

рейтинг в освіті: Навчальний посібник. – Харків: ХНАМГ, 2006. – 106 с.

4. Шимкова І.В. Використання автоматизованого тестового контролю знань для організації самостійної навчально-пізнавальної діяльності студентів / Збірник наукових праць. Педагогічні науки. Вип. 46. – Херсон: Видавництво ХДУ, 2007. – С. 407-410.

Boyko S.B. Organization of test knowledge control to application of modern educational technologies is in the teaching of higher mathematics in college

Summary: The article devoted to substantiation of positive aspects of test knowledge control at teaching of higher mathematics in college, strengthening the role of independent work of students, improve the quality of junior specialists, search for more effective means to control and monitor the quality of the educational process.

Keywords: educational of technology, testing, ratings, modern of pedagogical control.

УДК 378.022

Болтянська Н.І., к.т.н., доцент,

Болтянський О.В., к.т.н., доцент

Таврійський державний агротехнологічний університет

**ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ
ВИКЛАДАННІ У СУЧАСНОМУ ВИЩОМУ НАВЧАЛЬНОМУ
ЗАКЛАДІ ЯК ФАКТОРУ ГУМАНІЗАЦІЇ ПРОФЕСІЙНОЇ
ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ**

Анотація. У статті основний акцент зроблено на виборі дидактичних способів реалізації гуманістичної парадигми сучасної професійної освіти.

Ключові слова: Студент, вищий навчальний заклад, професійна підготовка спеціалістів, навчально-виховний процес, інтерактивне навчання.

Постановка проблеми. Оволодіння студентами вищих навчальних закладів освіти ґрунтовними знаннями, професійними вміннями й навиками виступає однією з найважливіших проблем у професійній підготовці спеціалістів. Розв'язання цієї проблеми має свої потенційні можливості в

контексті головної тенденції розвитку освітніх систем кінця ХХ - початку ХХІ століття – гуманізації та гуманітаризації. Це зумовлює переорієнтацію навчально-виховного процесу на формування розвиненої особистості, створення сприятливого освітнього середовища для розкриття всіх потенційних здатностей людини і формування потенції самостійної життєвої активності у всіх соціальних сферах. У педагогіці активізувався пошук адекватних цьому форм і методів роботи в навчальній діяльності. Серед них вирізняється ігрова діяльність, яка з одного боку є нагальною потребою, а з іншого – способом реалізації різноманітних завдань навчально-виховного процесу.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Проблема вдосконалення методів навчання завжди була актуальною для педагогічної теорії й практики. Загальновідомо, як багато уваги їй приділяли видатні педагоги минулого. А. Дистервег заклав теоретичні основи розвиваючого навчання; далі теорію методів навчання розвинув К. Д. Ушинський. Потім в педагогічній теорії й практиці значного визнання дістали проблемні методи навчання, обґрунтовані відомими дидактами М. Скаткіним, І. Лернером, М. Махмутовим та ін.

І в той же час у роботі переважної частини викладачів вищої школи домінують репродуктивні методи навчання, які вимагають заучування матеріалу і його наступного точного відтворення.

Наслідком цього є безпорадність студентів перед необхідністю встановлення причинно-наслідкових зв'язків, творчого перенесення знань у змінені умови; прикутість до шаблону, догми, традиції; нерозвиненість критичного мислення тощо. На цей факт звернув увагу свого часу В. Онищук та ряд співробітників сектору дидактики Науково-дослідного інституту педагогіки спільно з працівниками кафедр педагогіки окремих педагогічних інститутів та університетів (Л. Тимчишин, І. Федоренко, Л. Момот, Г. Поліщук тощо). Вони запропонували комплексний підхід до використання методів і прийомів навчання для розв'язання конкретних дидактичних завдань на різних етапах навчального процесу (при організації сприймання й усвідомлення нового матеріалу, при узагальненні й систематизації знань, у застосуванні знань та в контролі й корекції навчального процесу), спрямований на впровадження активних методів навчання в практику роботи вищих закладів освіти [1].

Успішно реалізувати намічене можна, якщо, не порушуючи діалектичної єдності та взаємозв'язку думки, діла й слова, інтерактивно вводити майбутніх спеціалістів в процес оволодіння необхідними знаннями,

практичними вміннями й навичками в умовах, наближених до їх майбутньої професійної діяльності.

Формулювання цілей статті. Необхідно розкрити можливості інтерактивного навчання у професійній підготовці майбутніх фахівців в галузі професійної освіти з позиції гуманістичного підходу.

Виклад основного матеріалу досліджень. У педагогіці термін «інтерактивний» уживається для означення методів, які забезпечують активність між учасниками спілкування, навчально-виховного процесу, їх взаємодію.

Інтерактивні методи класифікуються на такі великі групи методів навчання:

- організація й здійснення навчально-пізнавальної діяльності;
- стимулювання й мотивації;
- контроль і самоконтроль навчально-пізнавальної діяльності.

Необхідність і можливість широкого застосування інтерактивних методів дидактами і психологами значною мірою обґрунтовується психолого-педагогічними та соціальними цінностями ігрових методів. Вербицкий А. А., Филиппов А. В., Красовский Ю. Д. стверджують, що ігрове навчання особливим чином впливає на розвиток пізнавальних інтересів тих, хто навчається: кожна гра має близький результат (закінчення гри), стимулює «гравця» до досягнення мети (перемоги) й усвідомлення шляху досягнення мети (треба знати більше інших); у грі команди окремі учасники споконвічно рівні (немає відмінників і трієчників, є гравці). Результат залежить від самого гравця, рівня його підготовленості, умінь, наполегливої інтелектуальної праці; знеособлений процес навчання у грі здобуває особистісне значення. Учні приміряють соціальні маски, поринають в об'єктивну життєву обстановку й відчують себе частиною досліджуваного процесу; ситуація успіху створює сприятливе емоційне тло для розвитку пізнавального інтересу. Невдача сприймається не як особиста поразка, а як поразка у грі й стимулює пізнавальну діяльність (реванш); думка шукає вихід, вона спрямована на рішення пізнавальних завдань [2].

Соціокультурне призначення гри. Гра – найсильніший засіб соціалізації людини, що включає в себе як соціально контрольовані процеси їх цілеспрямованого впливу на становлення особистості, засвоєння знань, духовних цінностей і норм, властивих суспільству, так і спонтанні процеси, що впливають на формування людини. Функція комунікації. Ігри дають можливість моделювати різні ситуації життя, шукати вихід з конфліктів, не вдаючись до агресивності, учать розмаїтості емоцій у сприйнятті всього

існуючого в житті. Функція самореалізації людини у грі. Це одна з основних функцій гри. Для людини гра важлива як сфера реалізації себе як особистості. Саме в цьому плані їй важливий сам процес гри, а не її результат, конкуренція чи досягнення якої-небудь мети.

Діагностична функція гри. Діагностика – здатність розпізнавати, процес постановки діагнозу. Гра володіє завбачливістю; вона діагностичніше, ніж будь-яка інша діяльність людини, по-перше, тому, що індивід поводить у грі на максимумі проявів (інтелект, творчість); по-друге, гра сама по собі – це особливе «поле самовираження». Функція корекції у грі. Психологічна корекція у грі відбувається природно, якщо всі учні засвоїли правила й сюжет гри, якщо кожен учасник гри добре знає не тільки свою роль, а й ролі своїх партнерів, якщо процес і мета гри їх поєднують. Корекційні ігри здатні надати допомогу учням з такою поведінкою, яка відхиляється від прийнятої норми, допомогти їм упоратися з переживаннями, що перешкоджають їхньому нормальному самопочуттю й спілкуванню у групі.

Розважальна функція гри. Розвага – це потяг до різного, різноманітного. Розважальна функція гри пов'язана зі створенням певного комфорту, сприятливої атмосфери, щиросердечної радості як захисних механізмів, тобто стабілізації особистості, реалізації рівнів її домагань. Розвага в іграх – пошук. Гра має магію, здатну давати поживу фантазії [3].

Ігрове навчання особливим чином впливає на розвиток пізнавальних інтересів тих, хто навчається: кожна гра має близький результат (закінчення гри), стимулює учня до досягнення мети (перемоги) й усвідомлення шляху досягнення мети.

Жоржик О., Калесникова О. А., Коровяковская Е. П. та ін. обґрунтовують переваги використання ігрового навчання у професійній підготовці фахівців:

- ігровий метод у системі підготовки спеціалістів служить способом організації, стимулювання й мотивації, контролю навчально-пізнавальної діяльності;
- ігровий метод дозволяє змодельовати різноманітні ситуації майбутньої професійної діяльності й цим самим наблизити умови навчання до реальної майбутньої роботи;
- саме в іграх є широкі можливості для організації навчання в груповій, парній формах, які визнані найбільш ефективними для активізації взаємодії між викладачем і студентами, між самими студентами. У співпраці в парах чи підгрупах ця взаємодія стає конкретнішою, більше особистісно орієнтованою, ведучи за собою когнітивний і комунікаційний розвиток

наших дорослих учнів;

- ігровий метод дає можливість закладення у навчальному процесі широкого спектра напрямів, ліній взаємодії між її учасниками: викладач – студент, студент – студент, викладач – підгрупа, підгрупа – підгрупа, студент – підгрупа тощо. У модельованій ситуації через чіткий розподіл функцій між її учасниками, спрямування в грі всіх на кожного й кожного на всіх, взаємодія з різними напрямами посилюється (звичайно, залежно від виду, характеру самої гри). Підставою для такої взаємодії служить навчальний матеріал з певних тем курсу, ступінь засвоєння якого й характеризує ефективність ігрових методів. Сама підготовка до гри вимагає ретельного вивчення матеріалу, а в ході гри відбувається активний обмін інформацією, її переосмислення, аналіз, поповнення, апробація практикою, пошук нового знання через самостійне вирішення поставлених завдань. Таким чином зростає поле й переданої, й засвоєної інформації (на заняттях з використанням ігор засвоюється до 80% навчального матеріалу – і це не межа) [4].

Найбільш ефективно реалізувати умови активізації навчально-пізнавальної діяльності шляхом вибору методів навчання з урахуванням особливостей навчального процесу в системі професійної освіти можливо, впроваджуючи у навчальний процес ділові ігри. В ділових іграх відображається динаміка професійної діяльності, її особливості, складні моменти та головні проблеми. За допомогою ділових ігор можна «обіграти» професійну ситуацію з типовими помилками, а потім детально їх проаналізувати.

Ділова гра розкриває особистий потенціал працівника: кожен учасник гри може продіагностувати та продемонструвати свої власні можливості окремо і в процесі спільної діяльності з іншими гравцями. В ділових іграх можуть моделюватись стосунки конкурентної боротьби або взаємодії, а також відношення суперництва між сторонами. Як форма організації пізнавальної діяльності ділові ігри застосовуються в навчальному процесі для імітаційного моделювання реальних механізмів і процесів. Відпрацьовуються навички прийняття рішень в умовах взаємодії, суперництва (конкуренції) між різними сторонами або розходження їх особистих цілей. В діловій грі студенти також виконують ролі учасників ситуації, що взаємодіють або протидіють, але ситуація вже розглядається в динамічному розвитку [5].

За методологією проведення ділові ігри поділяються на інноваційні, організаційно-діяльнісні, імітаційні, дистанційні.

Найпопулярнішим різновидом ділової гри можна вважати інноваційні

ігри. Це обумовлено відповідністю процесу гри етапам соціально-культурного проектування, відкритості гри; колективною творчою роботою усіх учасників, спільним опрацюванням сформульованих завдань; збором, систематизацією та узагальненням інформації з даного кола проблем, виявленням позитивних та негативних сторін, які можуть виникнути у процесі реалізації проекту; розробкою нових нестандартних варіантів подолання соціально і професійно значимих проблем. Інноваційна гра передбачає інноваційну, тобто невідому раніше учасникам процедуру, що має сприяти породженню активних та результативних шляхів вирішення проблем. Така гра створює великі можливості для творчості та самостійності прийняття рішень; у процесі гри відпрацьовуються навички та вміння діяти у нестандартних ситуаціях. Інноваційно-ділова гра має гнучку структуру, яка може змінюватись у разі потреби. Провідна роль у процесі гри відводиться педагогу, який слідкує за планом гри та дотриманням, поставлених на початку гри завдань. Специфіка інноваційної гри полягає в тому, що шляхи вирішення проблем учасникам гри заздалегідь невідомі, вони відпрацьовуються спільно в процесі гри. Це вимагає не штучного формального інформатизму, а знання реальних процесів та явищ. Використання інноваційної гри у навчальному процесі сприяє ефективній підготовці студентів до вирішення соціально і професійно значимих проблем у майбутній трудовій діяльності [6,7].

Як засіб розвитку пізнавальної активності до вирішення міжпрофесійного комплексу проблем доречно використовувати організаційно-діяльнісні ігри. Завдання викладача полягає в тому, щоб скоординувати колективну діяльність усіх учасників гри та налагодити ефективне міжгрупове спілкування. Ділові ігри, які спрямовані на імітаційне моделювання реальних механізмів і процесів визначаються як імітаційні ігри. Це форма відтворення предметного і соціального змісту, якої-небудь реальної навчальної діяльності. Необхідні знання засвоюються учасниками гри в реальному для них процесі інформаційного забезпечення ігрових дій, у формуванні цілісного образу тієї чи іншої реальної ситуації.

Відносно новою формою ділової гри є дистанційна ділова гра. Вона має особливі вимоги до підготовки та проведення. До них належить: тривалість проведення гри (від одного до чотирьох місяців); залучення до участі у грі всіх підприємств та інститутів галузі із створенням єдиної ігрової команди; здійснення управління грою з одного керівного центру та ін.[1, 4, 6]. У ділових іграх є свої переваги та недоліки, а також певні області використання. Ділову гру як форму контекстного навчання доцільно обирати

перш за все для вирішення наступних педагогічних завдань: формування у студентів цілісного уявлення про професійну діяльність і її динаміку; набуття проблемно- професійного і соціального досвіду, готовності приймати індивідуальні і колективні рішення; розвиток теоретичного і практичного мислення у професійній сфері; формування пізнавальної мотивації, забезпечення умов розвитку професійної мотивації.

Висновки. Таким чином, активізуюча роль навчальних ділових ігор дає можливість охарактеризувати їх реалізацію у професійній підготовці фахівців як особливий компонент «практичного гуманізму» в освіті, що з погляду гуманітарних і гуманістичних критеріїв сприяє формуванню зрілої особистості, адаптованої до самостійного життя в сучасному суспільстві в усіх її проявах – і як працівника, і як громадянина.

Бібліографічний список.

1. Бабурин В.Л. Деловые игры по экономической и социальной географии. – М.: Просвещение, 2005. – 117 с.
2. Вербицкий А.А., Филиппов А.В., Красовский Ю.Д. Психолого-педагогические вопросы проведения деловых игр. – М.: НИИВШ, 1982. – 44 с.
3. Платов В. Я. Деловые игры; разработка, организация и проведение. – М.: Стойиздат, 2007. – 227 с.
4. Коровяковская Е. П. К проблеме создания психолого-педагогических основ разработки и использования учебно-ролевых игр / Школа-семинар по проблеме применения АМО в учебном процессе. – Рига: Латв. ГУ, 1983. – С. 228 – 232.
5. Хутинаева С. З. О принципах реализации инновационных технологий в системе современного высшего профессионального образования // Инновации в образовании. – 2003. – № 4.
6. Трайнев В. А. Учебные деловые игры: методология и практика проведения: Учеб. пособие. – М.: НИСЭ, 2005. – 281 с.
7. Розин В.М. Методологический анализ деловой игры как новой области научно-технической деятельности и знания // Вопросы философии. – 2006. – № 6.

Boltyanska N.I., Boltyanski O.V. Application of interactive is technologies at teaching in modern higher educational establishment as to the factor of humanizing of professional preparation of specialists

Summary. In the article a basic accent is done on the choice of didactics methods of realization of humanism paradigm of modern trade education.

Keywords: Student, higher educational establishment, professional preparation of specialists, educational-educator process, interactive studies.