

УДК 378.091.33:37.091.12.011.3-051:62/64

Мінько Н.П., Богдан Т.В.

ВИКОРИСТАННЯ АКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ

У статті аналізуються основні методи активізації навчання студентів. Розглянута методика та особливості використання активних методів навчання студентів. У статті аналізуються основні методи активізації навчання студентів. Розглянута методика та особливості використання активних методів навчання студентів. Нетрадиційні форми організації навчальної діяльності студентів характеризуються гнучкістю, варіативністю структури і мають на меті активізацію пізнавально-практичної діяльності студентів.

Формування та подальший розвиток логічного, технічного та конструкторського мислення студентів дає змогу виконати освітні завдання на кожному етапі підготовки, створити умови для залучення студентів до систематичної продуктивної праці з елементами творчості.

Ключові слова: активні методи, ділова гра, метод групових дискусій, метод проєктів, метод відеофільмів, кейс-метод.

Постановка проблеми. Сучасний світ характеризується посиленням конкуренції, що веде до збільшення вимог до підготовки випускників вищої школи. Специфічними особливостями фахівців стає вміння підходити творчо до своєї діяльності, готовність до зміни профілю роботи або здатності до перепідготовки. Виникла пряма залежність між якістю підготовки фахівця, його працевлаштуванням, подальшою професійною кар'єрою. Тому в підготовці фахівця передбачається використання ефективних методів навчання, що сприяють розвитку навичок у студентів здібностей і формування навичок самостійності, системності мислення, вмінню перебудовуватися в сучасному стрімко мінливому суспільстві. Вирішити зазначені проблеми, хоча б частково можна, використовуючи активні методи в навчанні.

Аналіз досліджень та публікацій. Існує кілька класифікацій методів навчання. Методи поділяють, за джерелами передачі і характером сприйняття інформації (А.В. Петровський [10], Е.Я. Голант [2]); у залежності від основних дидактичних завдань (М.А. Данилов [3]); відповідно до характеру пізнавальної діяльності учнів (І.Я. Лернер [7]); В.Ф. Паламарчук і В.І. Паламарчук [9] запропонували модель методів навчання, в якій у єдності поєднуються джерела знань, рівень пізнавальної активності і самостійності студентів, а також логічний шлях навчального пізнання. Характерно, що всі класифікації містять такий метод як гра. Так в класифікації Ю.К. Бабанського в групі репродуктивні і проблемно-пошукові методи містяться: евристична бесіда, проблемно-пошукова бесіда, дослідницько-лабораторні роботи, ігри [1].

Виклад основного матеріалу. У сучасній педагогіці часто згадується про використання активних методів навчання як складової частини інноваційної педагогічної технології. Сучасна педагогіка переходить від авторитарного управління, де студент виступає "об'єктом" навчальних впливів, до системи організації підтримки і стимулювання пізнавальної діяльності, створення умов для творчості, до навчання творчістю, педагогіці співробітництва. На це спрямована ідеологія активного навчання, в якому запам'ятовування поступається місцем мисленню.

В умовах інформатизації освіти були вироблені механізми, що дозволяють активізувати студента в навчальному процесі. В першу чергу до них відносяться ділові ігри [8] навчального характеру. Цей метод самостійний, активний, націлений на результат і забезпечує позитивні емоції. Прагнення до успіху робить навчання в процесі гри надзвичайно ефективним.

Ділові ігри – форма організації пізнавальної діяльності, ділові ігри застосовуються в навчальному процесі для імітаційного моделювання реальних механізмів і процесів. Також відпрацьовуються навички прийняття рішень в умовах взаємодії, змагання (конкуренції) між сторонами. В діловій грі студенти також виконують ролі учасників ситуації, що взаємодіють або протидіють, але ситуація вже розглядається в динаміці [2, с. 10].

Існують різні підходи до класифікації ділових ігор [5; 8]. За призначенням ділові ігри діляться на навчальні і дослідницькі. Перші застосовуються для імітаційного моделювання в навчальному процесі реальних процесів і явищ, що є об'єктом вивчення. Другі застосовуються для імітаційного моделювання

не тільки діючих, але й об'єктів, що проектуються, з метою проведення їх експериментального дослідження.

Під час ділових ігор учасник повинен виконувати такі дії, які він виконуватиме в реальних умовах виробництва. Ця особливість ділової гри дає змогу:

- не боятися негативних результатів будь-яких правильних дій;
- значно прискорювати або затримувати реальні процеси;
- кілька разів повторювати певні дії для закріплення навичок;

– створювати учасникам ділової гри робочу атмосферу, при якій функціональні обов'язки виконуються учасниками в умовній (уявній) реальності.

Основними чинниками ефективності ділової гри є:

– економія часу, яка визначається як різниця між витратами на засвоєння навчальної програми традиційними методами і витратами на досягнення цієї самої мети із застосуванням ділової гри;

– можна проводити контроль знань;

– за результатами оціненої діяльності учасник ділової гри може отримати повну картину своїх особистих здібностей і професійних нахилів;

– ділова гра виконує важливі функції (навчальну, виховну, розвиваючу, профорієнтаційну), а головне є ефективним методом активізації навчання [5; 8].

Неоднозначність рішень, наявність невизначеності в комунікативно – ігровій ситуації забезпечує проблемний характер гри і виявлення особистості учасників. При цьому важливо в конструкції гри закласти можливості для кожного учасника приймати рішення. Необхідно надати свободу вибору рішень, використовуючи при цьому різні стимули, що забезпечують активність гравців та концентрують їхню увагу на результатах гри. Ефект ділової гри буде мінімальним, якщо не продумана в ході її підготовки послідовність дій та форми взаємодії гравців; недостатньою є драматизація подій; не є заданим перелік рішень; незрозуміло як здійснюється реагування на прийняття рішення; не автоматизовані рутинні операції, хід гри потребує постійного втручання ведучого [6, с. 34].

Враховуючи це, потрібно пам'ятати, що хід гри та її результативність багато в чому залежать від того, наскільки чітко представлені етапи розробки гри: проблематизація; визначення призначення гри, формування цілі; аналіз закономірностей зв'язків, відношень комунікативно-ігрової ситуації, що складає серцевину ділової гри; створення сценарного плану; визначення переліку рішень, що допустимі у гри; деталізація сценічного плану; формування правил, розподіл ролей між учасниками гри; критерії оцінки результатів гри ;підведення підсумків гри.

У ході підготовки гри студентів доцільно ознайомлювати з основними, труднощами що можуть мати місце в конкретній комунікативній ситуації. Ці труднощі визначаються різними факторами, що є наслідком імітації реальних процесів та індивідуальних особливостей учасників ділової гри.

Після закінчення ділової гри підбиваються підсумки та обговорюються отримані результати, оцінюється їхня ефективність. Показниками ефективності ділової гри виступають: зниження егоцентричних тенденцій у поведінці та мисленні; загострення соціального відчуття; зниження нормативного самоконтролю; закріплення установки на сприйняття нової інформації; прийняття точки зору іншого; зняття стереотипів; актуалізація творчого потенціалу; підвищення адекватності само- і взаємооцінок.

Зрозуміло, що не можна засновувати всі заняття лише на ігрових методах, бо певний інформаційний зміст не буде засвоєно. Практика показала, що успішно приймати участь в ділових іграх можуть тільки ті студенти, які не просто заучують навчальний матеріал, а навчаються за допомогою вдумливого осмислення і творчого підходу до навчального матеріалу.

Питання про активізацію студентів в процесі навчання ставився ще передовими вченими в XVIII – XIX століття, які говорили більше про розумову активність. Так Ж.Ж. Руссо [11] вважав, що трудова активність є важливим фактором розвитку розуму, але шляхи зв'язку трудової та розумової активності ще не визначались. В кінці XIX століття, в зв'язку з розвитком індустрії, широко розгорнулося рух, спрямований на розвиток активності, був висунутий метод навчання з орієнтацією на механічне засвоєння навичок праці. Джон Дьюї [4], відкидаючи необхідність засвоєння систематичних знань, фактично дбав про розумову культуру, пов'язану з пристосуванням до навколишньої дійсності, з методом спроб і помилок.

Вивчення педагогічної літератури показує, що зараз педагоги зайняті інтенсивним пошуком шляхів, які забезпечать більш високу якість освіти випускників вузів. Це може бути досягнуто шляхом активного залучення студентів до навчального процесу.

Ще одним методом активного навчання є метод групових дискусій. Він поєднує окремі властивості і функції тестів та ділових ігор. Суть цього методу полягає в тому, що багатьом випробуваним дається однакове завдання, яке вони повинні виконати спочатку індивідуально і відповідно зафіксувати. Потім випробувані за допомогою групового обговорення повинні прийняти спільне рішення.

Проаналізувавши індивідуальні та колективні рішення, а також поведінку учасників дискусії, керівник (або група експертів) може оцінити як індивідуальний потенціал випробовуваних, так і їх

здатності аргументовано відстоювати свою точку зору, переконувати інших в її правильності. Учасники групової дискусії набувають навички колективної взаємодії [103].

У 1920-ті роки була проведена розробка даної теорії і висунутий "метод проектів" – система навчання, при якій студенти набувають знання в процесі планування і виконання поступово ускладнюються практичних завдань (проектів). За визначенням проект – це сукупність певних дій, документів, попередніх текстів, задум для створення реального об'єкта, предмета, створення різного роду теоретичного продукту, це завжди творча діяльність.

В основі методу проектів лежить розвиток пізнавальних, творчих навичок студентів, умінь самостійно конструювати свої знання, умінь орієнтуватися в інформаційному просторі, розвиток критичного мислення. Одним з основних вимог, що пред'являються до використання методу проектів, є наявність вагомої у дослідницькому, творчому плані проблеми, що вимагає інтегрованого знання, дослідницького пошуку її вирішення. Крім того очевидна необхідність самостійної діяльності студентів, а також наявність у них базових знань з різних сфер в рамках своєї спеціальності для роботи над проектом.

Застосування методу проектів у навчанні неможливо без залучення дослідницьких методів, таких як – визначення проблеми, що впливають з неї завдань дослідження, висунення гіпотези їх вирішення, обговорення методів дослідження; без аналізу отриманих даних.

Сучасна гуманітарна освіта орієнтована на виявлення особистісної самостійності. Ще одним методом, що дозволяє вирішити дані проблеми, є метод відеофільмів. Як і будь-який інший метод, ігрові навчальні відеофільми мають свої переваги і недоліки. До переваг відноситься можливість змінити матеріали відповідно до навчального курсу, динамічність подачі матеріалу, а також комбінований спосіб сприйняття інформації слухачами (через зір і слух одночасно). Це забезпечує можливість передачі значно більшої інформації при зниженні навантаження на викладача. До недоліків же можна зарахувати відносно низьку інформаційну насиченість матеріалів, необхідність наявності відеоапаратури у ВНЗ в достатній кількості.

В останні десятиліття широке застосування отримав метод (вивчення) конкретної ситуації. У ньому найбільш повно втілено ситуаційний підхід до управління. Головна ідея цього підходу полягає в тому, що дії співробітників повинні виходити з конкретної ситуації, враховувати її найважливіші параметри та їх зміни. Ділова ситуація – це імітація, ідеальне відображення реальної ситуації з життя або ж штучно створена ситуація, що відтворює типові проблеми. Ділова ситуація повинна бути близька до реальності, оскільки без цього неможливо домогтися природності дій учасників. Існує кілька типів конкретних ситуацій (кейсів) [5, с. 342]. З точки зору результату гри вони діляться на проблемні та проектні. У проблемних ситуаціях результатом дії є визначення та формулювання основної проблеми і, головне, оцінка складності її вирішення.

За джерела інформації кейси поділяються на ті, які:

- описують реальні ситуації;
- штучно створені в навчальних цілях або для опрацювання гіпотетичних проблем, які можуть виникнути.

За допомогою методу конкретної ситуації виробляються вміння і навички самостійної роботи, такі як: індивідуальне та групове прийняття рішення поставлених завдань. Такого роду здібності якраз дуже потрібні в самостійної діяльності фахівця, оскільки йому безперервно доводиться приймати нестандартні рішення, викликані змінами стану справ. Метод конкретної ситуації розвиває у студентів широту і гнучкість мислення, допомагає навчити їх вмінню раціонально використовувати інформацію, самостійно аналізувати факти, відчувати її, критично розглядати різні точки зору, обговорювати і захищати власну позицію, бути готовим до застосування різних засобів і методів, знаходити оптимальні вирішення питань.

Висновки. Активні методи навчання є одним з найбільш перспективних шляхів вдосконалення процесу організації роботи студентів, заснованому на принципах проблемності та моделювання, що відрізняють їх від традиційних методів вузівської освіти. Використання активних методів навчання сприяє скороченню відведеного на вивчення часу й ефективнішому засвоєнню навчального матеріалу, розвитку творчого мислення, підвищує професійність підготовки майбутніх фахівців.

Використані джерела

1. Бабанский Ю.К. Оптимизация процесса обучения. Общедагогический аспект / Ю.К. Бабанский. – М.: Педагогика, 1977. – 254с.
2. Голант Е.Я. О развитии самостоятельности и творческой активности учащихся в процессе обучения / Е.Я. Голант // Воспитание познавательной активности и самостоятельности учащихся. – Вып. 67. – Сб. 2, ч. 1. – Казань, 1969. – С. 32 – 44.
3. Данилов М.А. Дидактика / М.А. Данилов, Б.П. Есипов. – М.: Акад. пед. наук, 1957. – 519с.
4. Дьюи Дж. Беседы о педагогике: Контуры теории концентрации / Д. Дьюи. – Нью-Йорк, 1984. – 231 с.

5. Казанцев А.К. Практический менеджмент в деловых играх, хозяйственных ситуациях, задачах и тестах: Учеб. пособие для студ. вузов, обуч. по экономич. спец. и направлениям / А.К. Казанцев, В.И. Подлесных, Л.С. Серова. – М.: ИНФРА-М, 1999. – 367с.
6. Критерии и показатели готовности школьников к профессиональному самоопределению: Метод. пособие / Под ред. С.Н. Чистяковой, А.Я. Журкиной. – М.: Филология, 1997. – 80 с.
7. Лернер И.Я. Дидактические основы методов обучения / И.Я. Лернер. – М.: Педагогика, 1981. – 185 с.
8. Матросова Л.Н. Деловая игра в подготовке учителя / Л.Н. Матросова. – М.: Магистр, 1996. – 134 с.
9. Паламарчук В.Ф. Школа учит мыслить: пособие для учителей / В.Ф. Паламарчук. – М.: "Просвещение", 1979. – 144 с.
10. Петровский А.В. Роль фантазии в развитии личности / А.В. Петровский. – М.: Знание, 1961. – 47 с.
11. Руссо Ж.Ж. Эмиль, или о воспитании / Ж.Ж. Руссо. – СПб, 1913. – 263 с.
12. Сейтишев А.П. Профессиональная направленность личности: Теория и практика воспитания / А.П. Сейтишев. – Алма-Ата: Наука, 1990. – 336 с.
13. Якобсон П.М. Психологические проблемы мотивации поведения человека / П.М. Якобсон. – М.: Просвещение, 1969. – 317 с.

Minko N., Bogdan T.

USING OF ACTIVE METHODS IN TEACHING DURING TRAINING OF FUTURE TEACHERS

This article analyzes the main methods of enhance student's training, technique and especially their using is considered. Just active teaching methods help students to open up as a person, is a condition for training of a competitive specialist, allow students to acquire skills in classes, because they attract students to solve the problems, which are closed maximally to future learning activities. Non-traditional forms of students' training activity are characterized by flexibility, variability of structure and are designed to enhance cognitive-practical activities of students.

Formation and further development of logical, technical and design thinking enables students to carry out educational tasks at each stage of training, to create conditions for attracting students to the systematic productive work with elements of creativity, to form by students understanding of importance of self-assessment in their capabilities, the ability to learn new creative possibilities in various activities.

When choosing forms and methods of working with students in the classes is advisable to pay special attention to using of means that activate the student, his logical, technical thinking (business games, role playing, analyzing specific production situations, the problem of presentation).

Special attention should be paid to the development of independent creative abilities of students, because owing to creative work in full value professional interests and inclinations are shown.

As an effective method of student potential is a business game as a form of cognitive activity used in the classes to model real mechanisms and processes.

In the article the classification, problems and peculiarities of business games are explicated. As a productive active learning method is a method of group discussions, combining individual properties and function of tests and business games.

The development of cognitive and creative students' skills, abilities to independently constructing of their knowledge, skills to navigate the information space, the development of critical thinking provides the use of projects method. Being as an interactive teaching methods a case method ensures the development of theoretical principles and practical using of mastering the material, it is equally important that the analysis of the situation quite affects the consciousness of students, contributes their maturation, creates positive interest and motivation to learn. Practice shows that the efficiency of active methods surpasses traditional training methods.

Key words: active methods, role play, group discussions method, project method, video method, case method.

Стаття надійшла до редакції 01.11.2016 р.