

Серед групових методів навчання особливо дієвим є метод «мереживна пилка», розроблений Е.Аронсоном. Його суть полягає в тому, що група студентів поділяється на кілька підгруп, приблизно по 6 учасників для роботи з певними частинами навчального матеріалу, який об'єднаний у блоки за змістом і логікою. Кожен член групи опрацьовує свою частину матеріалу. Потім відбувається так звана «зустріч експертів», під час якої представники різних груп, що вивчали одне й те ж питання, зустрічаються і обмінюються інформацією. Після цього «експерти» навчають власні групи тому, що дізналися. У свою чергу інші члени групи аналогічним чином опрацьовують власну частину матеріалу, як зубці однієї пилки. Засвоїти матеріал та отримати цілісне уявлення про явище, що вивчається, можливо лише уважно слухаючи колег і роблячи відповідні записи, тому студенти будуть зацікавлені у сумлінному виконанні власної та спільної частин роботи. По закінченню перед викладачем звітує кожна група і, крім того, викладач може запитати будь-якого студента. Всі ці аспекти дозволяють залучати до роботи та активізувати навіть пасивних студентів із низькою мотивацією чи недостатнім рівнем володіння матеріалу.

Серед інших інтерактивних методів навчання можна виділити метод «обери позицію», який спонукає студентів до прийняття певної думки, точки зору та, що важливо, вимагає аргументувати свій вибір. Варто згадати і метод «шкала думок», який тренує вміння формулювати власну думку, відстоювати свою позицію. У якості аргументів в даному випадку важливо залучати науково обґрунтовані концепції та теорії, використовувати власний життєвий досвід.

Але варто бути дуже обережними, переходячи до використання інноваційних технологій, адже, вийшовши із звичної для студента «зони комфорту», він повинен почувати себе безпечно. Подолання невпевненості перед новою ситуацією, розуміння і прийняття студентом нових вимог буде впливати на його активність під час навчального процесу та результативність його навчальної діяльності.

Педагоги і психологи, розглядаючи зазначену вищу ситуацію використовують схему «айсберг», де на поверхні лежить діловий аспект : опрацювання студентами навчального матеріалу, виконання навчальних завдань, отримання і запам'ятовування інформації. Цим аспектом можна легко керувати. Але у підводній частині айсберга – соціально-психологічний аспект навчання: бажання і страхи студентів і викладача; почуття та переживання, симпатії та антипатії, довіра/недовіра, відчуття безпеки [4]. Тобто ефективність навчання на діловому рівні залежить насамперед від соціально-психологічного аспекту. Студент буде проявляти зацікавленість до предмету і активність у процесі навчання, якщо:

- буде почувати себе комфортно на занятті;
- якщо студент і викладач будуть рівноправними сторонами

навчального процесу;

– буде відсутня критика з боку викладача та одногрупників або ж це будуть дійсно обґрунтовані зауваження і стосуватимуться насамперед результатів діяльності;

– будь-який внесок студента у навчальний процес буде цінуватись як одногрупниками, так і викладачем.

Саме за таких умов студент не буде боятись експериментувати для того, щоб знайти оптимальний результат своєї поведінки; буде мати можливість визначити власну роль у спільній роботі групи; буде мати можливість відстояти свою думку, позицію. Отже, головним завданням для викладача під час застосування інноваційних форм навчання є створення для студента атмосфери безпеки та комфорту.

Потрібно зауважити, що застосування інтерактивних технологій навчання при вивченні курсу «Безпека життєдіяльності» потребує від викладача попередньої підготовки. Насамперед потрібно старанно спланувати і розробити заняття: підготувати питання і можливі варіанти відповідей; попередньо розподілити ролі учасників; розробити проблемні ситуації, завдання для груп тощо.

Підсумовуючи все вищесказане, можна зробити наступні висновки, що інтерактивні форми і види навчання дають можливість студентам показати високі результати засвоєння знань, навіть слабкі студенти в цій роботі мають більше позитивних результатів, ніж при фронтальній та індивідуальній роботі.

На відміну від традиційних, інтерактивні форми і методи навчання більш ефективні у засвоєнні навчального матеріалу, спонукають студентів до творчої роботи та формують особисту позицію щодо сприйняття змісту навчання.

Основною метою є розвиток особистості та способу побудови особистісного світобачення. Основу мотивації студентів становить досягнення успіху і самореалізації особистості.

Головні переваги інтерактивних форм і методів – створення атмосфери співпраці за схемою: викладач-студент, студент-студент, студент-комп'ютер.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід : Метод. Посібник / Авт.-укл ад. : О. Пометун, Л. Пироженко. – К., 2002.
2. Зубенко О.В., Медведєва С.О. Інтерактивні технології навчання при вивченні іноземних мов в технічному ВНЗ www.nbu.gov.ua/portal
3. Мурадова Н.С. Коммуникативносвязующая роль культуры общения студентов технических заведений в интерактивном обучении. – <http://www.ostu.ru/conf/ruslang2004/trend2/muradova.htm>
4. Наукове та методичне забезпечення впровадження педагогічних інновацій : Зб. наук. Праць / Ред. кол. : Л. Даниленко та інш. – Херсон : ЦНТЕІ,

1999. – 254 с.

5. Педагогічні інновації в сучасній школі. – К. : Освіта, 1994. – 87 с.