

**Ольга Поляновська**

**ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ  
ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ КУРСУ «ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАЛЬНОГО  
ПРОЦЕСУ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ»**

Для сучасного вчителя початкової школи надзвичайно важливим аспектом професійної компетентності є готовність до використання педагогічних технологій. Знання з дисципліни «Технології навчального процесу в початковій школі» допоможуть педагогу реалізувати головні принципи навчально-виховного процесу – індивідуалізації та гуманізації. В процесі професійної підготовки майбутній фахівець повинен навчитися реалізовувати основні освітні завдання Державного стандарту, зокрема таких освітніх галузей: «Мови і літератури», «Математика», «Природознавство», «Суспільствознавство», «Здоров'я і фізична культура», «Технології» та «Мистецтво». Підготувати такого вчителя можливо лише за умови використання педагогічних технологій під час підготовки студентів факультету початкової освіти до професійної діяльності. Найбільший потенціал, на нашу думку, для її реалізації мають інтерактивні технології навчання.

Методологічною основою розробки інтерактивних методів та технологій навчання є наукові праці сучасних українських та зарубіжних педагогів: Ю. Бабанського, В. Біблера, І. Зязюна, В. Кларіна, К. Фопеля. Теоретичні та практичні розробки в цій галузі належать А. Гіну, В. Гузеєву, Л. Пироженко, О. Пометун, А. Фасолі. Питаннями визначення, пояснення сутності інтерактивних технологій та використання їх у навчально-виховному процесі займалися такі дослідники як К. Баханов, О. Біда, Г. Волошина, І. Зимня, Н. Каліцька, М. Картель, Г. Коберник, П. Матвієнко, О. Пехота.

Проте подальшого дослідження потребує проблема підготовки майбутніх вчителів початкової школи до використання інтерактивних технологій у навчанні молодших школярів.

Метою даної статті є розгляд особливостей використання інтерактивних технологій навчання під час вивчення дисципліни «Технології навчального процесу в початковій школі».

Завдання інтерактивних технологій навчання не тільки в тому, щоб виконати навчальне завдання, а й у тому, щоб в процесі його виконання розширити світогляд студентів, збагатити їх теоретичні знання, здійснювати професійне становлення, розвиток ключових компетентностей майбутніх педагогів. Уміння використовувати інтерактивні технології є показником високої кваліфікації педагога, професійної готовності до

педагогічної діяльності, інноваційного мислення, орієнтації на особистісний розвиток дитини в процесі навчання і виховання, її успішну реалізацію у житті та соціалізацію у суспільстві.

Перед вищою освітою України стоїть завдання підготовки студентів, які вміють творчо мислити, зіставляти та аналізувати факти, аргументовано захищати власні погляди. Найактуальнішим є реалізація цього завдання у підготовці майбутніх вчителів початкової школи. Для розкриття творчих можливостей студентів, задоволення їхніх особистих та соціальних інтересів викладачу слід володіти методиками, що стимулюють конструктивно-критичне мислення, розвивають творчі здібності. Цим вимогам відповідають інтерактивні технології навчання. Вони захоплюють студентів, пробуджують у них інтерес і мотивацію, навчають самостійно мислити та діяти, спонукають до саморозвитку та самоосвіти.

Попередньо у педагогічній науці більш поширеним був термін інтерактивні методи навчання. Його запровадив у 1975 р. німецький дослідник Ганс Фріц. «Inter» (англ.) – взаємо-, «act» (англ.) – діяти [2, с. 23].

Організація інтерактивного навчання у ВНЗ передбачає моделювання життєвих та виробничих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації тощо. Воно ефективно сприяє формуванню навичок і вмінь, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії, дає змогу педагогу стати авторитетним наставником студентського колективу. Під час інтерактивного навчання студенти вчаться бути демократичними, толерантно спілкуватися між собою та іншими людьми, критично мислити, приймати та аналізувати рішення. В інтерактивному навчанні повинно знайти місце мистецтво моделювання професійних ситуацій, пошук власної істини та вироблення практичних навичок у рольових та ділових іграх, самостійне розв'язання проблеми, мистецтво аргументації та ораторських здібностей.

Інтерактивні технології навчання – це технології, що включають в себе чітко спланований результат навчання, використання окремих інтерактивних методів та прийомів, що забезпечують активний характер взаємодії учасників навчального процесу на засадах співпраці та співтворчості [5, с. 12].

Сучасні інтерактивні технології полегшують процес сприйняття студентами навчального матеріалу під час групових форм навчання. Існує декілька підходів до класифікації технологій інтерактивного навчання. Зокрема, інтерактивні технології навчання, за О. Пометун та Л. Пироженко класифіковано в основні чотири групи залежно від мети заняття та форм організації навчальної діяльності студентів: інтерактивні технології кооперативного навчання (організація навчання в малих групах студентів, об'єднаних спільною навчальною метою); інтерактивні технології колективно-групового навчання – технології, що передбачають одночасну спільну (фронтальну) роботу всієї аудиторії; технології ситуативного

моделювання – побудова навчального процесу за допомогою залучення студента до гри, передусім, ігрове моделювання явищ, що вивчаються; технології опрацювання дискусійних питань – широке публічне обговорення якогось суперечливого питання [1].

Найпоширенішими методами кооперативного навчання є робота в парах під час проведення письмових опитувань, тестувань, виконання завдань; синтез думок для вирішення складних проблем під час практичних занять; пошук скарбів при проведенні семінарських занять; коло ідей при вирішенні суперечливих питань; ротаційні (змінні) трійки під час вивчення нового матеріалу або закріплення; два-чотири-всі разом з метою вирішення проблемних, дискусійних питань; карусель під час семінарських та практичних занять для швидкого пригадування вивченого теоретичного матеріалу, який необхідний для формування практичних навичок; робота в малих групах. Такі методи співпраці не дають можливості студентам ухилятися від виконання завдань, сприяють розвитку навичок спілкування в групі, критично мислити, доводити свої переконання.

При колективно-груповому навчанні використовуються такі методи: мікрофон, «мозковий штурм», «дерево рішень», навчаючи-вчуся тощо. Ці методи допомагають студентам сформулювати та висловити свою думку. Зокрема метод «дерево рішень» сприяє формуванню критичного мислення, власної думки, прийняттю самостійних, аргументованих рішень, вчить зважувати всі за і проти не лише в навчальних ситуаціях, а й в реальних життєвих.

До групи ситуативного моделювання можна віднести імітаційні ігри-тренінги та рольові ігри, ігри-симуляції, драматизації.

Ця група технологій сприяє набуттю знань, вмінь та навичок студентами у творчій діяльності, що, безперечно, позитивно впливає на їх професійне становлення, оскільки вчитель початкових класів має бути особистістю творчою, креативною.

Четверта група технологій інтерактивного навчання – це опрацювання дискусійних питань. Тут можна застосовувати наступні: «займи позицію», «зміни позицію», метод «прес», дискусія тощо. Наприклад, метод «прес» привчає студентів до чіткої аргументації власних думок, оригінального бачення ситуації. Загалом ці методи сприяють можливості відстоювати власну думку, вести дискусію, стимулюють студента до розвитку критичного мислення, поглиблюють знання з обговорюваної теми.

За іншою класифікацією технології інтерактивного навчання можна поділити на дві великі групи: групові та фронтальні. Перші передбачають взаємодію учасників малих груп (на практиці від 2 до 6 осіб), другі – спільну роботу та взаємонавчання всієї студентської групи [2, с. 37].

Групові технології:

1. Робота в парах. Студенти працюють в парах, виконуючи завдання.

Парна робота вимагає обміну думками і дозволяє швидко виконати вправи, які в звичайних умовах є часомісткими або неможливими (обговорити трактування поняття, сутність феномену, концепції тощо), взяти інтерв'ю один в одного, проанкетувати партнера). Після цього один з партнерів доповідає перед аудиторією про результати.

2. Змінювані трійки. Цей метод трохи складніший: всі трійки у групі отримують одне й те ж завдання, а після обговорення один член трійки йде в наступну, один в попередню і ознайомлює членів новостворених трійок з набутком своєї.

3. Карусель. Студенти розсаджуються в два кола – внутрішнє і зовнішнє. Внутрішнє коло нерухоме, зовнішнє рухається. Можливі два варіанти використання методу – для дискусії (відбуваються «попарні суперечки» кожного з кожним, причому кожен учасник внутрішнього кола має власні, неповторювані докази), чи для обміну інформацією (студенти із зовнішнього кола, рухаючись, збирають дані).

4. Робота в малих групах. Найсуттєвішим тут є розподіл ролей: «спікер» – керівник групи (слідкує за регламентом під час обговорення, зачитує завдання, визначає доповідача, заохочує групу до роботи), «секретар» (веде записи результатів роботи, допомагає при підведенні підсумків та їх виголошенні), «посередник» (стежить за часом, заохочує групу до роботи), «доповідач» (чітко висловлює думку групи, доповідає про результати роботи групи). Можливим є виділення експертної групи з сильніших студентів. Вони працюють самостійно, а при оголошенні результатів рецензують та доповнюють інформацію.

Фронтальні технології:

1. Велике коло. Студенти сидять по колу і по черзі за бажанням висловлюються з приводу певного питання. Обговорення триває, поки є бажання висловитися. Викладач може взяти слово після обговорення.

3. Незакінчені речення. Дещо ускладнений варіант великого кола: відповідь студента – це продовження незакінченого речення типу «можна зробити такий висновок...», «я зрозумів, що...».

4. Мозковий штурм. Загальновідома технологія, суть якої полягає в тому, що всі студенти по черзі висловлюють абсолютно всі, навіть алогічні думки з приводу проблеми. Висловлене не критикується і не обговорюється до закінчення висловлювань.

5. Аналіз дилеми (проблеми). Студенти в колі обговорюють певну дилему (простіше) чи проблему (складніше, бо поліваріантно). Кожен каже варіанти, що складаються внаслідок вибору. Найкраще давати завдання вибору з особистісним сенсом (наприклад, «Чи може існувати бездуховне знання?», або «Чи кожне знання заслуговує прогресу?»).

6. Мозаїка. Це метод, що поєднує і групову, і фронтальну роботу. Малі групи працюють над різними завданнями, після чого переформовуються так, щоб у кожній новоствореній групі були експерти з кожного

аспекту проблеми (наприклад, кожна первинна група аналізувала одну і ту ж педагогічну ситуацію, після переформування перша нова група повинна узагальнити всі варіанти вирішення ситуації, друга – причини виникнення цієї ситуації, третя – наслідки кожного варіанту вирішення ситуації, четверта – вибрати оптимальний шлях розв'язання ситуації).

7. Візуалізована лекція. Близько 55 % того, що знаємо про навколишній світ, доходить до нас за посередництвом погляду, лише 7 % довідуємось зі сказаних слів. Тому сутність методу полягає в тому, що лекцію викладач за можливістю ілюструє за допомогою схем, таблиць, роздаткових матеріалів, слайдів презентації у форматі Power Point, фрагментів відеофільмів тощо.

Як і будь-які технології, інтерактивні мають певні переваги та труднощі застосування їх у навчальному процесі.

Для того, щоб зменшити труднощі у застосуванні окремих інтерактивних технологій (низький рівень активності студентів; репродуктивний характер їх навчально-пізнавальної діяльності; відсутність мотивації студентів до участі в інтерактивних вправах; безсистемне використання інтерактивних методів з боку викладачів; недооцінку особистісно-орієнтованого підходу до організації процесу навчання; превалювання суб'єкт-об'єктних відносин між викладачами та студентами) і перетворити їхні слабкі сторони у сильні, викладачеві треба пам'ятати, що:

1. Інтерактивна взаємодія потребує певної зміни в організації роботи академічної групи, а також значної кількості часу для підготовки як студентам, так і викладачам. Потрібно починати з поступового «включення» елементів цієї моделі, виділяти час на психологічну адаптацію студентів до неї.

2. Доцільно провести зі студентами організаційне заняття і створити разом з ними правила роботи в аудиторії, налаштувати їх на старанну підготовку до інтерактивних занять.

3. Використання інтерактивного навчання – не самоціль, а лише засіб для досягнення такої психологічної атмосфери в академічній групі, яка найкраще сприяє співробітництву, порозумінню і доброзичливості.

4. Якщо застосування інтерактивної моделі у конкретному випадку веде до незадовільних результатів, треба переглянути доцільність стратегії і обережно підходити до її використання.

5. Для ефективного застосування інтерактивного навчання, зокрема, для того, щоб охопити весь необхідний матеріал і глибоко його вивчити, а не перетворити технологію в неефективні «ігри заради ігор», викладач повинен ретельно планувати свою роботу.

Універсальних рекомендацій щодо складу і застосування інтерактивних технологій навчання не існує. Викладач самостійно приймає рішення про використання тієї чи іншої технології на основі свого власного досвіду, врахування особливостей студентської аудиторії з метою

максимальної ефективності процесу навчання.

При плануванні конкретних занять викладачу необхідно врахувати, що використана ним інтерактивна технологія навчання має тією чи іншою мірою забезпечувати: активну участь студентів у процесі навчання; встановлення зворотного зв'язку в системі «викладач – студент»; можливість застосування набутих навичок і знань в реальних життєвих та навчальних ситуаціях; розвиток цільових навичок поведінки (самостійної творчої діяльності, роботи в малих групах); мотивацію студентів до підвищення ефективності своєї діяльності на заняттях і в реальних ситуаціях; можливість отримувати знання на груповому та індивідуальному рівнях.

Отже, для того, щоб застосування інтерактивних технологій приносило позитивний результат, діяльність викладача має бути чітко організована, продумана, логічно структурована, відповідати усім правилам організації інтерактивного навчання. Подальшого дослідження потребує проблема використання інтерактивних технологій з метою розвитку творчих здібностей майбутніх вчителів початкової школи.

#### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід : метод. посіб. / авт.-уклад. О. Пометун, Л. Пироженко. – К. : А.П.Н., 2002. – 136 с.
2. Навчання в дії: як організувати підготовку вчителів до застосування інтерактивних технологій навчання : метод. посіб. / А. Панченков, О. Пометун, Т. Ремех. – К. : А.П.Н., 2003. – 72 с.
3. Освітні технології : навч.-метод. посіб. / О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін. ; за заг. ред. О. М. Пехоти. – К. : А.С.К., 2001. – 256 с.
4. Підготовка майбутнього вчителя до впровадження педагогічних технологій : навч. посіб. / за ред. І. Я. Зязюна, О. М. Пехоти. – К. : А.С.К., 2003. – 240 с.
5. Пометун О. І. Підготовка вчителів початкових класів: інтерактивні технології у ВНЗ : навч. посіб. / О. І. Пометун, О. А. Комар. – Умань : РВЦ Софія, 2007. – 65 с.