

Артюхова В. В., кандидат психологічних наук, доцент Харківський національний університет Повітряних сил імені Івана Кожедуба
<https://orcid.org/0000-0003-0282-7151>

Кравченко О. В., кандидат психологічних наук, доцент Національна академія Національної гвардії України,
<https://orcid.org/0000-0001-8249-4961>

Приходько Д. П., кандидат психологічних наук, доцент Харківський національний університет Повітряних сил імені Івана Кожедуба
<https://orcid.org/0000-0002-5774-2692>

ОСОБЛИВОСТІ ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

В статті обґрунтовується необхідність використання активних та інтерактивних методів навчання у закладах вищої освіти. На основі аналізу науково-педагогічної літератури та узагальнення потреб студентів виокремлено такі активні методи навчання, як проектування, моделювання професійних ситуацій, ігри, кейси, квестові технології тощо, орієнтованих на вимоги суспільства та особистість майбутнього фахівця, на розвиток його пізнавальної мотивації, активну участь у саморозвитку, оволодіння професійними компетенціями. Запропоновано рекомендації щодо впровадження активних методів у навчальний процес. Доведено, що використання активних й інтерактивних методів навчання при підготовці спеціалістів у закладах вищої освіти сприяє формуванню пізнавальної мотивації, формуванню в них навичок роботи в команді, ефективному засвоєнню навчального матеріалу, розвитку комунікативних навичок, формуванню свідомої професійної компетентності.

Ключові слова: активні методи; компетентності; освітній процес; квест; проект.

Актуальність дослідження і постановка проблеми.

У контексті динамічного розвитку суспільства, високої конкуренції на ринку праці, необхідності широкого використання інформаційних ресурсів, доступності різноманітних інформаційних потоків особливого значення набуває підвищення якості підготовки кваліфікованого фахівця, що є пріоритетним напрямком діяльності закладів вищої освіти. Сучасна система освіти потребує оновлення її змісту й навчальних технологій, узгодження їх з потребами учасників освітнього процесу та вимогами суспільства. Сьогодні фахівці у різноманітних сферах мають володіти не лише професійними навичками, але й новими додатковими знаннями та розвиненими професійними й соціальними якостями.

Стандарти сучасної освіти базуються на компетентісному підході, що підкреслює важливість практичної складової освітнього процесу [1]. Теорія компетентісного підходу в освіті розроблялася і була представлена в працях як зарубіжних учених Р. Бадера, Д.Мертенса, Б.Оскарсона, А.Шелтена та ін.

Дослідниками компетентісного підходу були російські учені, зокрема М. Авдєєва, В. Байденко, В., В. Введенський, А. Вербицький, Г. Дмитрієв, Д. Іванов, І. Зимня, Е. Бондаревська Краєвський, С. Кульневич, В. Ландшеєр, К. Митрофанов, А. Петров, В. Серіков, О. Соколова, Е. Тетюнина та ін.

Як предмет наукового дослідження компетентісний підхід у системі вищої освіти охарактеризували і наші вітчизняні науковці Н. Бібік, Л. Ващенко, І. Єрмаков, О. Локшина, О. Овчарук, Л.Парашенко, О. Пометун, О. Савченко, В. Свистун, Л. Сохань, С. Трубачова, В. Ягупов та інші.

Загальною ідеєю компетентісного підходу є компетентісно орієнтована освіта, яка спрямована на комплексне засвоєння знань та способів практичної діяльності, завдяки яким людина успішно реалізує себе в різних галузях своєї життєдіяльності. Аналіз останніх досліджень підтверджує, що реалізація компетентісного підходу в освіті стала актуальною проблемою сучасної педагогіки [5].

На сьогодні, ряд досліджень акцентують увагу на зниженні учбово-пізнавальної мотивації молоді, вступники керуються переважно комунікативними

мотивами та мотивами престижу обраної професії [6, 8]. У час максимальної інформаційної доступності, коли знаннями можна оволодіти не виходячи з дому, вони втрачають для студентів свою значимість.

Аналіз останніх досліджень та публікацій.

Результати аналізу наукових джерел підтверджують, що формування пізнавальної мотивації особистості є актуальною психологічною (Л. Виготський, П. Гальперін, В. Давидов, С. Рубінштейн та ін.) та педагогічною проблемою (Я. Коменський, И. Песталоцци, К. Ушинський, А. Макаренко, В. Сухомлинський, М. Данилов, С. Костюк, А. Вербицький, В. Лозова, Г. Щукіна, та ін.), а також важливим соціальним запитом сьогодення. В працях відомих вітчизняних вчених Л. Виготського, В. Шаталова, В. Дяченка, Ш. Амонашвілі підкреслюється, що завдяки інтерактивному навчанню, студент стає співавтором заняття й знаходиться в центрі процесу навчання, що спонукає його до активності та заохочує до творчого процесу.

Розкриттю проблем впровадження сучасних інтерактивних технологій у педагогічну діяльність присвячені роботи О.І. Пометун.

І. Абрамова, Т. Добриніна, В. Лозова, А. Мартинець, Л. Пироженко, Г. Селевко, М. Скрипник, А. Смолкін досліджували теоретичні аспекти, що пов'язані з визначенням сутності та класифікації інтерактивних методів, особливостей їх використання.

Питання використання інтерактивних та активних методів навчання в закладах вищої освіти розглянуто в наукових працях В. Беспалько, В. Євдокимова, М. Кларіна, Л. Новікової, А. Панченкова, О. Саган, О. Січкарук, О. Стрибної, Н. Суворова та ін.

Теоретичні та методичні основи інтерактивної освіти, ефективність її дії на формування особистості ґрунтовно досліджено у працях Нищети В., О. Пехоти, Суворової Н., Г. Токмань та ін.

Наукові дослідження І. І. Доброскок, В. П. Коцура, С. О. Нікітчиної, В. Г. Кременя, М. В. Лисенка та інших спрямовані на вивчення загальнотеоретичних, науково-практичних проблем інноваційної парадигми у вищій школі, прогресивним формам і технологіям навчання, досвіду та перспективам їх використання в освітній практиці.

Пізнавальна мотивація є важливою умовою формування у студентів потреби в

знаннях, оволодіння вміннями інтелектуальної діяльності, самостійності, забезпечення глибини і міцності знань. Незважаючи на те, що в психології та педагогіці накопичений певний досвід з активізації навчально-пізнавальної діяльності слухачів, проблема залишається й досі актуальною через існуючі протиріччя у вирішенні даного питання.

Постановка завдання.

Мета роботи полягає в аналізі можливостей розвитку пізнавальної мотивації студентів за допомогою активних та інтерактивних методів навчання.

Теоретико-методологічну основу дослідження склали фундаментальні основи і принципи сучасної психологічної науки: принципи детермінізму та єдності свідомості і діяльності (Б. Ананьєв, Л. Виготський, О. Леонт'єв), теорія активного та проблемного навчання (Л. Виготський, Д. Ельконін, В. Давидов).

Методи дослідження.

У процесі виконання дослідження використовувався комплекс теоретичних (теоретико-методологічний аналіз проблеми, систематизація наукових літературних джерел, порівняння та узагальнення даних) та емпіричних (спостереження, бесіда, анкетування, метод експертних оцінок) методів.

Організація і база дослідження.

Упродовж 2017 – 2019 навчальних років викладачі кафедр психології закладів вищої освіти м. Харкова активно впроваджували активні методи навчання (переважно метод проекту та квест технологію) при викладанні дисциплін психолого-педагогічного циклу.

Виклад основного матеріалу.

У межах компетентнісного підходу визнається, що навчання сьогодні не має обмежуватися репродукцією знань, воно потребує спільних зусиль та активної взаємодії обох учасників. Такий підхід забезпечується зміною позиції викладача, організацією відповідного освітнього середовища, використанням інноваційних технологій та методів, що стимулюють навчально-пізнавальну діяльність, творчу активність, самостійність і відповідальність за прийняття рішення, а також продуктивне й гнучке мислення студентів. Серед сучасних технологій, що мають подібний потенціал, більшість науковців виокремлюють активні та інтерактивні методи навчання [3].

Основні ідеї активного навчання були запропоновані ще у 1930 році видатними психологами та педагогами Л. Виготським, Д. Ельконіним, В. Давидовим, О. Леонтьєвим та ін., які розглядали пізнання як діяльність, що спрямована на оволодіння предметним світом, підкреслюючи таким чином активність суб'єкта пізнання.

Більшість науковців під активними методами розуміють сукупність способів і прийомів педагогічного впливу, які допомагають активізувати увагу і мислення слухачів на заняттях [2]. Отже, активні методи навчання – це способи активізації учбово-пізнавальної діяльності студентів, які розвивають їх здібності самостійно і критично мислити, проявляти творчий та дослідницький підхід до пошуку нових ідей при вирішенні різноманітних завдань за спеціальністю, вміння працювати в команді, знаходити та фільтрувати необхідну інформацію, викликають особисту зацікавленість у вирішенні пізнавальних завдань. Використання даних методів сприяє кращому засвоєнню матеріалу, відомо, що в пам'яті зберігається 20% того, що людина чула, 30% того, що бачила, 50% того, що бачила і чує, 80% того, що людина говорила сама, та 90% того, що вона робила. Їх застосування покликане підтримувати інтерес слухачів до навчального процесу, розвивати пізнавальну мотивацію, формувати практичні навички аналізу ситуацій, розширювати їхні творчі можливості та ініціативу.

Успішність інтерактивного навчання зумовлено тим, що слухачі мають можливість брати участь у різних формах освоєння навчального матеріалу: слухати, отримувати візуальне уявлення, задавати питання, моделювати ситуації, брати участь у ділових іграх і обговорювати актуальні проблеми.

Сьогодні виокремлюють ряд активних методів навчання, що підтвердили свою ефективність, серед них квестові технології, проблемні лекції, професійні ігри, мозковий штурм, а також метод "Case Studies". Розглянемо їх більш детально.

Метод "Case Studies" вперше був розроблений на початку ХХ ст. в Гарвардській школі бізнесу. Однак, сьогодні він вийшов за межі викладання економічних дисциплін і поширився на ряд гуманістичних дисциплін, включаючи дисципліни психолого-педагогічного циклу. Слід відмітити, що практика використання

даного методу в Україні, на відміну від зарубіжних країн, ще не дуже поширена.

Кейс-стаді або метод конкретних ситуацій – передбачає використання конкретних ситуацій (випадків із практики) з певного розділу чи теми навчального курсу для сумісного розбору, обговорення та прийняття рішення, публічний виступ з презентацією та захистом висунутого рішення. Вироблення моделі практичної дії представляється ефективним засобом формування фахових компетентностей майбутніх спеціалістів.

Цей метод ставить за мету максимально залучити кожного слухача до процесу аналізу ситуації і прийняття рішень. Група поділяється на декілька мікрогруп, по 5 осіб. На головуєчому лежить відповідальність за організацію роботи групи, розподіл питань між учасниками і за прийняті рішення. Робота завершується короткою доповіддю про результати.

Під час спільного обговорення роль викладача повинна бути прихованою, непомітною. У той же час він стежить за процесом обговорення: вчасно ставить запитання; реалізує навички координатора діалогу та пов'язує виступи окремих студентів, щоб уся група могла усвідомити їх значення. І тільки після спільного обговорення викладач підбиває підсумки заняття. Далі, якщо кейс побудований на реальних фактах, розповідає, що було зроблено в реальній ситуації.

У ситуаційному навчанні важливий не стільки кінцевий результат, скільки процес його знаходження, адже саме таким чином розвиваються професійні якості майбутнього спеціаліста, який мислить. Крім того, використовуючи кейс-методику, слід виходити із припущення, що вірним може бути будь-яке рішення, якщо воно аргументоване. Тому викладач, підбиваючи підсумки, проводить аналіз не тільки самої ситуації, а й обговорення. Він обґрунтовує свою позицію щодо суті ситуації й водночас оцінює виступи представників творчих груп, тактовно визначає помилки, доводить необхідність вивчати теоретичні засади проблеми.

Одним з найперспективніших активних методів навчання є метод проектів або проектна технологія, оскільки він створює умови для творчої самореалізації слухачів, підвищує їх мотивацію до навчання, сприяє розвитку інтелектуальних здібностей, здатності формувати і висловлювати свою точку зору, стимулює мислення та розвиває

комунікативні навички студентів, сприяє розвитку лідерського потенціалу та вмінню працювати в команді.

"Метод проекту" – це особистісно-орієнтований метод навчання та виховання, спрямований на організацію навчально-пізнавальних дій слухачів, які дозволяють вирішити конкретні проблеми та набувати нові уміння, знання й навички.

В основі цього методу покладено принцип вирішення реальної проблеми з життя, що вирішується за допомогою відомих знань чи тих, які потрібно здобути. Результатом виконання проекту повинен бути побудований конкретний план вирішення запропонованої проблеми або готовий до впровадження практичний результат.

Проектні технології дуже різноманітні, що дозволяє викладачеві разом з слухачами обрати той вид проекту, який в більшій мірі буде відповідати завданням дисципліни.

Робота починається з того, що викладач разом зі студентом (або невеликою групою) виокремлює проблему в межах певної дисципліни (або декількох суміжних), що потребує практичного вирішення. Вибір теми проектів може визначатися навчальним планом з певної дисципліни, висуватись викладачами з урахуванням навчальної ситуації або бути запропованою самими слухачами, виходячи з їх професійних інтересів.

До основної цілей цього методу можна віднести такі:

- формування навичок ефективного використання інформаційно-комунікаційних технологій;
- стимулювання інтересу студентів до вирішення практичних проблем, що передбачають оволодіння певною сукупністю знань;
- розвиток вмінь дослідницько-пошукової діяльності слухачів.

Також широкої популярності набув метод квесту. Основна ідея цього методу полягає у сприянні розвитку навчально-пізнавальної активності в умовах, коли всі психічні процеси студента, увага, емоційно-вольова сфера готові до активного опрацювання навчального матеріалу [5].

До кінця ХХ століття поняття "квест" існувало лише у сфері комп'ютерних ігор. Завдяки активному розвитку та широкому розповсюдженню комп'ютерних технологій в освітній процес метод квесту почали реалізовувати в освітній діяльності. Уперше

освітній квест було запропоновано у 1995 р. фахівцем у галузі освітніх технологій Берні Доджем, який визначив його як діяльність, спрямовану на пошук, яка містить проблемне завдання і передбачає самостійний пошук інформації. У перекладі з англійської квест (quest) - це тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з пригодами або грою, і припускає знаходження різних підказок та їх використання для досягнення мети.

Опрацювання інформаційних джерел з проблеми свідчить, що серед науковців, які займаються теоретичним обґрунтуванням ефективності впровадження методу квесту в освітній процес (М. Андрєєва, Я. Биховський, Н. Ніколаєва та інші), немає єдиного погляду на сутність та ефективність цього методу. У фаховій літературі квест визначається як інтелектуальна групова гра, в якій необхідно вирішувати завдання, як спеціально організований вид дослідницької діяльності [7]. Він може поєднувати у собі активні та інтерактивні методи: тренінги, вікторини, дебати, дискусії, роботу у мікрогрупах, ділові ігри та мати форму освітнього реального квесту або "веб – квесту".

У рамках проведення експериментального дослідження по впровадженню активних та інтерактивних методів навчання в освітній процес закладів вищої освіти та з метою визначення якості їх впливу на формування пізнавальної мотивації студентів викладачами кафедр було розроблено практичні заняття з використанням методу квестів та проектних технологій. Дані технології реалізовувались на практичних заняттях в межах дисциплін психолого-педагогічного циклу.

Квестові та проектні завдання виконувались індивідуально або колективно. На заняттях з соціальної психології надавалась перевага колективним формам роботи, що дозволило занурити слухачів в умови групової діяльності, сприяло розвитку комунікативних навичок, лідерських якостей, вмінь працювати в команді, які є професійно важливими для майбутніх фахівців.

Особливість запропонованих квестів полягала в тому, що завдання кожної із локацій, які необхідно було проходити слухачам за маршрутом, були спрямовані на формування певної компетенції майбутнього фахівця, крім того їх вирішення сприяло актуалізації наданого на

лекції чи запропонованого на самостійне вивчення матеріалу.

Так, при проходженні студентами квесту "Механізми розвитку малої групи", їм пропонувалося переглянути спеціально підібрані відеоролики та виокремити ті з них, що демонстрували механізми саме розвитку малої групи. Під час групового обговорення слухачі мали змогу висловити свої аргументи на підтвердження власної точки зору та продемонструвати, як саме ці механізми впливають на розвиток колективу.

При вивченні проблеми групових рішень, студентам було запропоновано взяти участь у тематичному квесті. В його основу було покладено відому психологічну гру "Аварія", що дозволило оцінити ефективність групового рішення. Участь слухачів у цій грі надала їм можливість визначити недоліки та переваги групового рішення, аналізуючи власний практичний досвід, а також розвинути навички переконання та активного слухання. Колективна дискусія з цього питання сприяла систематизації отриманих знань.

Зазначимо, що технологія квесту була використана і для оцінювання рівня навчальних досягнень студентів при проведенні модульного контролю. Так, викладачами кафедри було розроблено освітній квест "Злочинні угруповання", що містив 5 локацій, на кожній з яких група отримувала спеціальний конверт із завданням на вирішення якого відводилось 5 хвилин. При правильному вирішенні завдання, слухачі отримували підказку, де шукати наступну локацію. Локації були розташовані по всьому корпусу університету (бібліотека, кафедра, навчальні аудиторії), на кожній з них студенти мали знайти конверт та вирішити завдання.

У якості групового проектного завдання слухачам пропонувалося "Розробити систему психопрофілактики девіантної поведінки серед студентів". При підготовці до виконання даного проекту студенти були розділені на підгрупи, кожна з яких обрала певний вид девіантної поведінки (крадіжки, зловживання алкоголю або наркотиків, порушення дисципліни) та мала розробити власні програми профілактики, ґрунтуючись на результатах теоретичних і емпіричних досліджень.

На емпіричному етапі курсанти здійснювали пошук необхідної інформації, проводили теоретичне чи емпіричне дослідження, інтерпретували отримані дані,

на основі яких розробляли певну психопрофілактичну програму.

Результати вирішення запропонованої проблеми були оформлені у вигляді презентації. Представлені проекти містили наступні розділи: актуальність, значущість обраного напрямку; мета і завдання проекту; визначення етапів його реалізації; механізм реалізації; обов'язки та відповідальність учасників реалізації проекту; оцінка та самооцінка виконаної роботи.

Обов'язковою вимогою етапу захисту проекту є підготовка презентаційних матеріалів, які дозволяють наочно продемонструвати аудиторії основні результати та хід роботи над проектом.

Останній етап – рефлексія або самоаналіз студентами власної діяльності над проектом, виявлення допущених помилок, їх причин і пошуку шляхів подальшого удосконалення. Також на цьому етапі слухачі давали викладачам зворотній зв'язок та висловлювали своє ставлення по відношенню до реалізації активних методів навчання у викладання дисциплін психолого-педагогічного циклу.

Для оцінки представлених проектів використовувалися наступні критерії: рівень розуміння, засвоєння завдань; рівень якості виконання (обсяг, точність, ретельність, дотримання вимог); розуміння суті проблеми, аргументованість, міжпредметні зв'язки.

З метою порівняння результатів навчання при викладанні традиційними та активними методами, нами було проведено опитування у двох навчальних групах. В першій групі, що була експериментальною, на практичних заняттях реалізовувався метод проектів та квест технологія, а друга група була контрольна, викладання в якій провадилось традиційними методами.

Результати проведеного опитування, дозволили визначити, що по завершенню даного експерименту студенти набули такі здібності:

- самостійно шукати та опрацьовувати необхідні знання;
- адаптуватися в інформаційному просторі (знаходити, порівнювати, аналізувати інформацію);
- знаходити шляхи вирішення професійних завдань;
- налагоджувати стосунки в різних соціальних групах;
- критично мислити і прагнути до творчості та саморозвитку;

- ефективно вирішувати конфліктні ситуації тощо.

Важливим надбанням в процесі і результаті підготовки проекту або вирішення квесту або кейсу є усвідомлення практичного значення теоретичних знань, а також сформоване бажання і здатність самостійно вчитися. Даний підхід виходить за межі навчального простору, спрямований у сферу вирішення професійних проблем у конкретній галузі знань, формує інтерес і профільну пізнавальну мотивацію. Практична орієнтація даних технологій, сприяє тому, що студенти усвідомлюють для чого їм потрібні теоретичні знання і де вони зможуть їх застосувати. Зазначимо, що ігрова форма подачі та пошуку інформації має ряд переваг, серед яких: активізація сприйняття матеріалу засобами наочності (реальних предметів, макетів, моделей, зображень відеофрагментів, фотографій, малюнків), формування стійкого інтересу до предмету, що допомагає активізувати пізнавальну діяльність, реалізувати творчі компоненти розвитку особистості, а також знімає надмірну психологічну напругу.

Також слід зазначити, що розробка активних методів навчання сприяє розвитку не тільки особистості слухачів, але й особистості викладачів, їх педагогічної майстерності, творчого потенціалу. Викладач, використовуючи у своїй педагогічній практиці метод проектів та квесту знаходить розумний баланс між академічними й практичними знаннями, вміннями й навичками.

Висновки та перспективи подальших досліджень.

Результати, що були отримані в ході проведення експериментального дослідження по впровадженню активних методів в освітній процес (кейс, квест, проект) свідчать про їх значну ефективність у порівнянні із традиційними методами викладання. Експертна оцінка, а також анкетування самих учасників дослідження дозволило визначити значне підвищення їх мотивації до вивчення даної дисципліни через усвідомлення практичної значущості отриманих знань у подальшій професійній діяльності. Окрім того, в процесі виконання запропонованих завдань студенти демонстрували високий рівень пізнавальної активності, мали змогу проявити власні творчі здібності, навички роботи у команді. Також слід відзначити більш високий рівень засвоєння знань слухачів, що брали участь в експерименті у порівнянні з студентами із контрольної групи.

Таким чином, використання методу квесту та проекту в освітньому процесі набуло позитивної оцінки. Вони дозволяють навчити студента думати, оцінювати, приймати рішення і нести відповідальність, а також працювати в постійно мінливих умовах. Результатом застосування активних методів навчання є збільшення досвіду творчої діяльності, готовність до практичної активної діяльності, вміння моделювати і приймати професійні рішення, що відповідає вимогам сучасного інформаційного суспільства.

Список використаних джерел

1. Артёмова М., Бедь В. Компетентнісний підхід в процесі модернізації ВНЗ / М. Артёмова, В. Бедь // Освіта регіону. Політологія. Психологія. Комунікація : український науковий журнал. – 2011. – № 5. – С. 57-62.
2. Галиця І. Інтелектуально-конкурентні ігри як креативний механізм активізації педагогічного, наукового та інноваційного процесів / І. Галиця, О. Галиця // Вища школа. – 2011. – № 1. – С. 105.
3. Доронина Н.Н. Организация учебного процесса в вузе с использованием активных методов обучения: методы обучения студентов в вузе / Н.Н. Доронина // Социология образования. – 2011. – № 3. – С. 33.
4. Сокол І. М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання / І. М. Сокол // Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти. – 2013. – Вип. 7. – С. 168–171.
5. Компетентнісний підхід як управлінський механізм реорганізації системи вищої освіти України / І. І. Федорова, М. М. Житник // Вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут». Філософія. Психологія. Педагогіка. - 2013. - № 3. - С. 38-46.
6. Концепція латерального мислення Е. Боно як основа активізації творчої діяльності майбутніх інженерів-педагогів. / Л. В. Штефан // Теорія і практика упр. соц. системами: філософія, психологія, педагогіка, соціологія. - 2014. - № 2. - С. 27-33.
7. Kaivola T., Salomaki T., Taina J. In quest for better understanding of student learning experiences. // Procedia - Social and Behavioral Sciences, 2012. - №46. P. 8–12.
8. Shvedova Y. Pedagogical conditions of forming of the learning activity of students in the system of high professional education. «Science and world», 2015. Ni (21). P. 108-111.

References

1. Artomova, M., Bed, V. (2011). Kompetentnisnyi pidkhid v protsesi modernizatsii VNZ [Competence approach in the process of modernization of higher educational establishment]. *Osvita rehionu. Politolohiia. Psykholohiia. Komunikatsiia : ukrainskyi naukovyi zhurnal*. 5, 57–62 (in Ukrainian).
2. Halytsia, I. (2011). Intelktualno-konkurentni ihry yak kreatyvnyi mekhanizm aktyvizatsii pedahohichnoho, naukovooho ta innovatsiinoho protsesiv [Intellectually competitive games as a creative mechanism for the intensification of pedagogical, scientific and innovative processes]. *Vyshcha shkola*. 1,105 (in Ukrainian).
3. Doronyna, N. (2011). Orhanizatsiia uchebnoho protsesa v duze s ispolzovaniem aktivnykh metodov obuchenii: metody obucheniiia studentov v vuze [Organizing the educational process at the university using active teaching methods: methods of teaching students at the university]. *Sotsyolohiia obrazovanyia*. 3, 33 (in Russian).
4. Sokol, I. (2013). Kvest yak suchasna innovatsiina tekhnolohiia navchannia [Quest as a modern innovative learning technology]. *Onovlennia zmistu, form ta metodiv navchannia i vykhovannia v zakladakh osvity*. 7, 168–171 (in Ukrainian).
5. Fedorova, I. (2013). Kompetentnisnyi pidkhid yak upravlinskyi mekhanizm reorhanizatsii systemy vyshchoi osvity Ukrainy [Competence approach as management mechanism of reorganization of higher education system of Ukraine]. *Visnyk Natsionalnoho tekhnichnoho universytetu Ukrainy “Kyivskyi politekhnichnyi instytut”*. *Filosofiiia. Psykholohiia. Pedahohika*. 3, 38–46 (in Ukrainian).
6. Shtefan, L. (2014). Kontseptsiiia lateralnoho myslennia E. Bono yak osnova aktyvizatsii tvorchoi diialnosti maibutnikh inzheneriv-pedahohiv [The concept of lateral thinking E. Bono as a basis for enhancing creative activities of future engineers-educators]. *Teoriia i praktyka upr. sots. systemamy: filosofiiia, psykholohiia, pedahohika, sotsiolohiia*. 2, 27–33 (in Ukrainian).
7. Kaivola T., Salomaki T., Taina J. (2012). “In quest for better understanding of student learning experiences”. *Social and Behavioral Sciences*. (46). pp. 8-12.
8. Shvedova Y. (2015). “Pedagogical conditions of forming of the learning activity of students in the system of high professional education”. “Science and world”. 5 (21). pp. 108-111.

Резюме

Артюхова В. В., кандидат психологических наук, доцент
Харьковский национальный университет
Воздушных сил имени Ивана Кожедуба,

Кравченко Е. В., кандидат психологических наук, доцент
Национальная академия Национальной гвардии Украины,

Приходько Д. П., кандидат психологических наук, доцент
Харьковский национальный университет
Воздушных сил имени Ивана Кожедуба

**ОСОБЕННОСТИ ВНЕДРЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ.**

В статье обосновывается необходимость использования активных и интерактивных методов обучения в высших учебных заведениях. На основе анализа научно-педагогической литературы и обобщения потребностей студентов выделены такие активные методы обучения как проектирование, моделирование профессиональных ситуаций, игры, кейсы, квестовые технологии и т.д., которые ориентированные на требования общества и личность будущего специалиста, на развитие его познавательной мотивации, активное участие в саморазвитии, овладение профессиональными компетенциями. Предлагаются рекомендации по внедрению активных методов в образовательный процесс. Доказано, что использование активных и интерактивных методов обучения в подготовке специалистов высших учебных заведениях способствует формированию познавательной мотивации, формированию в них навыков работы в команде, эффективно усвоению учебного материала, развитию коммуникативных навыков, формированию сознательной профессиональной компетентности.

Ключевые слова: активные методы; компетентности; образовательный процесс; квест; проект.

Summary

Artyukhova V. V., candidate of Psychological Science, Associate Professor
of the Psychology and Pedagogy Department
of the I. Kozhedub Air Force National University

Kravchenko O. V., PhD in Psychological sciences, Associate Professor
of the Department of Psychology and Pedagogy National Academy
of the National Guard of Ukraine

Prykhodko D. P., candidate of Psychological Science, Associate Professor
of the Psychology and Pedagogy Department
of the I. Kozhedub Air Force National University

**THE SPECIFICITY OF INTRODUCING LEARNING METHODS INTO THE
EDUCATIONAL PROCESS OF HIGHER EDUCATIONAL ESTABLISHMENT**

Introduction *The article justifies the needs of using active and interactive methods of learning in Higher Education Establishments. On the basis of analyzed scientific and pedagogic works and on the basis of summing up the students' needs there are distinguished such active methods of learning as: projecting, modulating of professional situations, games, case study, quest technologies, etc., which are focused on the demands of society, on individuality of future expert, on development of his/her cognitive motivation, on active participation in self-development and on the process of acquiring professional competences. It proposes some recommendations concerning the introduction of active methods into the educational process. The authors prove the fact that the use of active and interactive methods in the process of specialists' training in Higher Education Establishments helps to develop learning motivation, to form the skills of team-working as well as it will lead to effective learning of educational materials and will initiate the conscious professional competency.*

Purpose *The aim of work is in the analysis of development possibilities of developing students' learning motivation with the help of active and interactive methods of learning.*

Methods *In the process of research there has been used the complex of theoretical method (theoretical and methodological analysis of problems, systematization of scientific references, the comparison and generalization of information) and empiric method (observation, speaking, questionnaire and method of expert estimation).*

Originality *An important acquisition in the process of project preparation as well as its result or quest and case study solving is understanding of practical value of theoretical knowledge and is a formed desire as well as ability to learn individually. This approach spreads far beyond the frames of learning area and is focused on the professional problems solving in definite sphere of education process, also it develops an interest and profile cognitive motivation. Practical orientation of these technologies helps the students to realize their need in theoretical knowledge and the way they can use it. It is important to point out that information presentation and search in the form of game has a number of advantages such as: activation of the process of material learning with the help of visual means (real subjects, schemes, models, pictures, video-fragments and photos), development of stable interest to the subject which helps to activate learning activity, to realize creative components of individual development and, as well, it takes off extra psychological tension.*

It is also needed to highlight that the development of active methods of learning helps to improve the skills not only of the student's individuality but also the lecturer's individuality, mastership and creative potential. A lecturer, using the methods of project and quest in their pedagogical activity, finds logical balance between academic and practical knowledge, abilities and skills.

Conclusion *The results, which have been received in the process of carrying out an experimental research on the introduction of active methods of learning (case study, quest and project), show their significant efficiency in comparison with traditional methods of teaching. Experts' estimation as well as questionnaire carried among the representatives of the research has posed the possibility to figure out significant development of motivation concerning the discipline learning through the understandability of practical values of received knowledge in further professional activity. Besides, in the process of completing the proposed tasks the students have showed a high level of learning activity and have had the possibility to present their own creative abilities and skills in team-working. Also, it is essential to point out a higher level of the process of knowledge acquiring by students who have participated in the experiment in comparison with the students of the controlled group. Thus, using of quest and project methods in educational process has received positive estimation. They give students the possibility to think, to estimate, to make decisions, bear the responsibility and, also, to work under constant unstable conditions. The result of using the active methods of learning is in the extension of experience of creative activity, in the readiness to practical active activity, in the ability to modulate and make professional decisions that satisfies the challenges of modern informative society.*

Key words: *active methods; competence; educational process; quest; project.*