

МЕТОДИКА

УДК 615.15/37

ПЕДАГОГІЧНІ АСПЕКТИ ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІН У ВИШІ ІЗ ЗАЛУЧЕННЯМ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

В. М. Мусієнко, к.вет.н., доцент, Сумський національний аграрний університет

У даній статті описано питання інтерактивних технологій та їх використання у навчальному процесі при вивченні дисциплін у вишах. Розкриті питання проведення лекційних курсів з використанням мультимедійних технологій, розвивального навчання, ситуативного аналізу та ігротехнічного методів. При проведенні лабораторно-практичних занять слід використовувати бліцопитування, розвивально-ситуаційні технології, метод самоконтролю. Особлива увага була приділена методам інтерактивного навчання, де особливе місце займає метод мозкового штурму.

Ключові слова: інтерактивні технології, навчальний процес

Перехід сучасного суспільства до інформаційного шляху розвитку вимагають зміни системи освіти з унітарної на демократичну, гуманітарну спрямовану на розвиток кожного члена суспільства. З іншого боку швидкий розвиток сучасних технологій ставить перед освітою великі завдання по зміні форм та методів навчання та впровадження у навчальний процес сучасних світових досягнень. Але це потребує великих зусиль не тільки педагогічних кадрів а й державної політики з цих питань.

Формування особливостей і їх становлення відбувається у процесі навчання і одним із основних джерел знань є викладач. Крім того отримувати інформацію студенти можуть використовуючи телевізор, відео, комп'ютер, інтернет. А основна задача викладача навчити студента його фаху, допомогти знайти потрібну інформацію вміти її осмислювати, правильно трактувати у конкретних умовах, а також розуміти суть речей, вміти висловлювати думку[1].

Крім цього потрібно дотримуватись певних умов, які формують студента як особистість:

- формування внутрішньої мотивації студента до навчання;
- створення позитивного настрою і умов для навчання;
- забезпечення позитивної атмосфери в колективі для досягнення спільних цілей;
- створення рівних партнерських відносин між викладачем і студентом та між студентами в їх колективах.

Саме для цього і можуть використовуватись інтерактивні технології.

Інтерактивні технології – це сукупність педагогічних напрямків, котрі складають педагогічну систему, яка заснована на спільній діяльності, що здійснюється засобами комунікації та має проблемно-пошукову природу [2].

Інтерактивне навчання – специфічна форма організація пізнавальної діяльності, яка має основну мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен студент може проявити свої інтелектуальні здібності використовуючи різні методи інтерактивного навчання, що дають

можливість підвищити рівень освіти, який відповідав би міжнародним стандартам.

У вишах сьогодні використовується модульна система, яка дає можливість у період навчання з допомогою модулів або кредитів стимулювати навчання студентів. По результатам навчання у семестрі мати високі бали і високий рейтинг, що полегшує здачу екзаменаційної сесії. Мають місце і технології розвивального навчання, ситуативного аналізу та ігротехнічного навчання.

Співпраця викладача і студента найчастіше відбувається у період проведення лекційного курсу, лабораторно - практичних та семінарських занять.

На сьогоднішній день викладання лекційних курсів відбувається за традиційною методикою, яка має ряд суттєвих вад:

- однією із основних є начитка великої кількості матеріалу у односторонньому порядку, коли викладач викладає, а студент записує відповідний матеріал і не має зворотнього зв'язку від студента;

- проведення лекцій на великих потоках де інформація розрахована на «середньо-статичного» студента, а потреби «сильних» та «слабких» студентів не враховуються, що приводить до втрати інтересу цих студентів;

- зворотній зв'язок з аудиторією здійснюється, як правило, за допомогою візуального спостереження за діями студентів, виразом їх очей та облич, спорадичних зауважень, зміни тембру голосу тощо.

Застосування інтерактивних технологій у ході лекційного викладу матеріалу передбачає, насамперед перетворення студента з об'єкта навчального впливу на суб'єкт активного творчого процесу, забезпечення сприятливих психологічних умов для співпраці викладача та студентів, стимулювання пізнавальної активності на занятті та після нього [4].

З метою запобігання названих вище вадам і створення під час лекцій сприятливих умов для набуття студентами досвіду демократичної поведінки та комунікативної взаємодії доцільно застосовувати ряд спеціальних прийомів, які

стимулюють творчість, ініціативу, самостійне та критичне мислення і базуються на принципі багатосторонньої взаємодії [3].

Одним із простих прийомів на лекції є включення до діалогу студентів, створюючи полемічний характер викладання теоретичного матеріалу. Коли викладач перед аудиторією ставить запитання, а студенти відповідаючи отримують досвід співбесіди між викладачем та студентом, та знаходять правильну відповідь на запитання. В середині лекції по закінченню розгляду питання викладач проводить бліцопитування декілька хвилин та отримує результат як студенти зрозуміли це питання. При потребі дає більш детальне роз'яснення, відповідає на запитання студентів. Виносити такі питання на кінець лекції недоцільно, так як студенти вже переключаються на перерву і питань у них вже не виникає.

Дуже важливим на сьогодні є використання при проведенні лекцій мультимедійних технологій, це презентації лекційного матеріалу, відеопокази, навчальні фільми, спеціальні комп'ютерні програми. Мультимедійна презентація лекційного матеріалу для студентів є більш комфортна, дає можливість викладачу на лекції викласти більший об'єм навчального матеріалу, а студенту більш якісно вивчити матеріал, так як крім слухового сприйняття включається і зорове. Мультимедійно лекційний матеріал потрібно скласти так, щоб через кожні 25-30 хвилин лекції студент зміг на декілька хвилин відпочити, включивши до лекції показові матеріали, приклади, виробничі ситуації, тощо. Важливим є те, що студенту потрібно готуватися до лекції, працювати з літературою, знати які питання будуть розглядатися, та мати конспект лекцій. Крім конспекту лекцій з нашої точки зору потрібно мати робочий зошит з мультимедійного матеріалу лекційного курсу, де представлені слайди, таблиці і залишено місце для їх роз'яснення, які при викладанні лекції вносить сам студент зі слів викладача. Це дає можливість студенту більш активно вникати в матеріал лекцій та відпрацьовувати основні положення теми.

Для визначення рівня засвоєння лекційного матеріалу викладач повинен періодично переглядати цей зошит та визначати рівень сприйняття студентами цього матеріалу. В кінці лекції в цьому зошиті буде завдання на підготовку до наступної лекції та матеріали для самоконтролю. Цей робочий зошит можна об'єднати в один з зошитом для лабораторно-практичних занять, так як лекційні курси в кожному семестрі складають від 18-36 годин, а середня мультимедійна лекція 12-15 слайдів. Зрозуміло, що до презентації у робочий зошит вносяться тільки основні матеріали, схеми, таблиці, основні визначення та інше, а

відеофільми, слайди які дають загальне представлення знаходяться у презентації самої лекції.

Швидкий плін часу, розвиток сучасних технологій вимагає від нас осучаснення навчального процесу, але слід не забувати і про проведення відкритих лекцій, мастер-класів професорами, які мають великий педагогічний досвід, і від яких можна багато навчитись молодому поколінню викладачів.

Проведення лабораторно-практичних занять вимагає від нас використання технологій розвивального, інтерактивного навчання, ситуативного аналізу та ігрових технологій навчання.

Дуже серйозно потрібно підходити до занять, з техніки безпеки праці у лабораторії, з тваринами при постановці дослідів та інше. Актуальним на сьогодні є й проведення на початку вивчення кожної дисципліни вхідного контролю знань, де визначається рівень знань студента для освоєння нової дисципліни. У відповідності до цього рівня викладач планує свою роботу при вивченні предмету. Для цього викладач використовує різні методи від роз'яснення деяких положень на практичних заняттях до вивчення або повторення цих питань самостійно студентом у період підготовки до занять.

Важливим з нашої точки зору використання студентами робочих зошитів як для лекцій так і для лабораторно – практичних занять. Створюється цей робочий зошит викладачем згідно робочого навчального плану, де кожне заняття має 2 частини. Перша частина це лабораторний практикум, де студент під керівництвом викладача виконує відповідні завдання. Друга частина, це індивідуальне завдання для виконання самостійно, яке потім враховується як виконання самостійної роботи. Цей робочий зошит перевіряється викладачем у період здачі модуля та отримується відповідна кількість балів. Все це вимагає від студента вивчення курсу не тільки в аудиторії, а і самостійно, особливо коли кожен студент отримує індивідуальне завдання.

Для стимулювання студентів до навчання на початку кожного лабораторно-практичного заняття, проводиться бліцопитування студентів з пройденого матеріалу у вигляді коротких запитань і швидких відповідей. За сто відсоткову відповідь студент отримує 1 бал, який потім враховується при здачі модуля. Це дає можливість за короткий час опитати більшу частину підгрупи студентів, та визначити рівень їх підготовки.

На практичних заняттях можна використовувати розвивально-ситуаційні технології, на яких перед студентом ставиться ситуаційно-практична задача, яку за короткий термін кожний студент повинен її вирішити. Така

стратегія виявляється досить мотивуючою, оскільки цікаві незвичайні рішення, наведені одним студентом, заохочують до участі інших, а все це в цілому надає діяльності творчого характеру.

Інколи в кінці заняття для самоконтролю, роздається кожному студенту листок паперу, на якому в анонімному порядку студент пише запитання, які він не зрозумів при вивченні теми. Викладач вивчає, узагальнює запитання та на наступному занятті виносить для опитування студентів. Якщо зі студентів ніхто не відповідає, то сам розкриває ці питання. Це дає змогу викладачу звернути увагу у майбутньому, на питання які тяжко засвоюються студентами.

У основі інтерактивного навчання є використання методів, які спрямовані на створення комфортних умов, збільшення комунікативної активності між учасниками спілкування та їхньої взаємодії між собою. Серед них найбільше значення мають:

- ділова гра (конкретна робота студента по виконанню конкретної задачі за відповідних фактом);

- дискусія (це постанова дискусійного питання, аргументовані відповіді кожного студента, як результат спільна думка);

- метод прогнозування або передбачення (при вивченні гіпотези, теми заняття студенти розробляють свій прогноз рішення питання, який в кінці заняття або підтверджується або заперечується);

- мозковий штурм або атака (коли перед групою студентів ставиться задача щодо розробки або удосконалення методу, пристрою та інше, а в кінці вибирається найбільш оптимальний шлях, з осмисленим аналізом);

- тренінг публічного виступу, або метод мікрофона (коли студент розробляє відповідне питання, готує матеріали, доповідає їх з використанням мультимедійного обладнання, а колеги потім роблять зауваження, поправки, задають запитання, виступають зі своїм баченням цього питання);

- бесіда за Сократом (студенти ставлять проблемні питання зі свого фаху і потім шукають шляхи їх розв'язання).

Кожен з цих методів ставить перед собою задачу з використанням різних форм взаємодії учасників навчального процесу та призначення для розвитку творчого мислення, оволодіння знаннями, практичними навичками, відпрацювання індивідуального стилю спілкування та поведінки, формування умінь проявляти ініціативу та самостійність у вирішенні навчальної проблеми [5].

При викладанні для прикладу клінічних дисциплін всі названі методи заслуговують уваги і тому мають використовуватись у навчальному процесі. Метод ділової гри використовується у

навчальному процесі шляхом дослідження студентом або групою студентів хворої тварини, яка має відповідні клінічні ознаки. Студент повинен поставити діагноз, розробити організаційні, діагностичні, лікувальні та профілактичні заходи не тільки відносно хворої тварини, а й інших тварин у стадії. По закінченню цієї праці використовується метод прогнозування або передбачення в результаті чого кожен студент виносить на обговорення свій діагноз, доповідає свої заходи та ставить свій прогноз хвороби. В кінці викладач об'єднує всі ці розробки, характеризуючи кожен із них приводячи до правильного рішення. При виникненні спірних питань використовується метод дискусії, коли на дискусійні питання, або студент, чи викладач аргументовано відповідає маючи доказову базу та в кінці виноситься спільне рішення.

Велике значення в навчальному процесі та науковій роботі має метод мозкового штурму або мозкової атаки. Тому що з допомогою цього методу особливо у наукових гуртках, куди ми відбираємо кращих студентів, можна ставити деякі питання з наукової тематики. Для цього вивчаються різноманітні інформаційні джерела, творчі роботи інших авторів, проекти, патенти та проводиться пошук інформації в Інтернеті. На основі всього цього розробляються різні шляхи вирішення цього питання, а в кінці використовуючи метод дискусії приймається зважене рішення. У ході цієї роботи студенти вчать критично мислити, зважувати на альтернативні думки, приймати продуктивні рішення, дискутувати, уміти спілкуватись з іншими людьми.

Дуже важливим для сучасних студентів є метод мікрофона або тренінг публічного виступу. Тому що протягом декількох років використання методу комп'ютерного тестування студентів, привело до погіршення усних відповідей, проведення дискусій, а особливо виступу перед аудиторією з тих чи інших питань. Тому потрібно використовувати у навчальному процесі різні форми бліцопитування, доповіді з підготовлених рефератів, проведення комісійних екзаменів у усній формі та інше. Також розробляються завдання з самостійної роботи для кожного студента і в кінці проводиться публічний захист кожної самостійної роботи. По закінченню учбової та виробничої практики студенти готують мультимедійну інформацію та звітують на засіданні кафедри. Комісійно 2 викладачами проходить захист курсових робіт на кафедрі з використанням презентації та відповідей на питання студентів та викладачів. Крім того кращі студенти готують доповіді на наукові студентські конференції, як на факультетські, університетські та міжвузівські. Також готуються студентські наукові роботи, які приймають участь у конкурсі студентських наукових робіт ветеринарних

факультетів України. Всі ці заходи дають можливість підготувати студента до публічного захисту дипломної роботи на ДЕК.

Слід зупинитися і на ефективному впровадженню демократичних засад у практику навчального процесу в цілому в освіті і в вищому навчальному закладі зокрема, що дає можливість набуття соціальних та інтелектуальних навичок демократичної поведінки. Все це створює суб'єктивно-об'єктивні відносини між викладачем і студентом та залучає їх до активної комунікативної взаємодії, встановлюється атмосфера взаємоповаги, довіри та відповідальності.

Висновки

На підставі вивчення інтерактивних технологій та використання їх у навчальному процесі викладання дисциплін було встановлено:

1. Розвиток інформаційних технологій вимагає зміни системи освіти на демократичну, спрямовану на використання інтерактивного навчання, що дасть можливість підвищити рівень освіти, який відповідав би міжнародним стандартам.

2. При вивченні дисциплін потрібно у навчальному процесі використовувати технології модульного, розвивального та інтерактивного навчання, з використанням ситуативного аналізу та ігрових методів

3. Лекційні курси повинні проводитися у мультимедійному режимі з використанням спеціальних прийомів, які сприяють набуттю студентами знань, стимулюють ініціативу, творчість, самостійне та критичне мислення на принципі багатосторонньої взаємодії;

4. При проведенні лабораторно-практичних занять, слід використовувати робочий зошит, бліцопитування, розвивально-ситуаційні технології та метод самоконтролю;

5. При вивченні дисциплін доцільно використовувати такі методи інтерактивного навчання як ділова гра, дискусія, метод прогнозування, метод мозкового штурму, метод мікрофона, бесіда с Сократом, що може стати потужним інструментом викладача у підвищенні якості навчання студентів.

6. Особливу увагу викладачів потрібно звернути на метод мозкового штурму у ході якого студент вчиться критично мислити, зважувати на альтернативні думки, приймати продуктивні рішення, дискутувати, уміти спілкуватись з товаришами.

Застосування новітніх педагогічних методик може привести до прискорення духовного розвитку особливості, морального дорослішання, формування орієнтовано світогляду на демократизацію суспільства та підвищення рівня освіти в цілому. Зрозуміло що це є бачення нами цих питань, а якщо у вас є інші розробки, то ми готові почути вас, щоб досягти високого рівня

викладань дисциплін у вишах.

Список використаної літератури:

1. Гончарук А.И. Концепция школы XXI века: Диалектика учебного процесса / А.И. Гончарук // Красноярск – МЦПИ.- 1997.- 56 с.
2. Гейко І. Використання інтерактивних форм і методів навчання. З досвіду роботи / І. Гейко // Тема. - 2004 .- № 3-4.- С.229-232.
3. Єльнікова О.В. Інтерактивні методи навчання , їх місце у класифікації педагогічних інновацій / О.В. Єльнікова // Імідж сучасного педагога. - 2001 .- № 3-4 (14-15). – С.71-74.
4. Кравчина О.С. Активні та інтерактивні методи навчання./ О.С. Кравчина // ЦІППО АПН України – К.: 2003 .- 32 с.
5. Побігайленко Н., Коберник Г. Інтерактивне навчання в системі нових освітніх технологій / Н. Побігайленко, Г. Каберник // Початкова школа .- 2004 .-№ 10.- С.8-10.

Мусиенко В.М., ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРЕПОДАВАНИЯ ДИСЦИПЛИН С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В данной статье описано вопрос интерактивных технологии и их использование в учебном процессе при изучении дисциплин в вузах. Раскрыты вопросы проведения лекционных курсов с использованием мультимедийных технологий, развивающего обучения , ситуационного анализа и игротехнического методов. При проведении лабораторно-практических занятий следует использовать блицопросу, развивающие-ситуационные технологии, метод самоконтроля. Особое внимание было уделено методам интерактивного обучения, где особое место занимает метод мозгового штурма.

Ключевые слова: *интеактивные технологии, учебный процесс*

Musienko V.M. PEDAGOGICAL ASPECTS OF TEACHING WITH THE USE OF INTERACTIVE TECHNOLOGIES

This article describes the issue of interactive technologies and their use in the educational process in the study subjects at the universities. The holding lectures on the use of multimedia technologies, developing training, situational analysis and gametehnik methods. During are disclosed conducting laboratory practical classes should be used quickquestions, developing situational - technology method of self-control. Special attention was paid to the methods of interactive learning, where the method of brainstorming is the main.

Keywords: *interactive technology, the learning process*

Рецензент: д.вет.н., професор Фотіна Т.І.

Дата надходження до редакції:12.12.2013 р.