

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

У Державній національній програмі “Освіта” (Україна ХХІ століття), Законі України “Про загальну середню освіту”, Концепції загальної середньої освіти (12-річна школа), Національній доктрині розвитку освіти обґрунтовано необхідність розробки механізмів пріоритетних напрямів розвитку загальної середньої освіти і, зокрема, акцентується увага на розвитку інноваційних освітніх технологій в навчальному процесі загальноосвітнього навчального закладу з метою забезпечення переходу освіти на нову, особистісно-орієнтовану парадигму.

Серед розмаїття педагогічних технологій найбільш результативним вважається інтерактивне навчання. Термін «інтерактивний» (з англійської *inter* — взаємний, *akt* — діяти) означає здатний до взаємних дій, діалогу. Інтерактивне навчання (за О.Пометун) — це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності учнів, яка має на меті створення комфортних умов навчання, за яких кожний учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність. За І.Діваковою під технологією інтерактивного навчання розуміють таку організацію навчального процесу, за якої:

- кожен учень має конкретне завдання, за виконання якого він повинен публічно прозвітуватися;
- від діяльності кожного учня залежить якість виконання поставленого перед групою завдання [1].

Отже, інтерактивне навчання — співнавчання, взаємонавчання, де і учень, і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання [3].

Важливим аспектом інтерактивного навчання є почуття групової належності, що вселяє в учнів впевненість у можливості подолання труднощів. Адже, коли діти навчаються разом, вони відчувають суттєву емоційну та інтелектуальну підтримку, яка дає можливість вийти далеко за рамки їхнього нинішнього рівня знань і вмінь.

Педагогу слід усвідомлювати, що змістом такого уроку є програмовий матеріал, метою — реалізація навчальних цілей, загальний розвиток учня, надання кожному з них оптимальної можливості в особистісному становленні й розвитку, розширення можливостей самовизначення, а результатом — створення дидактичних умов для ситуації успіху дитини у процесі навчальної діяльності, збагачення її мотиваційної, інтелектуальної та інших сфер.

Тому, організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне розв'язання проблеми на основі аналізу обставин і відповідної ситуації.

Застосування інтерактивних технологій висуває певні вимоги до структури уроку. Так, при проведенні інтерактивного уроку вчитель повинен дотримуватися такого алгоритму роботи:

- провести попередню підготовку учнів за конкретними завданнями:

продумати, опрацювати необхідну додаткову літературу, виконати самостійні підготовчі вправи;

- відібрати найефективніші для уроку інтерактивні вправи ;
- детально спланувати і розробити урок — визначити етапи, хронометраж, орієнтовний поділ на групи, ролі учасників, підготувати запитання та можливі відповіді;
- розробити критерії оцінювання ефективності роботи груп, заняття;
- мотивувати навчальну діяльність учнів шляхом створення проблемної ситуації, наведення цікавих фактів тощо;
- надавати учням необхідної інформації для виконання практичних завдань за мінімально короткий час;
- забезпечити засвоєння навчального матеріалу учнями шляхом інтерактивної вправи (на вибір учителя);
- створити сприятливі умови для рефлексії шляхом використання різних форм роботи – індивідуальна робота, робота в парах, групах, дискусія, у вигляді малюнків, схем, графіків тощо.

Відповідно орієнтовний розподіл часу між етапами інтерактивного уроку буде наступним: 1) мотивація – 5 %; 2) оголошення теми – 5 %; 3) інформування учнів – 10 – 15 %; 4) інтерактивна вправа – 50 – 60 %; 5) рефлексія – 15 – 20 % [2].

За О.Пометун та Л.Пироженко, інтерактивні технології залежно від мети уроку та форм організації навчальної діяльності учнів класифікують:

- інтерактивні технології кооперативного навчання.
- інтерактивні технології колективно-групового навчання.
- технології ситуативного моделювання.
- технології опрацювання дискусійних питань [1].

До *технологій кооперативного навчання* належать: **робота в парах, ротацийні (змінні) трійки, два-чотири-всі разом, карусель** (обговорення будь-якої гострої проблеми з з діаметрально протилежних позицій задля перевірки обсягу й глибини наявних знань), **робота в малих групах, акваріум**. Їх можна ефективно використовувати як на уроках засвоєння, так і на уроках застосування знань, умінь і навичок.

Технології колективно-групового навчання передбачають одночасну спільну роботу всього класу. На уроках в початковій школі широко використовують такі інтерактивні методи: **мозковий штурм** (метод вирішення проблеми, за якого всі учасники розмірковують над однією і тією ж проблемою і на підставі запропонованих учнями варіантів, спільно з учителем формулюється оптимальний варіант), **навчаючи – вчусь, коло ідей, незакінчені речення, мікрофон** (вільне накопичення великої кількості ідей з певної теми, критичне їх осмислення) тощо.

Їх можна ефективно використовувати як на уроках вивчення нового матеріалу, так і на уроках застосування знань, умінь і навичок.

Технологія ситуативного моделювання – це побудова навчального процесу шляхом залучення дітей до гри. В початковій школі є багато можливостей для організації такої роботи – це **«імітація», рольова гра**.

Імітаційні ігри вимагають менше навчального часу (деякі з них можна провести за 10—15 хвилин), дозволяють проводити їх без попередньої позаурочної підготовки учнів і тому можуть бути використані на різних етапах навчального процесу — в окремих випадках навіть в процесі вивчення нового матеріалу.

Рольові ігри вимагають більш ретельної підготовки, коли відбувається розподіл ролей заздалегідь, підготовка пам'яток для учасників гри, розробка відповідних «документів» тощо. Використання їх можливе при вивченні різних тем.

Технології опрацювання дискусійних питань сприяють розвитку в учнів критичного мислення, вміння визначати власну позицію, відстояти свою думку. До них належать: **метод «Прес»** (обговорення дискусійних питань, за яких необхідно довести свою точку зору), **обери позицію** (обговорення різних поглядів на одну проблему), **дискусія в стилі телевізійного ток-шоу** (залучення всіх учнів класу до роботи задля набуття учнями навичок публічних виступів, відстоювання власної позиції) та ін.

Ефект від використання інтерактивних технологій максимальним буде тільки тоді, коли сам учитель глибоко усвідомить суть і необхідність такої роботи. Враховуючи вікові особливості та рівень розвитку учнів класу, елементи інтерактивних технологій слід вводити на окремих уроках поступово, починаючи з найпростіших – робота в малих групах, «мозковий штурм», «мікрофон» тощо. Саме такий підхід сприятиме активізації пізнавальної діяльності учнів у поєднанні з самостійним пошуком для розв'язання наперед визначених завдань.

Таким чином, інтерактивні технології покликані підтримувати та розвивати природні задатки та індивідуальні здібності дитини, допомагати в становленні її суб'єктності, соціальності, культурної ідентифікації та творчої самореалізації.

1. Інтерактивні технології навчання у початкових класах / Авт.-упоряд. І.Дівакова. – Тернопіль: Мандрівець, 2007. – 180 с.
2. Коломієць Н. Інтерактивні технології особистісно зорієнтованого навчання // Відкритий урок. - 2006. - С. 12 - 14.
3. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук.-метод. посібн. / За ред. О.Пометун. – К.: Вид. А.С.К. – 2003. – 192с.