

## ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ІНЖЕНЕРА ПЕДАГОГА

**Горностаєва Ольга Олександрівна**, аспірантка, кафедри креативної педагогіки і інтелектуальної власності, Української інженерно-педагогічної академії, Харків, Україна

**Кравченко Ганна Юріївна**, доктор. пед. наук, доцент кафедри педагогіки та іноземної філології Харківського національного економічного університету імені С. Кузнеця, Харків, Україна

**Анотація** — У тезах розглядається проблема використання інтерактивних технологій навчання як засобу формування досвіду творчої діяльності в процесі підвищення кваліфікації. Головну увагу приділено характеристиці переваг інтерактивних технологій як універсального засобу формування професійної компетентності інженера-педагога.

**Ключові слова** — інженер-педагог, інтерактивні технології навчання, процес підвищення кваліфікації.

Реформування освіти і ті вимоги, які висуваються до фахівців професійних закладів освіти, мають докорінно змінити педагогічні технології післядипломного навчання. Сьогодні намітився перехід від авторитарної педагогіки до гуманістичного розвитку особистості, від накопичення знань – до вміння оперувати знаннями, від «разової» освіти – до безперервної, від поточної форми організації навчання – до індивідуальної.

Нова парадигма процесу підвищення кваліфікації зумовила оновлення професійної освіти у післядипломному навчанні. Нині вже неможливо викладати дисципліни традиційно, коли в центрі навчального процесу знаходиться викладач, а слухач курсу пасивно сприймають матеріал, слухають пояснення на лекціях або звітують на семінарських і практичних заняттях, виконують контрольні завдання, складають тести, заліки, іспити, отримують оцінки за ті знання і навички, що отримали в процесі навчання. Впровадження інтерактивних технологій на курсах підвищення кваліфікації у викладанні

спеціальних дисциплін дозволяє докорінно змінити ставлення до об'єкта навчання, перетворивши його в суб'єкт. Студент стає співавтором лекції, семінарського заняття і т. ін.

Актуалізація проблеми дослідження інтерактивних технологій навчання пояснюється декількома причинами, по-перше, економічними (це відповідь на вимоги ринку праці, адже інформаційне суспільство потребує вже не лише системного й систематичного пізнання, оновлення інформації особистістю, а й активного освоєння нових видів діяльності людиною упродовж її професійної життєтворчості); по-друге, соціокультурними (це конструювання соціокультурних відносин між людьми на основі врахування особистісних та культурологічних факторів); по-третє, науковими (це врахування нового типу раціональності для осмислення духовної та матеріальної діяльності, а також цінностей); по-четверте, освітніми (це створення відкритої системи неперервного професійного зростання особистості упродовж життя та побудова життєвих пріоритетів на цьому шляху).

Застосування інтерактивних методів у процесі формування технологічної компетентності є створення комфортних умов навчання, в яких усі слухачі курсів або студенти взаємодіють між собою, обговорюючи різноманітні проблеми, аргументують власні погляди, відбувається взаємодія викладача і слухача/студента, яка орієнтується на розвиток творчих здібностей та комунікативних навичок. У такій моделі навчання викладач використовує рольові та ділові ігри, круглі столи та дискусії,

фронтальне опитування та мозковий штурм. Серед позитивних характеристик інтерактивних методів навчання необхідно зазначити: високий рівень засвоєння знань; розширення пізнавальних можливостей студентів; активна участь студентів у процесі навчання; підвищення мотивації; прості та швидкі методи контролю засвоєння знань; партнерство між викладачем та студентами [1,2].

Будь-яка сучасна педагогічна технологія є синтезом досягнень педагогічної науки і практики, поєднання традиційних елементів минулого досвіду і того, що народжено науково-технічним прогресом, гуманізацією і демократизацією суспільства. Її джерела і складові це: соціальні перетворення і нове педагогічне мислення; педагогічна, психологічна і суспільні науки; передовий педагогічний досвід; вітчизняний і зарубіжний досвід минулого; етнопедагогіка [4].

Серед сучасних педагогічних технологій дослідники виокремлюють активні технології навчання, вважаючи їх одним з ефективних засобів процесу навчання, при врахуванні творчої складової, що забезпечують розвиток і саморозвиток особистості студента на основі виявлення його індивідуальних особливостей і здібностей. Активне навчання являє собою організацію та проведення навчального процесу, спрямованого на всебічну активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів за допомогою комплексного використання як педагогічних, так і організаційно-управлінських засобів [2].

Аналіз наукових робіт сучасних дослідників, що працюють над проблемою впровадження інтерактивних технологій у навчальний процес вищих навчальних закладів (Н. Баліцької, Л. Богданової, Г. Довгань, Т. Коберник, О. Пометун, Л. Піроженко) дає підстави вважати, що розвиток і прогрес сучасної вищої освіти неможливий без використання цих технологій в практиці освітньої установи.

На основі узагальнення досліджень ефективності різних освітніх технологій,

визначено ієрархію засвоєння знань, яка має наступні показники: лекція – 5 % засвоєння; читання – 10 % засвоєння; відео -, аудіо-матеріали – 20 % засвоєння; демонстрація – 30 % засвоєння; дискусійні групи – 50 % засвоєння; практика через дію – 75 % засвоєння; навчання інших чи негайне застосування знань – 90 % засвоєння.

Показники доводять, що найвища результативність професійної підготовки досягається за умови використання інтерактивних технологій навчання (дискусійні групи – 50 %, практика через дію – 75 %, навчання інших чи негайне застосування знань – 90 %).

Інтерактивні технології навчання на курсах підвищення кваліфікації є одним з перспективних шляхів удосконалення професійної підготовки та перепідготовки інженерів-педагогів на засадах проблемності та моделювання професійної діяльності. Вони мають характерні особливості, що відрізняють їх від традиційного навчання, серед яких:

- активні методи навчання примусово, самою технологією навчального процесу активізують мислення слухачів;

- інтерактивні технології забезпечують тривалу і стійку активність слухачів курсу;

- інтерактивні технології забезпечують самостійне прийняття слухачами творчих за змістом, емоційно забарвлених та емоційно виправданих дій та рішень;

- застосування інтерактивних технологій має колективну основу і будується за певним алгоритмом;

- інтерактивні технології навчання є інтенсивними технологіями, що підвищують результативність навчання не за рахунок збільшення обсягу інформації, а завдяки глибині і швидкості її опрацювання [3].

Інтерактивне навчання - це навчання, яке відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учасників навчального процесу. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де і учень і вчитель є рівноправними суб'єктами навчального процесу. Безпосередньо, сама організація інтерактивного навчання передбачає

моделювання різноманітних життєвих ситуацій, спільне вирішення проблем на основі аналізу обставин та відповідної ситуації, використання рольових ігор. Усі інтерактивні технології поділяються на чотири групи: фронтальні технології, технології колективно-групового навчання, ситуативного навчання та навчання у дискусії.

Пріоритетними методами викладання фахових дисциплін у навчально (науково)-методичних центрах (кабінетів) професійно-технічної освіти (НМЦ ПТО) є інтерактивні, оскільки головну увагу приділяють практичній обробці знань, вмінь та навичок. Серед найбільш поширених слід зазначити кейс-метод, рольові та ділові ігри й технологія ситуативного моделювання. Розглянемо особливості даних інтерактивних методів навчання.

Аналіз конкретних ситуацій або кейс-метод – це обговорення реальної педагогічної, управлінської чи іншої проблеми або ситуації, що потребує оптимального розв'язання. *Кейс-метод* - це коротка за обсягом ділова гра. Його сутність полягає в тому, що проблемне викладання знань супроводжується організацією самостійної роботи навчаючихся інженерів-педагогів. Особливістю цього методу є відтворення проблемної ситуації на основі фактів реального життя.

*Технологія ситуативного* моделювання передбачає включення учасників навчального процесу в гру (ігрове моделювання) під час заняття. За таких умов студентам надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише правилами гри.

У найбільш загальному вигляді *ділову гру* можна визначити як метод імітації (наслідування, зображення, відображення), прийняття управлінських рішень у різних ситуаціях (шляхом програвання, розігрування) за заданим або сформульованими самими учасниками гри правилами. Основні характеристики *ділової гри*, що відрізняють її від інших інтерактивних навчальних технологій моделювання процесу праці (діяльності):

наявність загальної мети у всієї групи; прийняття професійних рішень; відмінність рольових цілей при розподілі ролей між учасниками гри; групова - взаємодія учасників, які виконують певні ролі; реалізація ланцюжка рішень в ігровому процесі; наявність керованої емоційної складової. *Рольова гра* - це ефективне відпрацювання різних варіантів поведінки у тих ситуаціях, в яких можуть опинитися майбутні викладачі (наприклад, атестація, захист або презентація розробки, конфлікт з однокурсниками тощо). Гра дозволяє набути навичок прийняття відповідальних рішень у навчальній ситуації.

У процесі навчання на курсах підвищення кваліфікації, під час якого вдосконалюються та формуються знання, вміння, розкриваються здібності, досвід діяльності повинен бути творчим. Ця установка на творчість у навчальній діяльності дозволить виявити потенціал інженера-педагога з метою його успішної реалізації. Для вирішення цього завдання використовуються інтерактивні технології, котрі ефективно поєднуються з іншими загальними дидактичними методами доповнюють та урізноманітнюють їх.

Використання інтерактивних технологій у процесі професійної підготовки розвиває у інженера-педагога гнучкість мислення, адаптованість до будь-яких ситуацій, ініціативність, самостійність у прийнятті рішень, уміння працювати в колективі, творчий підхід до розв'язання проблем професійної діяльності.

Інтерактивні технології є універсальним педагогічним засобом підготовки інженерів-педагогів, що застосовуються з метою формування їх професійної компетентності та надання творчого характеру навчально виховному процесу.

#### Список використаної літератури

1. Кравченко Г. Ю. Інноваційні підходи в організації навчання дорослих в системі післядипломної педагогічної освіти / Кравченко Г. Ю., Покроєва Л. Д. // Вісник післядипломної освіти: зб. наук. праць / Ун-т менедж. освіти НАПН України, редкол.: О.Л. Ануфрієва (та ін.). – К., 2005. – Вип. 7 (20) / голов. ред. В.В. Олійник. – К.: «АТОПОЛ»,

2012. – С.174 – 182.

2. Освітні технології: Навч. - метод. посібн. / О.М. Пехоти. – К.: А.С.К., 2001. – 256 с.

3. Пометун О.І, Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання/О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. За ред. О. І. Пометун. – К.: Видавництво А. С. К., 2004. – 192 с.

4. Постоян Т.Г. Освітні технології : Навчальний посібник / Т.Г. Постоян. – Одеса :

вид. Букаєв, 2014. – 204 с.

Автори

**Горностаєва О.О.**, аспірантка, кафедри креативної педагогіки і інтелектуальної власності, УПА, ([olgaeremenko87@gmail.com](mailto:olgaeremenko87@gmail.com))

**Кравченко Г.Ю.**, доцент кафедри педагогіки та іноземної філології ХНЕУ ім.С.Кузнеця, ([innovatica@ukr.net](mailto:innovatica@ukr.net)).

Тези доповіді надійшли 30 січня 2019 року.

Опубліковано в авторській редакції