

# ДИДАКТИКА, МЕТОДИКА, НОВІ ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ

---

Ірина Бондар

## Інтерактивні технології як засіб формування креативності старшокласників у процесі вивчення всесвітньої історії

Сучасні зміни в освіті, зокрема історичні, переформулювання мети, структурування змісту, впровадження нових підходів до вивчення історії вимагають розробки та застосування інтерактивних технологій навчання. Науковці переконливо доводять, що саме інтерактивні технології створюють необхідні умови для стимулювання, мотивування пізнавальної діяльності учнів, забезпечення високого рівня їхньої активності та самостійності [3], що є основою для розкриття творчого потенціалу особистості як основи повноцінної її реалізації в усіх сферах життя.

Сам термін «інтерактивне навчання» відносно новий: в науковий обіг у 1975 р. його вводить німецький дидакт Ганс Фріц. Українські дослідники трактують інтерактивні в навчанні як здатність до взаємодії, навчання в режимі бесіди, діалогу, дії [8, с. 9], що знайшло своє відображення у назві (inter – взаємний, act – дія). Необхідність упровадження інтерактивних технологій у процес вивчення історії зумовлюється потребами інформаційно-технологічного суспільства, як таких, що цілком відповідають прагненню досягнути очікуваних результатів з найменшими затратами інтелектуальних, часових, енергетичних і фізичних ресурсів. Саме освітні технології виступають як сукупність науково-обґрунтованих способів організації педагогічної діяльності, здійснення яких приводить до оптимального розв'язання поставлених задач.

Інтерактивне навчання характеризується багатовекторністю дидактичної мети, освітніх завдань. На думку науковців воно передусім розвиває особистісні якості учня, його творчий потенціал, створює оптимальні можливості для самореалізації. Відтак, воно найбільш повно реалізує креативну спрямованість шкільних курсів історії.

Характерними рисами інтерактивного навчання вважають: побудову навчання як розв'язання серії взаємопов'язаних проблемних ситуацій; переважно групова форма роботи учнів на уроці; опора на особистий досвід; відкритість навчання, відсутність раз назавжди визначеного рішення; співробітництво різних рівнів (вчитель-група, вчитель-учень, учень-група, учень-учень); широкий зворотній зв'язок – учень бачить реакцію вчителя, може проконсультуватися в будь-який момент навчання; емоційне піднесення, розкутість; діалог – основний елемент навчання [2].

Проблемним є питання класифікації інтерактивних технологій. Більшість наявних класифікацій поєднують різні аспекти та підходи до об'єднання їх у групи. Так, Н. Суворова виокремлює найбільш відомі на Заході, в Росії та Україні форми групової роботи: «велике коло», «вертушка», «акваріум», «мозковий штурм», «дебати» [11]. Л. Півень додає до названих «розігрування ситуацій», «коло ідей», «займи власну позицію» тощо [6]. Г. Сиротенко першим в українській дидактиці узагальнює існуючі форми, розподіливши їх на п'ять груп: кооперативне навчання, технологія роботи в парах або змінних групах («карусель», «діалог», «синтез думок», «навчаючи вчуся», «аналіз ситуацій», «ажурна пилка»); технології навчання в грі; дискусія («метод прес», «обери позицію», «ток-шоу»); метод проєктів; тренінгові методи навчання («міні-лекція», «групова дискусія», «ігрова ситуація», «метод кейсів», «мозкова атака») тощо [10].

Найбільш відомою упорядкованою та логічною є класифікація О. Пометун і Л. Пироженко, які виокремлюють чотири групи технологій залежно від мети уроку та форм організації навчальної діяльності учнів: інтерактивні технології кооперативного навчання; інтерактивні технології колективно-групового навчання; технології ситуативного моделювання; технології опрацювання дискусійних питань [8].

Усі перераховані форми, методи та види роботи можуть використовуватися в різних освітніх технологіях і мати різний вплив відповідно до визначеної вчителем мети, сприяти формуванню як загальнонавчальних, так і вузько предметних умінь та навичок.

Проблеми творчості та креативності в широкому значенні не є новими. Означена проблема багатоаспектна й досліджується суміжними науками. У філософській, педагогічній та психологічній літературі приділяється багато уваги цій проблемі (Ю. Богоявленська, Г. Гегель, М. Данилов, Д. Ельконін, Я. Коменський, І. Лернер, М. Монтель, Я. Пономарьов, С. Русова, С. Сисоєва, М. Скаткін та ін.). Проблема творчості та здатності до творчої діяльності піднімалася у працях, присвячених методиці навчання історії, але лише у зв'язку з дослідженням інших проблем: зростання пізнавального інтересу на уроках історії, розвитку історичного мислення на творчому рівні; формування умінь, які забезпечують набуття досвіду творчої діяльності (К. Баханов, Л. Борзова, В. Комаров, О. Мокрогуз, О. Пометун та ін.).

Однак, наукові дослідження, шкільна практика засвідчили, що безпосередньо формуванню креативності школярів приділяється недостатньо уваги. Означеними позиціями обумовлюється необхідність цілеспрямованої систематичної роботи з формування креативності школярів на уроках історії. Психолого-педагогічними дослідженнями доведено, що творчі (креативні) здібності людини особливо інтенсивно розвиваються у шкільному віці в процесі навчання [4]. Відтак розвиток творчої активності школярів вимагає впровадження у навчально-виховний процес таких освітніх технологій, що значною мірою забезпечують організацію навчальної діяльності учнів, за якої відбувається нагромадження досвіду пошукової та дослідницької діяльності;

тренування у конструюванні, моделюванні; розвиток уяви, фантазії, творчості. Крім того, формування креативності доцільно здійснювати в старшому шкільному віці, коли творчі здібності людини розвиваються особливо інтенсивно, оскільки у саме у старшокласників виробляється активна життєва позиція, більш свідоме відношення до вибору майбутньої професії, до самовизначення та самоусвідомлення. У результаті зростає потреба в знаннях своїх здібностей та можливостей їх реалізації. Характерним для цього вікового періоду є зростання свідомості (усвідомлення навколишнього світу і відношення до нього). Формування особистості старшокласника обумовлене зростом самосвідомості, яка виражається в самооцінці, прагненні до самовдосконалення.

Зазначимо, що наразі існує дефіцит повноцінних наукових розвідок, які б стосувалися саме проблеми формування креативності старшокласників у процесі вивчення історії. Розрізнені статті в часописах відображають лише окремі аспекти цієї важливої проблеми. У методиці навчання історії не існує також і спеціальних праць, присвячених проблемі впровадження інтенсивних технологій формування креативності. Це обумовлює актуальність нашого дослідження.

Мета нашої статті полягає у визначенні можливостей застосування інтерактивних технологій у шкільній історичній освіті з метою формування креативності старшокласників та в окресленні відповідних меті, етапів, форм і методів навчання.

Теоретичні засади дослідження складають праці дидактів і психологів К. Баханова [1], А. Мартинця [5], Л. Пироженко [8], Л. Півня [6], О. Пометун, Г. Сиротенко [10] і Н. Суворової [11] та інших, щодо сутності, технологічних умов і різновидів інтерактивного навчання.

Психолого-педагогічні дослідження тлумачать креативність як сукупність властивостей особистості, що забезпечує її входження у творчий процес. Даний феномен характеризується здатністю визначати проблему, бачити шляхи її розв'язання, оригінальністю, можливістю відійти від шаблону, тобто здатністю до творчості, є умовою самореалізації особистості.

Як показують численні дослідження, креативність не є цілковито вродженою якістю, вона розвивається в процесі навчання і виховання в безпосередній активній діяльності завдяки цілеспрямованому педагогічному впливу. І для отримання позитивних результатів треба здійснювати пошук ефективних технологій формування означеної якості у старшокласників.

Усе вищезазначене вказує на необхідність впровадження нових технологій формування креативності старшокласників.

Інтенсивною формою реалізації творчого потенціалу учнів є інтерактивне навчання. Це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, різновид проблемного навчання побудований на постійній взаємодії (конкуренція, кооперація, співробітництво) учасників навчального

процесу. Суть інтерактивного навчання у тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де і учень, і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих (історичних) ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації [7].

Аналіз робіт, у яких досліджувалася теорія і практика інтерактивного навчання (К. О. Баханов, Л. В. Пироженко, О. І. Пометун) доводить – таке навчання ефективно сприяє міцному засвоєнню знань, формуванню навичок та умінь, виробленню цінностей. Дослідники розглядають інтерактивне навчання як сукупність технологій. Інтерактивні технології навчання включають в себе чітко спланований очікуваний результат навчання. Окремі інтерактивні методи та прийоми, що стимулюють процес пізнання, розумові та початкові процедури, за допомогою яких можна досягти запланованих результатів, вони самою своєю структурою визначають кінцевий результат [8, с. 24].

Креативну складову ми знаходимо в активних методиках, за допомогою яких реалізується інтерактивне навчання.

Експериментальне дослідження ефективності використання інтерактивних технологій на уроках історії у старших класах, аналіз методичної літератури дозволили визначити переваги інтерактивного навчання, які полягають у: зацікавленому ставленні учнів до нестандартної організації освітнього процесу, активізації мислительної та творчої діяльності, покращення показників запам'ятовування навчальної інформації, формування мотиваційної готовності до створення власних освітніх продуктів, формування вміння бачити проблему, формулювати її, знаходити шляхи її розв'язку, розвиток навичок особистісної рефлексії [1; 5; 6; 7].

На наш погляд, для успішного досягнення мети шкільних курсів історії необхідне широке використання у ході уроку інтерактивних методів навчання. На початку уроку з метою актуалізації опорних знань учнів доцільно використовувати «мозковий штурм», розгляд казусів (реальних випадків, історичних ситуацій), «делегування повноважень». Далі вирішується завдання мотивації потреби у вивченні нового способу дії шляхом проблемних ситуацій, роботи в малих групах. Етап формування необхідних умінь доцільно проводити, використовуючи ситуативне моделювання, рольові ігри, імітації, консалтинг, взаємонавчання, дебати. Необхідно передбачити творче перенесення набутих знань та умінь у нові умови шляхом методу проектів, етюдів, есе, портфоліо, презентації тощо. Такий підхід є особливо цінним у вирішенні проблем формування креативності старшокласників.

Особливо цінним, на наш погляд, є можливість використання інтерактивних технологій на різних етапах уроку, за різних форм організації навчання.

У дослідженнях даних технологій ми знаходимо переконливі докази того, що ефективність навчання старших учнів зростає в умовах інтеракцій, що передбачає залучення пізнавального і життєвого досвіду учнів, використання його в процесі обговорення і дискусій, ситуативного моделювання. Творчий потенціал весь час знаходиться у збудженому стані, що створює умови зростання креативності учнів [1; 7; 10; 11].

Виходячи з усього сказаного вище, можна зробити висновок, що впровадження інтерактивних технологій вносить у звичну систему вивчення історії привабливу для учнів новизну, змінюються уставлені кордони предметного викладання, а найголовніше – досягнення освітніх стандартів відбувається більш інтенсивно та цілісно. Інтерактивність, оригінальність та оперативність даних технологій робить їх популярними і серед учнів, і серед вчителів, а в кінцевому результаті їх систематичне впровадження підвищує креативність учбового процесу.

Перспективним є розробка ситуативних завдань до уроків всесвітньої історії у старших класах.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баханов К. О. Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі : монографія / К. О. Баханов. – Запоріжжя : Просвіта, 2004. – 328 с.
  2. Баханов К. Традиції та інновації у навчанні історії : дидактичний словник-довідник / К. Баханов. – Запоріжжя : Просвіта, 2003. – 108 с.
  3. Державний стандарт базової і повної середньої освіти // Освіта України. – 2004. – № 5.
  4. Лернер И. Я. Развитие мышления учащихся в процессе обучения истории : пособие для учителей / И. Я. Лернер. – М. : Просвещение, 1982.
  5. Мартинець А. М. Нові педагогічні технології: інтерактивне навчання / А. М. Мартинець // Відкритий урок. – 2003. – № 7–8. – С. 28–31.
  6. Півень Л. М. Активізація пізнавальної діяльності школярів шляхом використання інтерактивних методів навчання / Л. М. Півень. – Миколаїв, 2003. – 36 с.
  7. Пометун О. До питання досвіду впровадження інтерактивних технологій / О. Пометун // Антологія адаптованого досвіду. – Рівне, 2004. – С. 132–136.
  8. Пометун О. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібн. / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко ; за ред. О. І. Пометун. – К. : Видавництво А.С.К., 2004. – 192 с.
  9. Програми для загальноосвітніх навчальних закладів. Історія України. Всесвітня історія 5–12 класи. – К. : Перун, 2005.
  10. Сиротенко Г. О. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання / Г. О. Сиротенко. – Х. : Основа, 2003. – 80 с.
- Суворова Н. Интерактивное обучение: новые подходы / Н. Суворова // Учитель. – 2000. – № 1. – С. 25–27.