

**Гарбар І. В.**

старший викладач кафедри сучасних мов, Навчально-науковий гуманітарний інститут Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова (Україна, Миколаїв), garbar.iv@i.ua

**Гарбар А. І.**

старший викладач кафедри сучасних мов, Навчально-науковий гуманітарний інститут Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова (Україна, Миколаїв), gar-bar@i.ua

**Петрович Л. І.**

старший викладач кафедри сучасних мов, Навчально-науковий гуманітарний інститут Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова (Україна, Миколаїв), lubov.ivaniivna@gmail.com

---

## **ІНТЕРАКТИВНІ ЗАСОБИ НАВЧАННЯ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

---

*У статті проаналізовано використання інтерактивних форм і методів навчання. Досліджено класифікацію та ефективність застосування основних інтерактивних засобів навчання, які нині є найбільш доступні в закладах вищої освіти. Розкрита роль педагога в практичній реалізації інтерактивних засобів навчання.*

**Ключові слова:** *інтерактивне навчання, інтерактивні методи, навчальний процес, методичні інновації.*

Завданням закладів вищої освіти є підготовка освіченої, креативної, конкурентноспроможної особистості на сучасному ринку праці. Нова парадигма освіти зумовила оновлення відповідних форм і методів навчання, в яких студент знаходиться в центрі навчального процесу, а викладач поважає його думки, спонукає до активності, заохочує до творчості. Навчання у ЗВО повинно бути методично обґрунтованим та ретельно продуманим, адже обсяг матеріалу для засвоєння дуже великий. Науковці життя присвячують одній проблемі, а викладачеві відводиться лише декілька хвилин лекційного чи

семінарського заняття для висвітлення певної проблеми [7]. Спільна діяльність студента та викладача означає, що кожен вносить особистий внесок у навчальний процес; у процесі спільної роботи відбувається обмін знаннями, ідеями, засобами діяльності.

Традиційна система освіти нині не здатна забезпечити досягнення нових освітніх результатів у сучасному навчальному процесі. У зв'язку з цим потрібні нові підходи, засоби та на їх основі нові педагогічні технології, які б сприяли якісній підготовці фахівців. Адже основні методичні інновації пов'язані із застосуванням інтерактивних засобів навчання.

*Мета статті* полягає в з'ясуванні сутності інтерактивного навчання та дослідженні ефективності застосування його форм і методів у ЗВО.

Теоретичні аспекти, пов'язані з визначенням сутності інтерактивних методів, визначенням найбільш поширених і придатних форм і методів навчання у ЗВО були висвітлені в працях Н. Мітіна, М. Скрипник, Л. Пироженко, О. Пометун, Т. Воркут, І. Галиці та інших учених, які обґрунтовують доцільність застосування інтерактивних методів для підвищення ефективності процесу навчання.

Цікавий приклад інтерактивного навчання наводять українські дослідники О. Пометун та Л. Пироженко, які, пояснюючи методи інтерактивних технологій, звертають увагу на те, що наш мозок схожий на комп'ютер, а ми – його користувачі. Щоб комп'ютер працював, його потрібно ввімкнути. Так само потрібно «ввімкнути» і мозок студента. Коли навчання пасивне, мозок не вмикається. Комп'ютер потребує правильного програмного забезпечення, щоб інтерпретувати дані, введені в його пам'ять. Наш мозок повинен пов'язати те, що нам викладають, з тим, що ми вже знаємо і як ми думаємо. Коли навчання пасивне, мозок не простежує ці зв'язки і не забезпечує повноцінне засвоєння [5, с. 7, 11, 19].

Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен студент відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність. Особливість інтерактивного навчання полягає в тому, що

навчальний процес здійснюється за умови постійної, активної взаємодії усіх його учасників. Аналізуючи свої дії та дії партнерів, учасники навчального процесу змінюють свою модель поведінки, більш усвідомлено засвоюють знання та вміння, тому інтерактивні методи є не тільки засобом покращення навчання, але й засобом посилення виховних впливів [4].

Інтерактивне навчання об'єднує нові ефективні форми та методи навчання: здобуття знань, їх передача й практичне застосування, які сприяють модернізації навчального процесу, розвивають творчий підхід і особистісний потенціал студентів.

Інтерактивні методи можуть застосовуватися під час організації викладачем таких видів навчальних робіт: організація тематичних занять; у процесі роботи над навчальним проектом; формування портфоліо студента; організація дискусій; створення освітніх ресурсів (курсів лекцій, тренінгових матеріалів, дипломних робіт, творчих робіт, аудіо- і відео матеріалів тощо).

Одним із завдань інтерактивного навчання є створення комфортних умов навчання, за яких студент відчуває свою успішність, свою інтелектуальну спроможність, що робить процес навчання більш продуктивним.

Для вирішення навчальних завдань викладач застосовує такі інтерактивні форми: *кейс-метод*, *ділові ігри*, *тренінги*, *навчальні дискусії*, *«круглий стіл»*, *дебати*, *«мозковий штурм»*, *відеоконференції*, *метод проектів* тощо. Все це допомагає формуванню професійного потенціалу майбутніх фахівців.

Застосовуючи *кейс-метод*, викладач повинен створити в навчальній аудиторії такі умови, які б дозволили розвинути в студентів уміння критично мислити, аналізувати, під час дискусії ділитися власними думками, ідеями, знаннями та досвідом. Студенти повинні усвідомлювати, що викладач знаходиться в аудиторії для того, щоб допомогти їм, і вони мають скористатися цим, проте основна відповідальність за те, чому вони навчилися, лежить на них [1].

Особливою формою комунікації є *ділові ігри*. Це комплексна рольова гра з різними інтересами її учасників і необхідністю прийняти рішення наприкінці або під час гри. Рольові ігри формують у студентів комунікативні здібності,

самостійність мислення. Вони проходять у формі групового мисленнєвого пошуку, що потребує залучення до комунікації всіх учасників гри. Завершується ділова гра підбиттям підсумків, де основна увага приділяється аналізу одержаних результатів, найбільш значущих для практики.

*Дидактична гра* – це гра за правилами, підпорядкованими досягненню заздалегідь визначеного ігрового результату. На відміну від ігрової діяльності, цілеспрямована гра передбачає момент змагання [6, с. 224]. Повноцінне розгортання навчального процесу, побудованого на дидактичній грі, вимагає від викладача, який у процесі навчання виконує різні ролі, значного особистісно-професійного потенціалу. Проблема активізації розумової діяльності в процесі навчання актуальна ще й тому, що на сучасному етапі розвитку науки й техніки необхідно готувати майбутніх фахівців до творчої діяльності, формувати в них навички до активного самостійного накопичення знань, прагнення до самоосвіти. Сумлінне виконання правил вимагає витримки, дисциплінованості, привчає до чесності, справедливості, впливає на розвиток довільної поведінки, організованості. Зміст і правила дидактичних ігор допомагають формувати в студентів моральні уявлення і поняття. Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Студентам надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними правилами гри [4].

*Тренінги* – це така форма навчання, коли основна увага приділяється практичному опрацюванню матеріалу, що вивчається. У процесі моделювання спеціальних завдань-ситуацій студенти мають можливість розвивати й закріплювати необхідні знання та навички, змінювати свої погляди.

*Навчальна дискусія* відрізняється від інших видів дискусій тим, що новизна її проблематики стосується лише студентів-учасників дискусії (від 6-ти до 15-ти осіб). Предметом такої дискусії має бути проблемне, актуальне для конкретної аудиторії питання. Мета навчальної дискусії – процес пошуку, який повинен привести до об'єктивно відомих, але суб'єктивно нових знань з точки зору студентів. Під час проведення дискусії викладач повинен керувати

процесом пошуку істини, а також створювати й підтримувати доброзичливу та відверту атмосферу.

Основою *методу проектів* є розвиток умінь студентів самостійно конструювати свої знання й орієнтуватися в інформаційному просторі, розвиток критичного мислення. Критичне мислення – це здатність ставити нові запитання, добирати різноманітні аргументи, приймати незалежні продумані рішення [3].

Інноваційним механізмом активізації педагогічного та наукового процесів є метод *«гонка за лідером»*. Автори цієї методики І. Галиця, О. Галиця висвітлюють значення, зміст поняття «змагання», розкривають методологічні аспекти застосування нетрадиційної (штучної) конкуренції, надають слушні пропозиції щодо нарахування балів за основні види освітньої діяльності, пропонують конкретні формули для розрахунку загальної кількості балів, акцентують увагу на розробці безмашинного програмного методу контролю знань студентів, застосування якого дозволить перевіряти знання необмеженої кількості студентів з окремих питань навчальної дисципліни за короткий проміжок часу [2].

Під час *інтерактивного навчання* студент може спілкуватися з викладачем онлайн, вирішувати творчі, проблемні завдання; моделювати ситуації, включаючи аналітичне й критичне мислення, знання, пошукові здібності.

Отже, викладачеві треба усвідомити, що процес навчання – це не лише автоматичний виклад матеріалу, але і напружена розумова праця студента, його активність суджень, інтерпретація ситуації. Саме сучасні інтерактивні методи навчання здатні забезпечити самореалізацію кожного студента, тому у закладах вищої освіти необхідно поступово впроваджувати замість репродуктивної системи навчання креативну. Нині використання інтерактивного навчання є невід’ємною частиною процесу професійної підготовки майбутніх фахівців.

## Література

1. Воркут Т. А. Роль кейс-методу в підготовці фахівців з логістики. Аналіз світового досвіду. *Ринок послуг комплексних транспортних систем та*

*прикладні проблеми логістики*. Київ: Український транспортний університет, 2000. С. 55–61.

2. Галиця І. О., Галиця О. С. Інтелектуально-конкурентні ігри як креативний механізм активізації педагогічного, наукового та інноваційного процесів. *Вища освіта*. 2011. № 1. С. 105.

3. Митина Н. А. Нуржанова Т. Т. Современные педагогические технологии в образовательном процессе высшей школы. *Молодой ученый*. 2013. № 1. С. 345–349.

4. Остапчук Д., Мирончук Н. Інтерактивні методи навчання у вищих навчальних закладах. *Модернізація вищої освіти в Україні та за кордоном: збірник наукових праць* / за заг. ред. д. п. н., проф. С. С. Вітвицької, к. п. н., доц. Н. М. Мирончук. Житомир: ЖДУ ім. І. Франка, 2014. С. 140–143.

5. Пометун О. І. Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання / за ред. О. І. Пометун. Київ: А.С.К., 2004. 192 с.

6. Чернилевский Д. В. Дидактические технологии в высшей школе: учеб. пособ. для вузов. Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2002. 437 с.

7. Яцик І. С. Використання інтерактивних методів навчання при викладанні гуманітарних дисциплін з метою виховання толерантності. *Гуманізм та освіта: зб. наук. праць за матеріалами XI Міжнародної науково-практичної конференції (10-12 червня 2008 р.)*. Вінниця, 2008. URL: <http://conf.vntu.edu.ua/humed/2008/txt/Jazik.php> (дата звернення 15.08.2019).

**Garbar I. V.**, Senior Instructor of the Department of Modern Languages, Educational and Research Institute of Humanities of Admiral Makarov National University of Shipbuilding (Ukraine, Mykolaiv), [garbar.iv@i.ua](mailto:garbar.iv@i.ua)

**Garbar A. I.**, Senior Instructor of the Department of Modern Languages, Educational and Research Institute of Humanities of Admiral Makarov National University of Shipbuilding (Ukraine, Mykolaiv), [gar-bar@i.ua](mailto:gar-bar@i.ua)

**Petrovich L. I.**, Senior Instructor of the Department of Modern Languages, Educational and Research Institute of Humanities of Admiral Makarov National University of Shipbuilding (Ukraine, Mykolaiv), [lubov.ivanivna@gmail.com](mailto:lubov.ivanivna@gmail.com)

## **Means of Teaching at Higher Schools**

*The using of interactive forms and methods of teaching has been analyzed in the article. The classification and efficiency of using the main interactive means of teaching which are accessed at higher schools have been researched. The role of educator in practical realization of these means has been discovered.*

**Key words:** *interactive teaching, interactive methods, educational process, methodical innovations.*