

Бондар Ю. В. Використання інтерактивних технологій в освітньому процесі початкової школи. *Соціально-освітні домінанти професійної підготовки фахівців соціальної сфери та інклюзивної освіти* : збірник наукових статей (Бердянськ, 23-24 жовтня 2019 року). Бердянськ. 2019. С. 229–233.

**Бондар Ю.В.**

**Бондарь Ю.В.**

**Bondar Y. V.**

### **Використання інтерактивних технологій в освітньому процесі початкової школи**

### **Использование интерактивных технологий в образовательном процессе начальной школы**

### **The use of interactive technologies in elementary school educational process**

**Анотація.** У статті окреслено шляхи використання інтерактивних технологій з метою активізації навчально-пізнавальної діяльності молодших школярів. Зокрема, досліджуються особливості побудови уроку, вимоги до його структури, застосування інтерактивних методів на різних етапах інтерактивного заняття в початковій школі.

**Ключові слова:** інтерактивне навчання, інтерактивні технології, освітній процес, початкова школа.

**Аннотация.** В статье определены пути использования интерактивных технологий с целью активизации учебно-познавательной деятельности младших школьников. В частности, исследуются особенности построения урока, требования к его структуре, применение интерактивных методов на разных этапах интерактивного занятия в начальной школе.

**Ключевые слова:** интерактивное обучение, интерактивные технологии, образовательный процесс, начальная школа.

**Abstract.** The article describes the ways of using interactive technologies in order to activate the educational and cognitive activities of younger students. In particular, the features of lesson design, requirements for lesson structure, the use of interactive teaching methods at different stages of interactive classes in elementary school are explored.

**Keywords:** interactive learning, interactive technologies, educational process, elementary school.

Розвиток сучасного суспільства потребує якісно нового рівня освіти, який відповідав би міжнародним стандартам і був орієнтованим на особистість. У Законі України «Про освіту» зазначено, що метою освіти є всебічний розвиток людини як особистості та найвищої цінності суспільства, розвиток її талантів, розумових здібностей, збагачення інтелектуального, творчого, культурного потенціалу народу [1]. Відповідно, освітній процес має бути спрямований на формування в учнів інтересу до навчання, розвиток гнучкості мислення, пізнавальної активності, розкриття творчого потенціалу особистості.

Розв'язання цих проблем можливе завдяки широкому впровадженню інноваційних технологій, серед яких визначне місце посідають інтерактивні освітні технології, оскільки слугують важливим засобом активізації навчально-пізнавальної діяльності, орієнтовані на реалізацію індивідуальних можливостей, пізнавальних інтересів та потреб особистості.

Теоретичні і практичні аспекти інтерактивного навчання представлені у працях К. Ушинського, В. Сухомлинського, учителів-новаторів Ш. Амонашвілі, В. Шаталова, Є. Ільїна, С. Лисенкової та інших. Сьогодні ця проблема стала об'єктом досліджень таких науковців, як Р. Гуревич, О. Пометун, Л. Пироженко, С. Сисоєва, які обґрунтовують необхідність застосування інтерактиву для посилення ефективності процесу навчання.

**Мета дослідження** – розкрити та обґрунтувати особливості застосування інтерактивних технологій в освітньому процесі початкової школи.

О. Кондратюк зазначає, що педагогічна технологія інтерактивного навчання – це така організація навчального процесу, за якої кожен учень бере участь у колективному, взаємодоповнюючому, заснованому на взаємодії та спілкуванні всіх його учасників процесі навчального пізнання. Особливістю інтерактивних технологій є те, що це співнавчання, взаємонавчання, за якого учень і вчитель є рівноправними суб'єктами освітнього процесу [2, с. 6].

Погоджуємося із А. Солонюк у тому, що інтерактивна взаємодія передбачає навчання у формі бесіди, діалогу використання рольових, дидактичних ігор, моделювання життєвих ситуацій, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації. Учні вчаться спілкуватися один з одним, критично мислити, приймати рішення [7, с. 162].

Слід наголосити, що інтерактивні форми і методи роботи в початковій школі широко використовують на уроках і в позаурочний час. Це дає змогу оптимізувати навчальний процес, доповнюючи його елементами творчості, дослідження, пошуку, порівняння фактів, що у свою чергу, допоможе учневі визначити власну точку зору.

Цікавою для нашого дослідження є класифікація інтерактивних технологій залежно від мети уроку та форм організації навчальної діяльності учнів, розроблена О. Пометун, що складається з таких елементів:

– інтерактивні технології кооперативного навчання («Магічні драбинки», «Ротаційні (змінювані) трійки», «Два – чотири – всі разом», «Карусель», «Акваріум»);

– інтерактивні технології колективно-групового навчання («Мікрофон», «Незакінчені речення», «Мозковий штурм», «Навчаючи – вчуся», «Ажурна пилка», «Аналіз ситуації», «Дерево рішень»);

– технології ситуативного моделювання (симуляції або імітаційні ігри, «Спрощене судове слухання», «Громадські слухання»);

– технології опрацювання дискусійних питань (метод «Прес», «Займи позицію», «Зміни позицію», «Дискусія в стилі телевізійного ток-шоу») [6, с. 33].

На переконання О. Кондратюк, важливими компонентами технології інтерактивного навчання є чіткі цілі навчання; структурований зміст навчання; інтерактивні форми, методи, прийоми організації навчальної діяльності учнів; засоби навчання, які відповідають поставленій меті та цілям навчання; розумові та навчальні дії, представлені у вигляді системи пізнавальних завдань; психолого-педагогічні умови, що забезпечують успішну реалізацію інтерактивної взаємодії [2, с. 6–7].

Впровадження інтерактивних технологій у навчальний процес початкової школи висуває певні вимоги до структури уроків. Так, інтерактивне заняття має складатися з 5 етапів:

- мотивація навчальної діяльності;
- оголошення та представлення теми й очікуваних навчальних результатів;
- надання необхідної інформації;
- інтерактивна вправа – центральна частина уроку;
- підбиття підсумків, оцінювання результатів уроку [6, с. 82].

Розглянемо їх детальніше. Так, мотивація навчальної діяльності має займати не більше 5 % уроку. Мета цього етапу – зосередити увагу учнів на проблемі та стимулювати їх до обговорення теми. На цьому етапі доцільно використовувати такі інтерактивні вправи як-от: «Вилучи зайве», «Криголам», «Скринька скарг», «Банани», «Мікрофон», «Роз'єднай слова» тощо. Етап оголошення і представлення теми очікуваних результатів передбачає забезпечення розуміння учнями змісту навчальної діяльності. На цьому етапі доречно використовувати такі інтерактивні вправи, як «Морський бій», «Дешифрувальник», які допоможуть визначити ключове слово уроку, зашифроване за допомогою цифр та літер.

Надання необхідної інформації займає приблизно 10–15 % часу. Під час повідомлення необхідної інформації потрібно віддавати перевагу таким інтерактивним вправам, як «Карусель», «Кути», «Діаграма Вена», «Групування», «Кубування», «Системний оператор», «Інтерв'ю за три кроки» тощо. Центральна частина уроку – інтерактивна вправа, яка займає 50–60 % часу. Метою цього етапу є засвоєння навчального матеріалу та досягнення поставлених цілей. Реалізувати мету та цілі на цьому етапі уроку допоможуть «Ажурна пилка», «Читання з передбаченням», метод «Прес», «Обери позицію», «Навчаючи – вчуся».

Підбиття підсумків, рефлексія, триває приблизно 20 % від загального часу уроку і є найважливішою частиною інтерактивного уроку, яка передбачає формулювання висновків та встановлення взаємозв'язків між отриманими знаннями і тими, що знадобляться в майбутньому. На етапі рефлексії радять використовувати вправи «Крісло автора», «Абетковий суп», «Виграш у лотереї», «Трихвилинне есе» [3, с. 44–45].

Слід наголосити, що інтерактивні технології можна використовувати на всіх структурних етапах уроку. Зокрема, на уроках української мови для розвитку мовленнєвих умінь варто застосовувати інтерактивну технологію «Крісло автора». Учні за бажанням сідають у «крісло автора» і розповідають щось цікаве про себе, своїх рідних або якийсь епізод зі свого життя. Таке завдання розвиває мислення, мовлення й фантазію молодших школярів. Під час вивчення теми «Словникові слова» у 2 класі можна запропонувати учням інтерактивний метод «Кубування», який сприяє розвитку комунікативних навичок та співпраці. Дана інтерактивна вправа передбачає використання кубика із написаними на кожній грані вказівками. За сигналом учителя діти об'єднуються у групи за назвами квітів. Кожна група отримує завдання. Група «Тюльпани» має скласти речення із словом «криниця», визначити його граматичну основу. Група «Підсніжники» – скласти словосполучення зі словом «криниця». Група «Конвалії» – дібрати спільнокореневі слова [5, с. 121].

Окрім цього для організації парної та групової роботи учнів на уроках математики можна використовувати дидактичні та рольові ігри: «Незнайко», «Знайди пару», «Віримо – не віримо», «Чарівний килимок». Під час вивчення теми «Знаходження значення виразів зі змінною» варто запропонувати учням рольову гру з елементами драматизації «Чарівна торбинка»:

«Чарівник. Чарівну торбинку маю.

В ній цукерки зберігаю.

Чому вона чарівна?

Бо кількість цукерок

Завжди одна!

Рівно 10 цукерок маю

І звіряток усіх пригощаю.

Підходьте ближче, не лякайтесь.

Солоденьким пригощайтесь!

Лисичка. Дуже люблю я цукерки смачні!

Дай мені дві, буду вдячна тобі.

Учитель. Дві цукерки Лиска з'їла.

Скільки ж в торбі залишилось?

Діти. 8 цукерок, бо  $10 - 2 = 8$ » [2, с. 54].

Завдяки рольовому моделюванню діти намагаються діяти, як у реальному житті, оскільки імпровізація мотивує до навчання. Граючись, учні здобувають нові знання та зміцнюють уже набуті.

Важливим для нашого дослідження є висновки, зроблені Н. Леоною, яка наголошує, що впровадження інтерактивних технологій у навчально-виховний процес початкової школи дасть змогу учням:

- аналізувати та систематизувати інформацію, творчо засвоювати навчальний матеріал;
- прислухатися та поважати думки інших людей;
- моделювати і розв'язувати життєві ситуації, знаходити вихід із них, збагачуючи власний пізнавальний і соціальний досвід;

– учитися будувати конструктивні відносини в групі, визначати своє місце в ній, уникати конфліктів, шукати компроміси, прагнути до діалогу, знаходити спільне розв’язання проблеми;

– розвивати навички самостійної роботи, проектної діяльності, виконання творчих робіт [4, с. 7].

Отже, вчителю необхідно активно використовувати інтерактивні технології в освітньому процесі школи першого ступеня, адже вони сприяють розвитку логічного мислення учнів, креативності, фантазії, кращому засвоєнню теоретичного матеріалу, розкриттю перед ними широких можливостей для розвитку здібностей, підсиленню навчальної мотивації та пізнавальної активності.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Про освіту : Закон України № 2145-VIII від 05.09.2017. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>
2. Кондратюк О. М. Інтерактивні методи навчання у початковій школі. К. : Шкільний світ, 2011. 104 с.
3. Купцова Л., Сєдова О. Інтерактивні методи навчання у сучасній початковій школі : науково-практичний семінар для вчителів початкових класів. *Початкова школа*. 2019. № 3. С. 43–47.
4. Леонова Н. С. Інтерактивні технології навчання як засіб реалізації творчих здібностей. *Професійна компетентність*. 2013. № 4 (28). С. 2–7.
5. Міненко А. О. Дослідження актуальних питань розвитку творчих здібностей молодших школярів в педагогічній діяльності учителя початкової школи. *Наука і освіта*. 2014. № 8. С. 119–123.
6. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання: навч.-метод. посіб. К. : А.С.К., 2005. 192 с.
7. Солоднюк А. П. Інтерактивне навчання як складова інноваційної діяльності школярів. *Актуальні проблеми сучасної науки та наукових досліджень*: зб. наук. пр. 2012. Вип. 1. С. 161–163.

