

ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ ДОРΟΣЛИХ У СИСТЕМІ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ

У статті розглядаються інтерактивні технології навчання дорослих, а саме: поняття «інтерактивне навчання», «інтерактивна технологія» для дорослих учнів; поняття інтерактивності для систем дистанційного навчання дорослих; критерії ефективності та етапи розробки інтерактивних технологій навчання дорослих.

Ключові слова: навчання дорослих, інтерактивне навчання, інтерактивні технології, система дистанційного навчання, критерії ефективності, етапи розробки.

В статье рассматриваются интерактивные технологии обучения взрослых, а именно: понятия «интерактивное обучение», «интерактивная технология» для взрослых учащихся; понятие интерактивности для систем дистанционного обучения взрослых; критерии эффективности и этапы разработки интерактивных технологий обучения взрослых.

Ключевые слова: обучения взрослых, обучения, интерактивные технологии, система дистанционного обучения, критерии эффективности, этапы разработки.

In the article the interactive technology of adult education, namely: the concept of «interactive learning», «interactive technology» for adult students, the concept of interactivity of distance learning for adults, performance criteria and stages of development of interactive teaching adults.

Key words: adult education, online education, interactive technology, distance learning, efficiency, stages of development.

Новий час визначає нові цілі освіти. Досягнення відповідності результатів освіти потребам всіх цільових груп, на які працює освітня галузь, визначає якість освіти в цілому.

У сучасному світі знання швидко застарівають. Лідерські позиції сьогодні належать тим людям, організаціям і країнам, які володіють найсучаснішою інформацією, вміють її одержувати й ефективно використовувати. Саме тому інтерактивність є виключно важливою характеристикою сучасної освіти. Без інтерактивності навчання «відбувається в контексті догматичної правди, проведення контролю знань, отримання оцінки і перевірки підсумкової валідності знань» (Аскер і Мак-Кеин). Інтерактивність в освіті актуалізується:

– *процесами демократизації:* для демократичного суспільства характерні договірні відносини між рівноправними суб'єктами, відносини партнерства, що вимагає переходу від переважно регламентуючих, алгоритмізованих, програмованих форм, методів і технологій навчання до розвивальних, проблемних, дослідницьких, пошукових, які забезпечують стійку мотивацію до навчання, умови для творчості та самореалізації в навчанні;

– *необхідністю практичного вирішення проблеми активності учасників процесу навчання:* провідна роль у вирішенні цієї проблеми, окрім

дидактичних засобів навчання, належить використанню ефективних форм педагогічного спілкування, які спрямовано на створення комфортної, стимулюючої атмосфери, на виявлення поваги до особистості дорослого учня;

– *завданнями сучасної освіти:* нова якість сучасної освіти, зорієнтованої на інтелектуальний і творчий розвиток особистості, формування *особистості компетентної, здатної до інноваційної діяльності* і інноваційного сприймання сучасного світу, визначається не тільки отриманими знаннями, уміннями й навичками, а й здатністю до їх творчого використання, самостійної діяльності, навчання і самовдосконалення упродовж життя. Уміння діяти у межах погоджених цілей і завдань; уміння погоджувати свої дії з діями партнера (враховувати думку іншого); уміння жити разом: кооперуватися, йти на компроміс; уміння самостійно розвиватися, якщо компетентність не відповідає сучасним вимогам, – відносять сьогодні до *найважливіших компетенцій сучасного фахівця*.

Сучасне студентство, зокрема на випускних курсах бакалаврату, у магістратурі, повною мірою можна віднести до категорії людей дорослих. *Навчання дорослої людини має низку специфічних ознак і особливостей*, які повинні враховуватися при проектуванні навчального процесу за андрагогічною

моделлю. У цій моделі перевага віддається *інтерактивним технологіям навчання*, які найбільш ефективно забезпечують комунікаційні зв'язки суб'єктів освітнього процесу, сприяють утвердженню партнерських відносин. Часто виникає питання, що одні й ті самі інтерактивні технології можуть застосовуватися як при навчанні учнів, які не підпадають під категорію «дорослий», так і при навчанні дорослих. Це дійсно так. Але методологія їх застосування є різною: *в освіті дорослих застосування інтерактивних технологій базується на андрагогічній моделі інтерактивного навчання*, з урахуванням андрагогічних принципів навчання і відповідних їм засобів їх реалізації.

1. Поняття «інтерактивне навчання», «інтерактивна технологія» для дорослих учнів

Інтерактивне навчання є одним із сучасних напрямів активного соціально-психологічного навчання, яке найбільшою мірою відповідає психологічним особливостям і педагогічним закономірностям навчання дорослої людини. При активному навчанні дорослий вступає в діалог з викладачем, бере активну участь у пізнавальному процесі, виконуючи при цьому творчі, пошукові, проблемні завдання у парі, групі. *Джерела активності* дорослої людини різні. Вони криються: у її мотивах і потребах; в природному середовищі, що оточує людину; в особистості викладача й засобах його роботи, формах взаємовідносин й взаємодії викладача та його учня. До факторів, що стимулюють активність учасників навчального процесу, зокрема, відносять: пізнавальний і професійний інтерес; творчий характер навчально-пізнавальної діяльності; змагальність; ігровий характер проведення занять; емоційний вплив самих поданих факторів. Практично всі дослідники проблеми інтерактивного навчання відзначають, що *інтерактивність навчання не можна досягнути без відкритих, доброзичливих відносин* між учасниками навчального процесу, умінь викладача використовувати для цього спеціальні соціально-психологічні, дидактичні й особистісні засоби.

Слід зазначити, що сьогодні існують різні визначення інтерактивності як за своїм методологічним змістом, так і в контексті інформаційно-технологічного забезпечення інтерактивності (наприклад, визначення інтерактивності для дистанційного навчання). Поняття «інтеракція» (від англ. interaction – взаємодія) виникло вперше у соціології й соціальній психології. Для теорії символічного інтеракціонізму (засновник – американський філософ Дж. Мід) характерним є розгляд розвитку й життєдіяльності особистості, творення людиною свого «Я» у ситуаціях спілкування та взаємодії з іншими людьми. У психології інтеракція – це здатність взаємодіяти або перебувати в режимі бесіди, діалогу із чим-небудь (наприклад, з комп'ютером, навчальним засобом тощо) або з ким-небудь (людиною), а соціальна інтеракція – процес, при якому індивіди в процесі комунікації, яка відбувається у групі, своєю поведінкою впливають на інших індивідів, викликаючи відповідні реакції. *Психологами підкреслюється,*

що більшість ефективних змін в установках, мотивації і поведінці людей легше здійснюються у групі. В останнє десятиліття з'явилися інтерактивні опитування, програми на телебаченні й радіо, які спрямовані на організацію «живого» спілкування, вільного обміну думками із глядачами й слухачами.

Поняття «інтерактивність», «інтерактивне навчання», «інтерактивні методи й методики навчання», «інтерактивні технології» у наукових працях з педагогіки описують *процес навчання як спілкування, кооперацію, інтеграцію співробітництва рівноправних учасників*, а тому їх перспективність застосування у вищій школі очевидна.

Термін «інтерактивне навчання» використовується також при дослідженні проблем застосування сучасних інформаційних технологій у навчанні, дистанційної форми освіти, використання ресурсів Інтернету з навчальною метою, а також електронних підручників, довідників тощо. Сучасні комп'ютерні телекомунікації дозволяють учасникам вступати в «живий» (інтерактивний) діалог (письмовий або усний) з реальним партнером, а також уможливають активний обмін повідомленнями між користувачем і інформаційною системою в режимі реального часу. Комп'ютерні навчальні програми за допомогою інтерактивних засобів і пристроїв забезпечують неперервну *діалогову взаємодію* користувача з комп'ютером, дозволяють користувачам *управляти процесом навчання*, регулювати швидкість вивчення матеріалу, повертатися на початкові етапи.

Таким чином, *поняття «інтерактивне навчання» характеризує такий процес навчання*, який побудований на взаємодії учня з навчальним оточенням, навчальним середовищем; ґрунтується на психології людських взаємин і взаємодій; сутність якого полягає в організації спільного процесу пізнання, коли знання здобуваються в спільній діяльності через діалог, полілог учнів між собою й викладачем.

Інтерактивне навчання дорослих здійснюється з урахуванням їх інтересів і запитів, життєвого і професійного досвіду, у формах партнерської взаємодії всіх суб'єктів навчального процесу. *Інтерактивне навчання дорослих* спрямоване на забезпечення *спільного процесу пізнання*, отримання знань, умінь, навичок, здобуття необхідних компетенцій *в спільній діяльності у змодельованій реальності*, що забезпечує високий рівень мотивації до навчання, у якому учасники знаходять для себе галузь застосування набутого досвіду.

Таким чином, при інтерактивному навчанні всі учасники навчального процесу взаємодіють між собою, обмінюються інформацією, спільно вирішують проблеми, моделюють ситуації, оцінюють дії колег і свою власну поведінку, занурюються у реальну атмосферу ділового співробітництва з розв'язання низки проблем відповідно до їх інтересів, потреб і запитів. При цьому відбувається постійна зміна видів навчальної діяльності: гри, дискусії, робота в малих групах, міні-лекції тощо. *До основних принципів інтерактивного навчання* відносять: принцип діалогічної взаємодії, принцип кооперації й співробіт-

ництва, принцип активно-рольової (ігрової) і тренінгової організації навчання. Без сумніву можна сказати, що інтерактивна форма навчання найбільш ефективно сприяє *становленню людини як фахівця певної галузі, здатного до інновацій.*

При інтерактивному навчанні центральне місце в діяльності викладача займає не *окремий дорослий як індивід, а група взаємодіючих дорослих-учнів*, які стимулюють і активізують один одного. Інтелектуальна активність учнів стимулюється у навчальних змаганнях, у колективному пошуку істини. При цьому, діє такий психологічний феномен, як зараження (не імітація, а саме зараження), і будь-яка висловлена сусідом думка здатна мимоволі викликати власну, аналогічну або близьку до висловленого або, навпаки, зовсім протилежну. Найбільше повно ці ефекти виявляються *в ігрових та тренінгових технологіях навчання.*

Таким чином:

1. *Інтерактивне навчання дозволяє інтенсифікувати процес розуміння, засвоєння й творчого застосування знань при вирішенні практичних завдань.* Ефективність забезпечується за рахунок більше активного включення дорослих учнів у процес не тільки одержання, але й безпосереднього використання інтегрованого комплексу знань. При регулярному застосуванні інтерактивного навчання в учнів формуються продуктивні підходи до оволодіння інформацією, зникає страх висловити неправильне припущення і встановлюються довірливі відносини з викладачем.

2. Інтерактивне навчання підвищує мотивацію й залученість дорослих учнів у вирішення навчальних проблем, що дає емоційний поштовх до наступної пошукової активності суб'єктів навчання, спонукує їх до конкретних дій. *Інтерактивне навчання формує здатність мислити неординарно.*

3. *Інтерактивне навчання дає досвід встановлення контакту, взаємозалежних ціннісно-змістовних відносин з світом (культурою, природою), людьми й самим собою – досвід діалогічної пізнавальної діяльності, соціально-моральних комунікативних відносин й самопізнання.*

4. *Інтерактивне навчання забезпечує не тільки приріст знань, умінь, навичок, способів діяльності й умінь щодо комунікації, але й є необхідною умовою для становлення й удосконалювання професійної компетентності* (компетентність – доведена готовність до дії) через включення учасників освітнього процесу в осмислене переживання індивідуальної й колективної діяльності для нагромадження досвіду, усвідомлення й прийняття цінностей.

5. Оскільки інтерактивне навчання припускає можливість комунікації з викладачем й партнерами по навчанню, співробітництво в процесі пізнавальної й творчої діяльності, то система контролю за засвоєнням знань і способами пізнавальної діяльності, уміннями застосовувати отримані знання, в різних ситуаціях може будуватися на основі оперативного зворотного зв'язка, що *робить контроль знань, умінь, навичок перманентним і більш гнучким і гуманним.*

6. Одне із призначень інтерактивного навчання – змінювати не тільки досвід і установки учасників, але й навколишню дійсність, тому що найчастіше інтерактивні методи навчання є імітацією інтерактивних видів діяльності, які мають місце у суспільній і державній практиці демократичного суспільства.

Дидактична особливість інтерактивного навчання дорослих учнів полягає у тому, що в процесі його реалізації часто *спостерігається порушення звичної логіки навчального процесу*: не від засвоєння теорії до практики, а від формування нового досвіду до його теоретичного осмислення через застосування.

До форм і методів інтерактивного навчання можуть бути віднесені: евристична бесіда, презентації, дискусії, «мозкова атака», метод «круглого столу», метод «ділової гри», конкурси практичних робіт з їхнім обговоренням, рольові ігри, навчальні тренінги, колективні вирішення творчих завдань, кейс-метод, практичні групові й індивідуальні вправи, моделювання певного виду діяльності або ситуацій, проектування й написання бізнес-планів, різних програм, обговорення відеозаписів, включаючи запис власних дій тощо. Зарубіжні дослідники часто відносять вищевказані методи до «активних форм семінару», відзначаючи, що кожна із цих форм має специфічні функції, свою методику підготовки, організації й проведення. Для опису технологічних кроків також використовують термін «методика» у значенні сукупність методів, прийомів практичного виконання чого-небудь. Термін «методики інтерактивного навчання» найчастіше зустрічається в закордонних джерелах.

Розкриємо нашу позицію з цього питання. Технологія навчання включає зміст навчання та сукупність форм, методів, прийомів, методик, засобів, що дозволяють гарантовано досягти запланованого результату навчального процесу. Отже, у цьому контексті *форми й методи, методики й засоби, прийоми навчання є тими структурними елементами, які забезпечують ефективне функціонування змісту навчального матеріалу, і з яких конструюється технологія* навчання відповідно до цілей та запланованих (бажаних) результатів навчального процесу, отримання яких *технологічно гарантується.* Провідна функція у проектуванні будь-якої технології навчання *належить викладачу*, який відповідно до визначеної мети, змісту навчального матеріалу, запитів та можливостей тих, хто навчається, добирає форми, методи й засоби навчання, визначає їх послідовність, час та етапи включення у навчальний процес таким чином, щоб досягти запланованого гарантованого результату. Слід підкреслити, що якість реалізації технології залежить від рівня дидактичної та педагогічної майстерності викладача.

Інтерактивні технології навчання дорослих визначаємо як такі, що забезпечують включення дорослих у процес навчання за рахунок добору й використання сукупності активних форм, методів, прийомів, методик, засобів навчання, що дозволяють гарантовано досягти запланованого результату, забезпечити зворотній зв'язок, право вибору, двоспря-

мованість спілкування, оптимальне врахування життєвого й професійного досвіду тих, хто навчається. Отже, *інтерактивні технології навчання дорослих конструюються педагогом із сукупності тих активних форм, методів, засобів навчання*, які найкращим чином забезпечують ефективне функціонування змісту, відповідають інтересам і запитам дорослого учня на знання й термін навчання. *Технологічні засоби навчання дорослих повинні бути виключно інтерактивними, оскільки «інтерактивність» зменшує час навчання дорослої людини, а він, як правило, у дорослих учнів обмежений*.

Таким чином, інтерактивні технології навчання мають великий освітній і розвивальний потенціал, забезпечують максимальну активність дорослих учнів у навчальному процесі, оптимальний час навчання і його результативність.

2. Поняття інтерактивності для систем дистанційного навчання.

Дистанційна форма навчання набуває все більшої популярності для навчання дорослих. Аналіз публікацій, присвячених інтерактивності сучасних інформаційних технологій показує, що дане поняття є предметом для дискусій, особливо серед педагогів дистанційної форми навчання. Під *інтерактивністю* при цьому розуміють: *звичайний доступ* того, хто навчається, до сторінки тексту через веб-інтерфейс і отримання з неї певного навчального матеріалу; *динамічну взаємодію* того, хто навчається, і навчальної системи; *характеристику модальності відповідей*; *функцію*, що залежить від відповідей тих, хто навчається, їх змістовності та від якості забезпечення зворотнього зв'язку. Для системи дистанційного навчання існує також поняття *соціальної інтерактивності* як індивідуальної спроби змінити або підвищити якість навчальної взаємодії на основі інтерпретації людської мови, створення відчуття комфорту і розвитку практики управління класом (Карсон і Репмен). Також існує думка, що про інтерактивність можна говорити лише в тому випадку, коли дистанційна програма стимулює міжособистісну взаємодію за такими ознаками: негайність відповіді; непослідовний доступ до інформації; адаптація; зворотній зв'язок; право вибору; двонаправленість спілкування. *Динамічна природа інтерактивності* підкреслюється закордонними вченими Мерилл, Лі, Джонсом, Веллером: висувається вимога щодо взаємної адаптивності одного до іншого, наприклад, того, хто навчається, і технології навчання.

Загальною думкою всіх авторів, які визначають поняття інтерактивності для систем дистанційного навчання є: інтерактивність – одна із найважливіших характеристик, яку треба враховувати при проектуванні і створенні дистанційних курсів.

Таким чином, *інтерактивність в системах дистанційного навчання* – це спеціально організована педагогічна взаємодія між тими, хто навчається, та навчальними ресурсами або між тими, хто навчається, між собою. Така педагогічна взаємодія в комп'ютерному розвивальному середовищі дає можливість роботи з навчальними матеріалами і можливість спілкування із всіма учасниками навчального процесу

на основі використання сучасних інформаційних технологій. Вона *дозволяє зменшити відчуття ізоляції й анонімності*, що виникають в процесі дистанційного навчання, які часто призводять до незадоволення, неякісного виконання завдань в режимі дистанційного навчання і, навіть, відмови від навчання за дистанційною формою.

Класифікація інтерактивності за типами для системи дистанційного навчання дуже широка. При класифікації за ознакою – визначення відправника і одержувача повідомлення в процесі навчальної взаємодії – виділяють чотири основні типи інтерактивності: той, хто навчається, – той, хто навчається; той, хто навчається, – викладач; той, хто навчається, – навчальний матеріал; той, хто навчається, – засоби управління мультимедійними презентаціями. Зустрічаються й інші типи (які додаються до класифікації) інтерактивності: «той, хто навчається, – навчання» – взаємодія між тим, хто навчається, і змістом та традиційними педагогічними методами (опитування, зворотній зв'язок) (Карсон і Репмен). Найбільш привабливими є п'ять рівнів інтерактивності відповідно до використання засобів навчання (специфічних телекомунікаційних засобів), як-то: електронна пошта або асинхронний зв'язок; віддалений доступ; мозкова атака у реальному масштабі часу; текстове співробітництво у реальному масштабі часу; мультимедіа у реальному масштабі часу та/або гіпермедіа-співробітництво (Бонк та Рейнолдс). Плідним також на нашу думку, для навчання дорослих учнів є виділення типів *інтерактивності, які «базуються на діяльності»*, а саме: критичне мислення; творче мислення; інформаційний пошук; спільне використання інформації; спільне вирішення проблеми.

Слід підкреслити роль викладача для реалізації інтерактивності в системі дистанційного навчання дорослих, необхідності розширення його основних функцій до таких, як-то: викладач-помічник, викладач-товариш по навчанню, викладач-підтримка і викладач-організатор.

Оскільки інтерактивність у системі дистанційного навчання, як правило, розглядається з двох точок зору – *технічної* (визначається відбором засобів взаємодії між тим, хто навчається, та викладачем, тим, хто навчається, і товаришами по навчанню, тим, хто навчається, та навчальними ресурсами) і *педагогічної* (визначає метод оцінювання знань, а також можливості щодо педагогічного впливу системи дистанційного навчання), то *розробка інтерактивних засобів для дистанційного навчання дорослих повинна забезпечувати два аспекти: взаємодію з навчальними ресурсами та міжособистісну взаємодію*.

3. Критерії ефективності застосування інтерактивних технологій

Кожен дорослий учень включається у навчальний процес з різним ступенем пізнавальної активності. Тому, головне завдання застосування інтерактивних технологій у навчанні дорослих полягає у тому, щоб зробити процес навчання максимально активним через підвищення рівня пізнавальної активності дорослих відповідно до рівня поставлених цілей

навчання. При активному навчанні дорослий учень є суб'єктом навчальної взаємодії, вступає у діалог з викладачем, полілог з іншими учасниками навчального процесу, бере активну участь у пізнавальному процесі, виконуючи при цьому творчі, пошукові, проблемні завдання, що відповідають його інтересам і запитам до навчання.

Можна окреслити такі критерії ефективності застосування інтерактивних технологій у навчанні дорослих:

1. Критерій пізнавальної активності – визначає: рівень пізнавальної активності учасників навчального процесу.

2. Критерій мотивації – визначає: інтерес та зацікавленість до отримання нової інформації, наскільки навчання орієнтоване на запити та потреби дорослого.

3. Критерій активної інформативності – визначає: наскільки навчання сприяє осмисленню нової інформації, орієнтоване на її активне засвоєння, можливість співвіднесення нового знання з відомим, власним досвідом; відстеження власного розуміння.

4. Критерій активізації мислення – визначає: наскільки навчання спонукає до роздумів, систематизації, класифікації та узагальнення нової інформації, вироблення власного ставлення до неї і формулювання проблем та запитань для подальшого просування в інформаційному та діяльнісному полі.

5. Критерій співпраці – визначає: рівень психологічної комфортності, демократичності і партнерства в процесі навчання, зокрема у системі «викладач-учень», рівень взаємної відповідальності за результати навчання.

6. Критерій результативності – визначає: успіхи учнів у навчанні, міцність і глибину засвоєння навчального матеріалу; освоєння необхідних, відповідно до потреб дорослих, професійних та інших умінь і навичок (загальна і професійна компетентність) за умов раціональної витрати часу та зусиль; ступінь задоволення навчанням.

Наведені вище критерії не тільки визначають ефективність застосування інтерактивних технологій навчання дорослих, а й окреслюють нові можливості, пов'язані з підвищенням ефективності навчального процесу за рахунок посилення пізнавального інтересу та міжособистісної взаємодії шляхом зовнішнього діалогу в процесі засвоєння навчального матеріалу. Між викладачем і дорослим учнем, між дорослими учнями в групі неминуче виникають міжособистісні комунікації, і від того, якими вони будуть, багато в чому залежить успішність їх навчальної діяльності. Використання інтерактивних технологій при організації педагогічної взаємодії, як організаційної форми функціонування навчального матеріалу, стає потужним чинником підвищення ефективності навчальної діяльності дорослих.

4. Як розробити інтерактивну технологію

Розробка інтерактивної технології навчання дорослих – це розробка керованої викладачем *відкритої* системи взаємопов'язаних цілеспрямованих

дій, які здійснюються всіма учасниками освітнього процесу для досягнення запланованого результату навчання в оптимальні терміни, з урахуванням попереднього професійного і життєвого досвіду дорослого учня та на основі використання активних форм і методів навчання. Розкриваючи сутність цього визначення можна сказати, що в інтерактивній технології навчання дорослих є:

– чітко визначені результати навчання (конкретні знання, уміння, навички, якості і ціннісні орієнтації особистості);

– учасники (елементи) технологічного ланцюжка (педагог, учні, активні форми, методи навчання, джерела та засоби навчання);

– закріплені функції кожного елемента;

– план послідовного включення елементів у технологічний процес (план навчального процесу);

– керівник процесом навчання (педагог з урахуванням потреб і запитів дорослих учнів).

Ці складові формують систему, метою якої є *набуття дорослим учнем бажаних компетенцій*.

Розробка інтерактивної технології навчання дорослих відбувається за такими етапами:

1. Підготовчий етап: планування і прогнозування результатів.

На цьому етапі педагогу необхідно:

– Отримати інформацію про цілі, очікування щодо навчання, потреби, досвід і навчальні можливості дорослих учнів, з якими буде працювати педагог, а також про термін навчання.

– Чітко визначити результати навчання (конкретні знання, уміння, навички, якості особистості – *просування у компетентності*).

– Визначити необхідний обсяг, зміст і *послідовність викладу* навчального матеріалу; розподілити навчальний матеріал у навчальні модулі.

– Визначити і сформулювати результати навчання для кожного навчального модуля у *вигляді сформованих компетенцій*.

– Відповідно до змісту навчального матеріалу, досвіду учнів і термінів навчання здійснити відбір активних форм, методів, методик і прийомів навчання для кожного навчального модулю таким чином, щоб вони забезпечували розвиток відповідних компетенцій.

2. Етап реалізації: організація функціонування технологічного ланцюжка.

На цьому етапі послідовно здійснюється запланована кількість занять за такою структурою:

– *Повідомлення теми (навчальної проблеми)*. Теми і проблеми, які дорослі вважають для себе актуальними, як правило, виходять за межі одного предмета. Для вирішення реальної проблемної задачі часто необхідно залучити уміння, поняття, знання явищ, які відносяться до різних навчальних дисциплін. Саме тому навчання дорослих часто не вписується у межі одного предмета, що потребує від педагога відповідної широти наукового і практичного знання. Крім того, при постановці навчальної проблеми необхідно враховувати попередню підготовку і досвід дорослих учнів (можливо різний

для різних учнів), знати прогалини в їх знаннях. Найбільший ефект при навчанні дорослих учнів дає розгляд навчальних проблем (відповідно до теми заняття), які виникають з досвіду і потреб самих учнів.

– *Повідомлення необхідних знань, формування умінь на репродуктивному рівні.* Особливість навчання дорослих полягає у тому, що у групах присутні *учні різного віку*, які мають різні пізнавальні можливості і рівень підготовленості до сприймання нового матеріалу. Тому на цьому етапі необхідно передбачити *дидактичну завантаженість* всіх учнів за рахунок: *організації діяльності в цілому і по елементах* (це можна зробити паралельно з повідомленням знань за принципом «демонстрація, пояснення»); *організації відпрацювання умінь* в спрощених умовах; *організації самостійної практики* з постійним зворотнім зв'язком і позитивною оцінкою педагога.

– *Перехід до пошукової, продуктивної навчальної діяльності.* На цьому етапі відповідно до мети заняття та його змісту педагогом застосовуються *активні форми і методи навчання*: аналіз різних проблемних ситуацій, вирішення конкретних задач у малих групах, імітаційне моделювання, ділові ігри, дискусії тощо. На цьому етапі важливого значення набуває організація аналізу діяльності учня викладачем та групою, а також самоаналіз учнем власної навчальної діяльності. Процедура аналізу і самоаналізу повинна бути спрямована на оцінювання набутих дорослими учнями компетенцій (запланованих як результат навчання у даному навчальному модулі).

– *Внесення коректив у подальший процес навчання (технологічний ланцюжок).* На цьому етапі проводиться аналіз відхилень якості отриманих дорослим учнем компетенцій від бажаного рівня, вносяться корективи у процес навчання.

Отже, *функціонування технологічного ланцюжка* відбувається в такий спосіб. У відповідності із планом (технологічною карткою) керівник (педагог) «включає» у запланований час певні елементи (себе, учнів, засоби навчання тощо), які починають здійснювати певні дії відповідно до своїх функцій. Виконання цих дій, а також перехід від однієї

операції (етап заняття) до іншої координується і контролюється керівником. Керівник відправляє, отримує і обробляє інформацію, що дозволяє йому протягом всього освітнього процесу знати, що відбувається на кожному етапі технологічного ланцюжка і мати можливість при необхідності своєчасно вносити корективи. Кожна дія кожного елемента спрямована на отримання запланованого результату, які у своїй сукупності формують кінцевий результат освітнього процесу. З отриманими результатами учні переходять до наступного заняття, на якому їх компетентність знову починає «наростати» у процесі включення у технологію. Слід підкреслити, що при організації навчання на основі технології кожний учасник виконує певні функції, оскільки у технологічному ланцюжку не має, і не може бути зайвих елементів. У технології кожний елемент важливий, всі його дії підпорядковані меті і спрямовані на досягнення запланованого результату. Ще раз підкреслимо, що крім активних учасників (педагог, учні) у технологічному ланцюжку задіяні «пасивні» елементи (прийоми, методи, джерела і засоби навчання), які також виконують свої функції. Системна організація взаємодії всіх елементів освітнього процесу у межах технології гарантує з високою вірогідністю досягнення поставлених цілей навчання.

3. *Етап підведення підсумків навчання: аналіз досягнення цілей навчання.*

Найголовнішим на цьому етапі для дорослого учня є аналіз *рівня актуальності* отриманих ним знань та *вмінь ефективно використовувати* отримані знання у своєму житті та професійній діяльності.

Таким чином, інтерактивна технологія навчання забезпечує не просто механічну зміну одного метода іншим, а надає алгоритм логічного переходу за допомогою активних методів від одного етапу освітнього процесу до іншого з метою забезпечення його цілісності і якості. Отже, інтерактивна технологія навчання спрямована на цілеспрямоване і планомірне використання активних методів навчання і забезпечує їх *гармонійне вбудовування* у навчальний процес.

ЛІТЕРАТУРА

1. Змеев С. И. Андрагогика: основы теории и технологии обучения взрослых / С. И. Змеев. – М. : ПЕР СЭ, 2007.
2. Образование взрослых на рубеже веков: вопросы методологии, теории и практики. (Монографическая серия: научный редактор – директор ИОВ РАО, докт. пед. наук В. И. Подобед) : в 4-х томах / Под ред. Ю. Н. Кулюткина, Г. С. Сухобесской. – Книга 2. Психологические и нейропсихологические основы обучения взрослых / Под ред. В. Д. Еремеевой, А. И. Канатова. – СПб. : ИОВ РАО, 2000. – 112 с.
3. Ситуационный анализ, или анатомия кейс-метода / Под ред. д-ра социологических наук, профессора Ю. П. Сурмина – К. : Центр инноваций и развития, 2002. – 286 с.
4. Технология интерактивного обучения : Введение [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.moi-universitet.ru/>.

Рецензенти: Глузман О. В., д.пед.н., професор;
Мещанинов О. П., д.пед.н., професор.

© Сисоєва С. О., 2011

Стаття надійшла до редколегії 18.03.2011 р.