

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ — ТЕХНОЛОГІЇ СПІВПРАЦІ

Сучасний період розвитку суспільства, оновлення всіх сфер його соціального і духовного життя потребує якісно нового рівня освіти, який відповідав би міжнародним стандартам.

Сьогодні в освіті відчутний пріоритет загальнолюдських цінностей. Згідно з особистісно-діяльнісним підходом до організації навчального процесу в центрі його знаходиться той, хто вчиться. Формування особистості і її становлення відбувається у процесі навчання, 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 умовиводів;
- можливість вільно висловити свою думку і вислухати свого товариша;
- вчитель не є засобом „похвали і покарання”, а другом, порадиником, старшим товаришем.

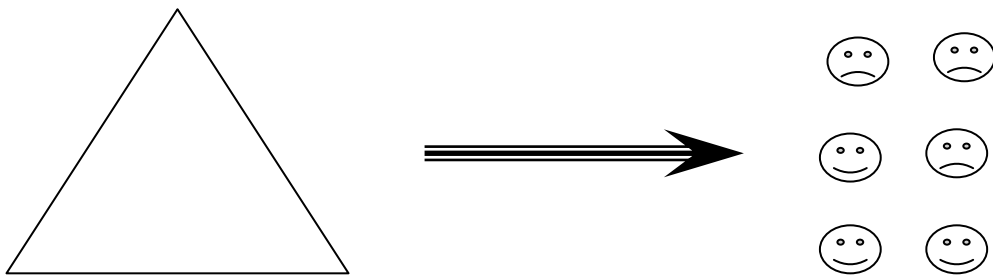
Усім цим умовам відповідають інтерактивні технології, які відносять до інноваційних.

Перш ніж перейти до ґрунтовного розгляду інтерактивних навчальних технологій та інтерактивних уроків спробуємо з'ясувати суть інтерактивного навчання та зіставити його з традиційним навчанням.

Так історично склалося, що освіта у навчальних закладах (ЗОШ) надається учням у колективах (класах), тобто існує класно-урочна форма навчання. Основна одиниця такого навчання — урок. Кожний урок будується за певною структурою і передбачає організацію навчання за різними моделями. Скористаємося підходами, запропонованими Я.Голантом ще у 60-х роках ХХ ст. Він виділяв активну і пасивну моделі навчання залежно від участі учнів у навчальній діяльності.

Розглянемо пасивну, активну та інтерактивну (за О.Пометун, Л.Пироженко) моделі навчання і порівняємо їх.

1. Пасивна модель навчання.



За цією моделлю учень виступає у ролі пасивного слухача. Він сприймає матеріал, який йому подає вчитель: відеофільм, текст із підручника тощо. За такої моделі використовуються методи, коли учні або дивляться, або слухають, або читають (лекція-монолог, пояснення нового матеріалу вчителем, демонстрація).

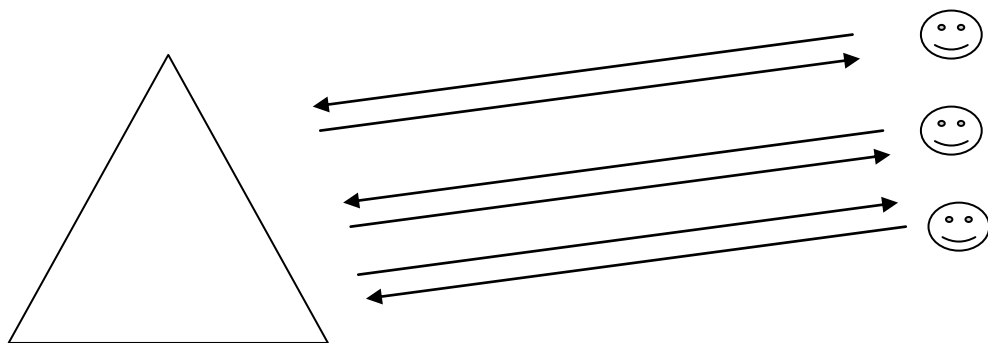
Вчитель Голянич Н.І.

Спробуємо визначити позитивні та негативні сторони такої моделі:

Позитивні	Негативні
1. Можна подати великий за обсягом матеріал за короткий час. 2. Одночасно сприймають матеріал усі слухачі. 3. Витрачається мало часу на розповідь або пояснення.	1. Учні пасивні, не спілкуються ні між собою, ні з учителем. 2. Не виконують ніяких завдань. 3. Вчителю важко зрозуміти якість засвоєння поданого матеріалу. 4. Відсутній контроль за знаннями. 5. Як правило, невисокий відсоток засвоєння знань.

Навчання за такою моделлю пасивне. Цю модель можна назвати **"Монолог"**.

2. Активна модель навчання.



У цьому випадку вчитель і учень перебувають у постійному взаємозв'язку. Учень відповідає на запитання вчителя, розповідає. Вчитель має змогу співпрацювати з кожним учнем зокрема. За такої моделі використовують активні методи навчання: бесіду, дискусію, фронтальне опитування тощо. Визначимо позитивні і негативні сторони цієї моделі:

Позитивні	Негативні
1. Високий рівень інформації (проблемний метод). 2. Велика кількість учнів, які одночасно можуть сприймати інформацію. 3. Відсоток засвоєння матеріалу досить високий. 4. Майстерність педагога відіграє велику роль в організації такого навчання. 5. Учитель може проконтролювати надані учням знання.	1. Учні спілкуються тільки з учителем. 2. Як правило, на уроці така модель використовується тільки для опитування. 3. Учень перебуває у постійній напрузі — „спитає — не питає”. 4. Учень може бути незадоволений тим, що його не запитали, не вислухали його думку.

Навчання за такою моделлю — активне. Таку модель можна назвати "Діалог".

3. Інтерактивна модель навчання.

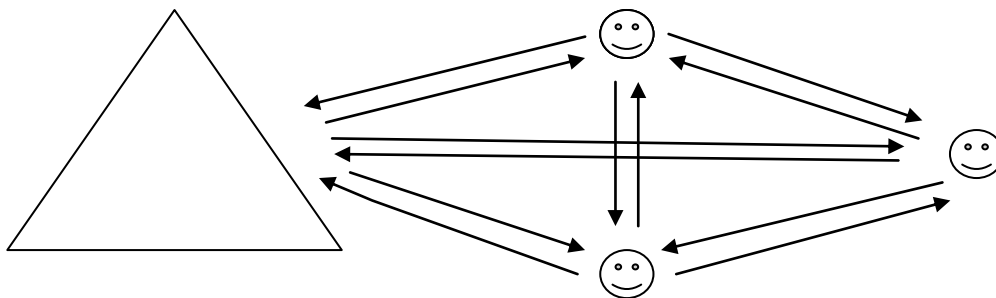


Схема цієї моделі відображає постійне спілкування вчителя з учнями, учнів з учнями. Відбувається спілкування всіх членів колективу. Під час навчання за такою моделлю використовують ділові та рольові ігри, дискусії, мозковий штурм, фронтальне опитування, круглий стіл, дебати. Перерахуємо позитивні та негативні сторони моделі:

Позитивні	Негативні
1. Розширюються пізнавальні можливості учня (здобування, аналіз, застосування інформації з різних джерел). 2. Як правило, високий рівень засвоєння знань. 3. Учитель без зусиль може проконтролювати рівень засвоєння знань учнів. 4. Учитель має змогу розкритись як організатор, консультант. 5. Партнерство між учителем і учнями та в учнівському колективі.	1. На вивчення певної інформації потрібен значний час. 2. Необхідний інший підхід в оцінюванні знань учнів. 3. В учителя відсутній досвід такого виду організації навчання. 4. Відсутні методичні розробки уроків з різних предметів.

Подану модель можна назвати "Полілог", вона є свідченням активного навчання.

Вчитель Голянич Н.І.

Якщо порівняти ці моделі, то можна зробити висновки про те, що за наявності певних недоліків остання модель досить ефективна.

У сучасному суспільстві навчання можна організувати таким чином, що джерелом знань виступатиме не тільки вчитель, а й комп'ютер, телевізор, відео. Учні, відповідно, повинні вміти осмислювати отриману інформацію, трактувати її, застосовувати в конкретних умовах; водночас думати, розуміти суть речей, вміти висловити особисту думку. Саме цьому сприяють інтерактивні технології навчання. Слово **"інтерактив"** прийшло до нас з англійської мови від слова **"iniez"** — взаємний і **"aci"** — діяти. Таким чином, інтерактивний — здатний до взаємодії, діалогу. Інтерактивне навчання — це специфічна форма організації пізнавальної діяльності, яка має передбачувану мету — створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність.

Суть інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної, позитивної взаємодії всіх учнів. Відбувається колективне, групове, індивідуальне навчання, навчання у співпраці, коли вчитель і учні — рівноправні суб'єкти навчання. В результаті організації навчальної діяльності за таких умов у класі створюється атмосфера взаємодії, співробітництва, що дає змогу вчителю стати справжнім лідером дитячого колективу. Організація інтерактивного навчання передбачає використання дидактичних і рольових ігор, моделювання життєвих ситуацій, створення проблемної ситуації. Вирішення певних проблем відбувається переважно в груповій формі. Але не слід плутати інтерактивне навчання з груповими формами роботи, які компенсують всі недоліки фронтальної та індивідуальної роботи. Групова форма роботи передбачає навчання однією людиною групи учнів; всі учні групи працюють над одним завданням разом із наступним контролем результатів.

Інтерактивні технології передбачають організацію кооперативного навчання, коли індивідуальні завдання переростають у групові, кожний член групи вносить унікальний вклад у спільні зусилля, зусилля кожного члена групи потрібні та незамінні для успіху всієї групи. Для роботи за інтерактивними технологіями вчителю необхідно змінити свої особисті підходи до навчання, а в учнів у такому разі повністю змінюється життя в класі. Тому для роботи за даними технологіями вчителю необхідна певна підготовка (дидактична, моральна) та учням, як і вчителю, треба звикнути до них. Свою роботу вчителю слід починати з простих інтерактивних технологій — робота в парах, малих групах — і переходити до більш складних. Коли у вчителя й учнів з'явиться досвід подібної роботи, то уроки проходитимуть набагато легше, цікавіше, а підготовка до них не забиратиме багато часу.

Інтерактивні технології навчання О.Пометун, Л.Пироженко поділили на чотири групи: парне навчання (робота учня з учителем чи однолітком один на один), фронтальне навчання, навчання у грі, навчання у дискусії.

Кооперативна (групова) навчальна діяльність — це форма (модель) організації навчання у малих групах учнів, об'єднаних спільною навчальною метою. За такої організації навчання вчитель керує роботою кожного учня опосередковано, через завдання, якими він спрямовує діяльність групи. Кооперативне навчання відкриває для учнів можливості 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.

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 того чи іншого питання, твердження і т.д.; зробити критичний аналіз роботи один одного; сформулювати підсумок теми, що вивчається тощо.

До фронтальних технологій інтерактивного навчання відносять такі, що передбачають одночасну спільну роботу всього класу. Це — обговорення проблеми у загальному колі (її застосовують з іншими технологіями): **"Мікрофон"** (надається змога кожному сказати щось швидко, по черзі, висловити свою думку чи позицію), незакінчені речення (поєднується з вправою "Мікрофон"), **"Мозковий штурм"** (відома інтерактивна технологія колективного обговорення, широко використовується для прийняття кількох рішень з конкретної проблеми), **"Навчаючи — вчуся"**, **"Дерево рішень"** та ін.

До технологій навчання у грі відносяться імітації, рольові ігри, драматизація. Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, перебувають в інших умовах, аніж у традиційному навчанні. Учням надають максимальну свободу інтелектуальної діяльності, що обмежується лише конкретними правилами гри. Учні самі обирають свою роль у грі; висувачи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її вирішення, покладаючи на себе відповідальність за обране рішення. Вчитель в ігровій моделі — 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), головуючий, 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, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтовних шляхів вирішення проблеми);
- основна частина — проведення гри;
- обговорення.

Технології навчання у дискусії — важливий засіб пізнавальної діяльності учнів у процесі навчання, бо 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 висування 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?);
- всі висловлювання учнів мають стосуватися теми, що обговорюється;

- вчитель має виправляти помилки і неточності, яких припускаються учні, та спонукати їх робити те саме;
- усі твердження учнів мають супроводжуватись аргументацією, обґрунтуванням, для чого вчитель ставить запитання 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.

Вона сприяє розвитку критичного мислення, дає змогу визначити власну позицію, формує навички відстоювання своєї особистої думки, поглиблює знання з даної проблеми. Такі технології досить цікаві 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...*).

Коли учні засвоять етапи ПРЕС методу, його можна використовувати на всіх уроках у початкових класах, оскільки це привчає учня до логічного висловлювання своєї думки.

Інтерактивні технології відіграють важливу роль у сучасній освіті. Їх перевага в тому, що учні засвоюють всі рівні пізнання (знання, розуміння, застосування, оцінка), в класах збільшується кількість учнів, які свідомо засвоюють навчальний матеріал. Учні займають активну позицію в засвоєнні знань, зростає їхній інтерес в отриманні знань. Значно підвищується особистісна роль вчителя — він виступає як лідер, організатор. Але треба зазначити, що проектування і проведення уроку за інтерактивними технологіями потребують, перш за все, компетентності в цих технологіях учителя, його вміння переглянути і перебудувати свою роботу з учнями. Аналогічно за певних умов проводяться й інші інтерактивні вправи.

Докладніше з інтерактивними технологіями ознайомимо вас у розробках фрагментів уроків, уроків і виховних заходів.