

Комар О.А.

докторант,

Уманський державний педагогічний

університет імені Павла Тичини

НАВЧАННЯ І ВИХОВАННЯ ЧЕРЕЗ СПІЛКУВАННЯ

У статті йдеться про те, що в сучасній школі велику увагу треба приділяти спілкуванню вчителя з учнями і учнів з товаришами. Саме спілкування є дуже важливим фактором у навчанні і вихованні учнів.

The article announces that great attention to communication between a teacher and pupils and among pupils should be paid in modern school. It's communication that is an important factor in pupils' teaching and upbringing.

Сучасні світові стандарти в галузі освіти передбачають підготовку висококваліфікованих спеціалістів, здатних інтегрувати теоретичні знання і практичні уміння в цілісну систему, володіти новими технологіями, бути вихованими і вміти виховувати учнів відповідно до суспільних моральних цінностей тощо.

Розвиток сучасної освіти і виховання багато в чому визначає стан майбутнього суспільства, культури та особистості. «Освіта формує людину, озброює її знаннями, виховує громадянські якості, вміння думати й працювати, спілкуватись і відпочивати, жити суспільним чином і водночас бути індивідуально неповторною особистістю» [1, 11].

Українська система освіти, як і суспільство взагалі, до цих пір перебуває на етапі переходу від заполітизованого, закритого стану до відкритого, демократичного, ринкового. Сьогодні реформується загальноосвітня школа та відбувається реформування вищої школи. Вирішити питання реформування останньої можна завдяки розвитку нових інформаційних та сучасних педагогічних технологій, які використовуватимуться на переході у XXI століття, а з ним, можливо, й у

наступне.

Програма діяльності уряду «Україна – 2010» передбачає розв’язання й освітницьких проблем, підтримку реформування всієї освіти країни і вищої зокрема. Тому перед системою освіти стоять нові завдання. Парадигма розвитку освіти у ХХІ столітті основним своїм завданням ставить вдосконалення інтелектуального і морального розвитку особистості майбутніх громадян держави. Сьогодні спостерігається тенденція до виховання гуманістичних пріоритетів та людських цінностей. Людина – вічний творець духовних і матеріальних благ, носій цивілізації, її політичного і освітнього поступу.

Сьогодні в освіті відчутним є перевага загальнолюдських цінностей. Згідно з особистісно-діяльнісним підходом до організації навчального процесу в центрі його знаходиться той, хто вчиться. Формування особистості та її становлення відбувається у процесі навчання і виховання, коли дотримуються певних умов:

- створення позитивного настрою для навчання;
- відчуття рівного серед рівних;
- забезпечення позитивної атмосфери в колективі для досягнення спільних цілей;
- усвідомлення особистістю цінності колективно зроблених умовисновків;
- можливість вільно висловити свою думку і вислухати свого товариша;
- учитель не є засобом «похвали і покарання», а – другом, порадником, старшим товаришем.

Всім цим умовам відповідають інтерактивні технології, які приходять на допомогу класичним педагогічним технологіям.

Розглядаючи інтерактивні технології навчання як інноваційні, треба пам’ятати, що будь-яка педагогічна технологія буде мертвою, якщо не розглядати її як цілісну систему, в єдності її компонентів і взаємозв’язків. У педагогічній літературі описано чимало типів організації навчання (за рівнем активності суб’єктів, рівнем залучення їх до продуктивної діяльності, за дидактичною метою, за способами організації тощо). Якщо скористатися класифікацією, запропонованою Е.Я. Голантом у 60-х роках ХХ ст., то всі типи і методи навчання можна поділити на активні та пасивні. У своїй класифікації Я. Голант використовує «пасивність» як визначення низького рівня активності суб’єктів навчання, переважно репродуктивної діяльності за майже цілковитої відсутності самостійності й творчості [2]. Відповідно до

цієї класифікації О. Пометун і Л. Пироженко подають інтерактивне навчання як різновид активного, котрий, однак, має свої закономірності та особливості [3]. Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умов постійної, активної взаємодії усіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове навчання в співпраці), де учень і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання. Педагог виступає в ролі організатора процесу навчання, лідера групи. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне розв'язання проблем. Воно ефективно сприяє формуванню цінностей, навичок і вмінь, створенню атмосфери співпраці, взаємодії, дає змогу педагогу стати справжнім лідером дитячого колективу [3, 7].

Введення в сучасні навчальні заклади України інтерактивних методик у викладання фахових дисциплін дає можливість докорінно змінити ставлення до об'єкту навчання, перетворивши його на суб'єкт, тобто зробити студента співавтором своєї версії, семінарського заняття тощо.

Усі інтерактивні технології навчання О. Пометун, Л. Пироженко умовно поділили на чотири групи, залежно від форми навчальної діяльності, доцільної для їх використання.

1. Парну (робота суб'єкта з педагогом чи однолітками один на один).
2. Фронтальну (учитель навчає одночасно групу суб'єктів або всю академічну групу).
3. Групову або кооперативну (всі суб'єкти навчають один одного).
4. Індивідуальну (самостійну роботу суб'єкта).

Інтерактивне навчання використовують в разі застосування фронтальної й кооперативної форм організації навчальної діяльності студентів (інтерактивні технології передбачають саме ці дві форми, кожна з цих форм має свої особливості, на які необхідно зважати при визначенні способів організації засвоєння студентами знань).

Кооперативна (групова) навчальна діяльність – це форма (модель) організації навчання у малих групах учнів, об'єднаних спільною навчальною метою. За такої організації навчання учитель керує роботою кожного учня опосередковано, через завдання, якими він спрямовує діяльність групи. Кооперативне навчання відкриває для учнів можливість співпраці зі своїми ровесниками, дає змогу реалізувати природне прагнення кожної людини до спілкування, сприяє досягненню учнями вищих результатів засвоєння знань і формування вмінь. Така модель легко й ефективно поєднується із традиційними формами та методами навчання і може застосовуватися на різних етапах навчання [3, 22].

До групового (кооперативного) навчання можна віднести: роботу в парах, ротаційні трійки, «Два-чотири-всі разом», «Карусель», роботу в малих групах, «Акваріум».

Під час роботи в парах можна виконувати такі вправи: обговорити завдання, короткий текст; взяти інтерв'ю, визначити ставлення (думку) партнера до даного питання, твердження і т.д.; зробити критичний аналіз роботи один одного; сформулювати підсумок виучуваної теми тощо.

До фронтальних технологій інтерактивного навчання відносять такі, що передбачають одночасну спільну роботу всього класу. Це і обговорення проблеми у загальному колі (її застосовують з іншими технологіями), і «Мікрофон» (надається можливість кожному сказати щось швидко, по черзі, висловити свою думку чи позицію), і незакінчені речення (поєднується з вправою «Мікрофон»), і «Мозковий штурм» (відома інтерактивна технологія колективного обговорення, широко використовується для прийняття кількох рішень з конкретної проблеми), і «Навчаючи-вчуся», і «Ажурна пилка», і «Case-метод», і «Дерево рішень».

До технологій навчання у грі відносяться імітації, рольові ігри, драматизація.

Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Учням надають максимальну свободу інтелектуальної діяльності, що обмежується лише конкретними правилами гри. Учні самі обирають свою роль у грі, висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, покладаючи на себе відповідальність за обране рішення. Учитель в ігровій моделі виступає як: інструктор (ознайомлення з правилами гри, консультації під час її проведення), суддя-рефері (коригування і поради стосовно розподілу ролей), тренер (підказки учням з метою прискорення проведення гри), головуєчий, ведучий (організатор обговорення).

Як правило ігрова модель навчання має 4 етапи:

- орієнтація (введення учнів у тему, ознайомлення з правилами гри, загальний огляд її перебігу);
- підготовка до проведення гри (ознайомлення зі сценарієм гри, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтовних шляхів розв'язання проблеми);
- основна частина – проведення гри;
- обговорення [3, 42].

Технології навчання у дискусії є важливим засобом пізнавальної діяльності учнів у процесі навчання, так як дискусія – широке публічне обговорення спірного питання. Досвід використання дискусії у навчанні дає змогу сформулювати деякі головні організаційно-педагогічні підвалини, які є спільними для будь-яких різновидів дискусії:

- проведення дискусії необхідно починати з висунування конкретного дискусійного питання (тобто такого, що не має однозначної відповіді і передбачає різні варіанти розв'язання, зокрема протилежні);
- не слід висувати питання на кшталт: хто правий, а хто помиляється в тому чи іншому питанні;
- у центрі уваги має бути ймовірний перебіг дискусії (Що було б можливим за того чи того збігу обставин? Що могло статися, якби..? Чи були інші можливості, способи, дії?);
- усі вислови учасників навчального процесу мають стосуватися обговорюваної теми;
- викладач має виправляти помилки і неточності, яких припускаються студенти, та спонукати учасників робити те саме;
- усі твердження учасників мають супроводжуватись аргументацією, обґрунтуванням, для чого викладач ставить питання на зразок: «Які факти свідчать на користь твоєї думки?», «Як ти міркував, щоб дійти такого висновку?»;
- дискусія може вирішуватись як консенсусом (прийняттям узгодженого рішення), так і збереженням існуючих розбіжностей між її учасниками [3, 48].

Вона сприяє розвитку критичного мислення, дає змогу визначити власну позицію, формує навички відстоювання своєї власної думки, поглиблює знання з даної проблеми. Ці технології є досить цікавими для сучасної школи. До них відносять: «Метод ПРЕС», «Обери позицію», «Зміни позицію», «Безперервна шкала думок», «Дискусія», «Дискусія в стилі телевізійного ток-шоу», «Дебати». Так, наприклад, технологію «Метод ПРЕС» можна запропонувати до будь-якої проблеми за умови дотримання чотирьох етапів:

- висловіть свою думку, поясніть, у чому полягає ваша точка зору (починаючи зі слів: **я вважаю, що...**);
- поясніть причину виникнення цієї думки, тобто на чому ґрунтуються докази (починаючи зі слів: **оскільки...**);
- наведіть приклади, додаткові аргументи на підтримку вашої позиції, а також факти, що демонструють ваші докази (...**наприклад...**);
- узагальніть свою думку (зробіть висновок, починаючи зі слів: **Отже, таким чином...**) [3, 50].

Коли учасники засвоять етапи ПРЕС методу, його можна

використовувати на всіх заняттях, оскільки це привчає людину до логічного висловлювання своєї думки.

Інтерактивні технології відіграють важливу роль у сучасній освіті. Їх перевагою є те, що учасники навчального процесу засвоюють всі рівні пізнання (знання, розуміння, застосування, оцінка), в аудиторіях збільшується кількість молодих людей, які свідомо засвоюють навчальний матеріал. Вони займають активну позицію в засвоєнні знань, зростає інтерес до їх одержання. Значно підвищується особистісна роль викладача – він виступає як лідер, організатор. Але треба зазначити, що проектування і проведення заняття за інтерактивними технологіями вимагають, перш за все, компетентності викладача в даних технологіях, його вміння переглянути і перебудувати свою роботу зі студентами. Аналогічно проводяться й інші інтерактивні вправи.

У своїй роботі ми використовуємо різні прийоми обміну думок, які являють собою такі форми дискусії:

– **«Круглий стіл»**: бесіда, у якій на рівних бере участь невелика група студентів (до 5 чоловік), та під час якої відбувається обмін думками як між ними, так і з «аудиторією» (решта групи);

– **«Засідання експертної групи»** («панельна дискусія»): спільне обговорення висунутої проблеми учасниками групи (4-5 студентів з визначеним заздалегідь головою) та обговорення доповіді (досить стислої) кожного з них, у якій доповідач висловлює свою позицію.

Серед форм навчальної дискусії можна виділити і «техніку акваріума» – особливий варіант організації групової взаємодії. Цей різновид дискусії застосовується у роботі з матеріалом, зміст якого пов'язаний з суперечливими підходами, конфліктами, розбіжностями.

До роботи за інтерактивними методиками ми дійшли через групову роботу. В кожній академічній групі існували рухомі прямі групи, які виконували різні завдання у відповідності до своєї назви: «екзаменатори», «екзаменовані», «група завалу», «експерти», «дослідники», «опоненти» тощо. Всі вони виконують навчально-тренувальні, творчі завдання. Викладач керує навчальним процесом, але головна навчально-виховна робота відбувається при спілкуванні студентів у середині групи або при об'єднанні роботи груп. Цікавим є і те, що у кожній з груп працює девіз: «Один за всіх і всі за одного». Тому сильніші студенти намагаються допомогти слабшому не підказкою, а консультацією. Слабші студенти стараються піднятися до вищого щабля в опануванні знань і вмінь для того, щоб не підвести всю групу.

Заняття зі студентами по засвоєнню інтерактивних технологій ми проводимо у формі тренінгу. Тренінг (від англ. to train), що означає «навчати, тренувати, дресирувати».

Тренінг – це одночасно:

- цікавий процес пізнання себе та інших;
- спілкування;
- ефективна форма опанування знань;
- інструмент для формування умінь та навичок;
- форма розширення досвіду [4, 5].

Під час тренінгу відбувається неформальне, невимушене спілкування, яке відкриває перед групою безліч варіантів розвитку і вирішення проблеми, заради якої вона зібралася. Як правило, учасники у захваті від тренінгових методів, тому що вони роблять процес навчання цікавим, не обтяжливим.

Тренінг і традиційна форма навчання мають суттєві відмінності. Традиційне навчання більше орієнтоване на правильну відповідь і за своєю сутністю є формою передачі інформації на запитання і пошук. На відміну від традиційних, тренінгові форми навчання повністю охоплюють весь потенціал людини: рівень та розвиток її компетентності (соціальної, емоційної та інтелектуальної), самостійність, здатність до прийняття рішень, взаємодії тощо. Звичайно, традиційна форма передачі знань не є сама по собі чимось негативним, проте в світлі швидких змін і безперервного старіння знань, традиційна форма навчання має звужені рамки застосування.

Так само, як і будь-яке навчальне заняття, тренінг також має певну мету:

- інформування та набуття учасниками тренінгу нових навичок та умінь;
- опанування новими технологіями;
- зменшення чогось небажаного (прояв поведінки, стилю, неефективного спілкування, особливостей реагування тощо);
- зміна погляду на процес навчання як такий, що може приносити наснагу та задоволення;
- підвищення здатності учасників до позитивного ставлення до себе та життя;
- пошук ефективних шляхів вирішення поставлених проблем завдяки об'єднанню в тренінговій групі різних за характером, темпераментом, емпіричним досвідом та іншими якостями студентів, котрі у процесі обговорення впливають на вирішення зазначеної проблеми.

Ми дотримуємося всіх атрибутів тренінгу: група студентів складає приблизно 18-24 особи; заняття проводяться у тренінговому класі; заняття проводить тренер, або фасілітатор, як його прийнято називати за кордоном. У нас ним є викладач певної дисципліни. Такі тренінгові заняття проводяться

на базі Центру новітніх освітніх технологій в Інституті соціальної та мистецької освіти (бувний педагогічний факультет) Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини для студентів зі спеціальності «Початкове навчання».

На початку заняття обов'язково приймаються правила, яких має дотримуватись кожний учасник, визначаються очікувані результати, далі робота планується по змісту виучуваного матеріалу і підсумок заняття проводиться за очікуваними результатами.

Головне, що забезпечує сприятливу атмосферу для навчання у тренінговій групі – правила, яких має дотримуватися кожний учасник. Основні з них: цінування часу, ввічливість, позитивність, розмова від свого імені, добровільна активність, конфіденційність, стоп – піднята рука, зворотний зв'язок.

Правила приймаються на початку тренінгу всіма учасниками групи і потрібні для того, щоб кожний міг:

- працювати в комфортних умовах;
- отримувати інформацію самому і не заважати отримувати інформацію іншим у зручний для кожного спосіб;
- відверто, без побоювань висловлювати свої думки;
- дозволити собі спонтанні, попередньо ретельно не зважені вислови, що наближатиме тренінг до реального життя;
- бути впевненим, що надана ним інформація буде використана тільки в інтересах учасників.

Тренінг проводить тренер (викладач), котрий спілкується з учасниками «на рівних», тобто є таким самим учасником тренінгової групи, як і інші учасники. Але він одночасно є й каталізатором усіх процесів, що відбуваються в групі, «водієм» групи на шляху до досягнення визначеної мети тренінгу (для чого повинен розуміти настрій кожного учасника).

У тренінгу широко використовуються методи, які спрямовані на стимуляцію взаємодії учасників. Всі вони об'єднуються під назвою інтерактивні технології і забезпечують взаємодію та власну активність учасників під час динамічного навчального процесу.

Інтерактивний – рух, що відбувається між об'єктами: зовнішніми – окремими людьми та внутрішніми – активністю, яка існує в самій людині і призводить до зміни її поглядів, думок, поведінки тощо.

Проведення тренінгу відбувається за чітко визначеною *структурою*.

Типова структура, мета та завдання тренінгу разом слугують основою для складання плану його проведення. Такий план може мати різні форми (табличну, переліку послідовних дій, схеми, мапи тощо), але принципово та (і це слід добре засвоїти майбутньому тренеру), що план тренінгу повинен бути складеним обов'язково. Природно, це не означає, що тренінг пройде повністю так, як було заплановано, проте план допоможе тренеру дотримуватися основних питань, які мають бути опрацьовані в ході роботи групи, інакше неможливо досягти поставленої мети тренінгу. Під час тренінгу неодмінно виникають багато побічних тем для обговорення, і кожна з них виявляється більш чи менш привабливою, такою, що цікавить учасників. Проте їх опрацювання слугуватиме іншим цілям. Тим часом термін заняття спливатиме, і обов'язкові питання можуть залишитися не розглянутими. Тож саме завчасно складений план допоможе дотримуватися обраної теми, дістатися бажаної мети [4, 7-8].

При засвоєнні фахових методик за інтерактивними технологіями студенти не тільки здобувають знання, а й виховуються в дусі толерантності, доброзичливості, поваги до інших. Вони набувають уміння відстоювати свою думку і прислухатися до чужої, спілкуватись для досягнення знань. Найголовнішим є те, що свій досвід, здобутий у стінах вузу, вони понесуть у школи і будуть на таких засадах навчати і виховувати молоде покоління українців.

Досвід роботи за інтерактивними технологіями дає нам змогу зробити висновки про те, що на сучасному етапі розвитку суспільства це, можливо, є одним із пріоритетних напрямків підготовки людини нового суспільства з усіма позитивними її якостями.

ЛІТЕРАТУРА

1. Андрущенко В. Основні тенденції розвитку вищої освіти України на рубежі століть (Справа прогностичного характеру) // Вища освіта. – № 1. – С. 11-17.
2. Голант Е.Я. Методы обучения в советской школе. – М., 1957.
3. Пометун О., Пироженко Л. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: метод. Посібник. – К.: А.Н.П., 2002. – 136 с.
4. Технологія тренінгу / Упоряд.: О. Главник, Г. Бевз / За заг. ред. С. Максименко. – К.: Главник, 2005. – 112 с.