

## **ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ У СУЧАСНОМУ ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ**

**Актуальність дослідження.** Суть інтерактивного навчання полягає у тому, що освітній процес відбувається тільки шляхом постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де і учень, і учитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють і здійснюють.

**Ключові слова.** Інноваційні технології, інтерактивне навчання, методи, критичне мислення, учитель та учень, робота у групах.

**Інтерактивні методи** викладання розроблені по одному й тому ж принципу: без практичного застосування теоретичних знань учні в своїй більшості не здатні засвоювати матеріал у повному обсязі. Проте інтерактивне навчання є корисним не тільки для учнів, але й для вчителя.

### **1. Підсумовуюче письмове завдання (exit slips)**

Багато використовувати цей метод наприкінці уроку. Запропонуйте учням письмово відповісти на певне запитання або записати, що було найважливішим, що вони дізналися сьогодні. На наступному уроці запитайте, чи пам'ятають вони, що записали на листочках.

### **2. Робота над помилками**

Покажіть учням їх помилки і подивіться, чи можуть учні визначити, що є правильною відповіддю. Таким чином добре переглядати матеріал минулих уроків, тоді учні його краще запам'ятають і активізують пам'ять і мислення.

### **3. Опитування**

Складіть перелік питань щодо поточної теми та попросіть учнів позначити запитання, на які вони не знають відповіді. Підготуйте до опрацювання кожного питання матеріали (тексти, таблиці, вправи, відео тощо). Потім нехай вони опрацюють кожний свої прогалини.

### **4. Запитай в того, хто знає**

Запропонуйте учням завдання для самостійного вирішення. Через деякий час дайте правильну відповідь. Хай піднімуть руки ті, хто правильно вирішив завдання. Ті, хто не впорався, хай підійдуть до тих, хто знайшов правильну відповідь, і отримають пояснення.

### **Діяльність в парах**

### **5. Обмін партнерами**

Поділіть учнів на пари для обговорення якогось певного питання. Потім запропонуйте обмінятися партнерами, аби поділитися з новим партнером своєю думкою і думкою партнера з першої пари.

## **6. Учитель і учень**

Один в парі бере на себе роль вчителя, другий – учня. Головна мета цієї активності – повторити попередній матеріал. Учні в ролі вчителя мають занотувати певні факти чи головні моменти минулого уроку. Учні в ролі учнів перевіряють записане і додають щось своє. Хай якась одна пара презентує свою роботу. Інші можуть додати те, що не було озвучене.

## **7. Результати іншого**

Після індивідуальної роботи розділіть учнів на пари. Хай презентують свої проєкти один одному. Після цього учні мають презентувати перед класом роботу партнера. Не всі – лише ті, хто знайшов роботу напарника цікавою чи зразковою.

## **8. Вимушені дебати**

Побудуйте пари таким чином, щоб їх учасники були протилежної думки з якогось питання. Запропонуйте подебатувати, але відстоювати не свою позицію, а протилежну. Це спонукає дистанціюватися від власних переконань і вчить їх більш широко мислити і розглядати питання під різними кутами зору.

## **9. Оптиміст/песиміст**

У парах учні мають обговорити якусь тему, обравши роль песиміста чи оптиміста. Емоційна складова і «проживання» теми під час дебатів дозволить їм краще зрозуміти себе і розкритись як особистість. Потім можна занотувати песимістичні і оптимістичні пропозиції і показати, що не все в житті так однозначно, як може здаватися.

## **10. Експертна оцінка**

Запропонуйте учням написати есе на певну тему. Хай обмінюються з тим, хто в парі, чи з сусідом по парті. Партнер має зазначити сильні і слабкі сторони есе і запропонувати покращення. Учні можуть багато чому навчитися один у одного.

## **11. Ротація**

Розділіть клас на декілька груп. Сформууйте куточки для роботи в групах. У кожному такому кутку розмістіть дошку чи покладіть ватман. На кожній дошці має бути одне питання. Після того, як кожна група напише відповідь, її учасники переходять до наступної дошки. Тут вони пишуть свою відповідь нижче відповіді попередньої групи. І до тих пір, поки всі групи не опрацюють всі питання. Так учні вчаться всебічно розглядати якесь питання і працювати в команді.

## **12. Переможець**

Розділіть клас на 4 групи і нехай вони обговорять якусь проблему. Далі одна група має поділитися висновками з іншою. Разом обидві групи мають обрати кращий зі своїх варіантів і представити його перед класом. Так само мають зробити дві інші групи. Потім клас має обрати групу, чия відповідь серед чотирьох була найкращою.

## **13. Фільм**

У групах учні мають обговорити приклади фільмів, в яких було використано поняття чи подію, обговорену на уроці. Запитайте, як, на їх погляд, вдалося режисерові підкреслити ту чи іншу проблему, і чому він так

зробив, як ще можна було б підняти зазначену тему. Можливо, є сенс попросити учнів подивитися фільми заздалегідь або переглянути певні сцени в класі. Подумайте про фільми, що показують історичні чи географічні факти, біографії відомих людей тощо.

#### **14. Кросворд**

Цю активність доцільніше використовувати для повторення матеріалу. Можна запропонувати учням для вирішення складений вчителем кросворд. Або запропонувати створити свій. Потім учні мають обмінятися кросвордами і вирішити їх.

#### **15. Інтелектуальна карта**

Вчитель пропонує розпочати нову тему і малює на дошці чи фліп-чарті схему із асоціацій, які виникають в учнів. Таким же чином можна систематизувати пройдений матеріал. Також можна розділити учнів на групи і попросити створити свої інтелект-карти і потім їх порівняти. Така активність навчить дітей системно мислити і упорядковувати вивчений матеріал.

#### **16. Хто/що я?**

Бажаючим ви фіксуєте на лобі чи на спині термін з вивченої теми. Він має задавати питання, на які б інші могли відповідати так чи ні.

#### **17. Бінго**

Бінго – це весела гра, яку можна використовувати для різного роду активностей: мовні вправи, вступні ігри, математичні вправи тощо. Роздайте дітям картки, на яких, наприклад, будуть 12 англійських слів, вчитель називає слова українською, діти викреслюють відповідні. Хто все першим викреслить, той промовляє Бінго! і стає переможцем в цій грі. Варіацій використання цієї гри безліч.

#### **Метод критичного мислення «Думай, збирайся, ділись»**

Не всі прийоми критичного мислення мають величезний опис, займають цілий урок та потребують ретельного попереднього планування. Є прості та ефективні речі, зокрема, як вправа «Думай, збирайся, ділись» [3, с. 105–110].

**Для чого?** На уроці, де використовується така методика, учні записують свої ідеї та обговорюють їх з напарником, перш ніж поділитися ними з усім класом.

**Чому навчить?** Насправді ефект від такої роботи довготривалий та дуже вагомий для учнів. Діти навчаються:

- думати, перш ніж говорити;
- оформлювати свої думки у письмовому форматі;
- вести конструктивний діалог з напарником;
- брати до уваги чужі думки та на цій основі корегувати власні висновки;
- виступати перед публікою, представляючи командне рішення.

Більше того стратегія «Думай, збирайся, ділись» допомагає в учнів виховувати в собі почуття довіри, стимулює до спілкування, що сприяє зваженому і продуманому формулюванню висновків. Підходить абсолютно до будь-яких типів уроків та предметів.

#### **Процес виконання:**

### **1. Думай**

Сформулюйте ключове чи дискусійне запитання, яке стосується теми уроку, виховної години чи будь-якого заходу. Попросіть учнів подумати над відповіддю та записати її у зошитах чи на аркушах.

### **2. Збирайся**

Попросіть школярів об'єднатися в пари. Це можуть бути сусіди по парті. Якщо комусь не вистарчає пари, створіть групу з 3 дітей. Повідомте, що учні в парі мають показати один одному відповіді. Дайте 10 (чи менше) хвилин на обговорення. Зауважте, що вони можуть корегувати свої відповіді за результатами розмови.

### **3. Ділись**

Завершивши обговорення, опитайте учнів. Після завершення обговорення попросіть пари озвучити свої відповіді, поцікавтеся, чи змінилися вони під час другого етапу роботи. Опитавши кожну пару, ви зможете побачити, як поступово змінюється думка усього класу. Можете також поцікавитись у когось з пари, що саме сказав напарник. Таким чином можна перевірити, наскільки школярі хороші слухачі.

Описана стратегія фокусується на формуванні навички уважно слухати та сприймати чужі ідеї. Хтось вже давно практикує таку вправу, хтось тільки пробуватиме. Але, як показує практика, велике складається з дрібниць. Й інколи такі нехитрі прийоми, як цей, допомагають досягти значних результатів [2, с. 76–80].

Інтерактивні форми навчання розвивають комунікативні вміння та навички, допомагають встановлення емоційних контактів між учнями. Використання інтерактиву в процесі занять знімає нервову навантаженість учнів. Інтерактивна взаємодія потребує значної кількості часу як для педагога, так і для учнів. Якщо вчитель чи учні ще не використовували інтерактивні методи навчання, то потрібно створити план поступового впровадження інтерактивного навчання [5, с. 34–40].

Отже, на практиці потрібно використовувати інтерактивні форми в цілому чи окремі елементи, при цьому організовуючи освітній процес таким чином, щоб учні шукали зв'язок між новими та вже отриманими знаннями, формували власні ідеї та думки за допомогою різноманітних засобів, навчалися співпраці.

### **Література**

1. «Критичне мислення – сучасна освітня інновація». Школа. 2016. № 9.
2. Методичний poradник: форми і методи навчання: Автор-укладач Б. О. Житник. Х: вид. група «Основа», 2005. 128 с.
3. Пометун О. І. та інші. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: науково-методичний посібник. Київ: Видавництво А.С.К., 2004. 192 с.
4. Пометун О. І., Сущенко І. М. Основи критичного мислення: методичний посібник для вчителів. Д.: Ліра, 2016. 156 с.

5. Сиротенко Г. О. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання. Харків: ВГ «Основа», 2003. 156 с.

6. Освітня платформа критичного мислення. URL: <https://www.criticalthinking.expert/> (дата звернення: 19.03.2021).

УДК 811.26

**Боруцька Л. С.**

методист відділу методики навчальних предметів  
та професійного розвитку педагогів ТОКІППО

### **ЕДЬЮТЕЙНМЕНТ В ОСВІТІ**

Едьютейнмент розглядаємо нині як освітню технологію. Ця нова освітня технологія поєднує в собі ігрові прийоми, методи інтерактивного й активного навчання. Едьютейнмент – новий термін, що об'єднує два слова: education + entertainment (навчання + розвага). Професор університету Бокконі (Італія) Мікела Едіс зазначає, що «едьютейнмент – це специфічна діяльність, заснована на одночасному навчанні і задоволенні власної цікавості». У 1948 році в студії Уолта Діснея придумали слово едьютейнмент для позначення формату дуже цікавого і незвичного документального серіалу.

Едьютейнмент як освітня технологія переслідує мету: посилити мотивацію до навчання, перетворити процес навчання у захоплення. Навчання для школярів має стати захопливим і доступним. Психологи стверджують, що інформація, яка пропонується учневі в ігровій формі, швидше і краще запам'ятовується. Навчання стає грою, виграти в якій означає чогось навчитися.

У педагогічній методичній літературі терміном «едьютейнмент» найчастіше стали називати не тільки інноваційні технології навчання, а й будь-які прийоми навчання, хоч якось пов'язані з грою і розвагою тих, хто навчається, враховуючи їхні захоплення.

Якщо слово «розвага» тлумачиться як «те, що розвеселяє, розважає», його синоніми – утіха, забава, веселість, веселощі (веселе проведення часу), то «гра» має визначення інше – розважальне заняття, синоніми – забава, забавка. Однак не можна стверджувати, що едьютейнмент – це лише навчання як розвага, тому що «розвага» різними авторами розуміється по-різному: це і забава, і цифровий контент, і творчість, коли проживання діяльності задається освітньою ситуацією. Ми вживаємо слово «розвага» в широкому контексті: залучення (проживання життєвих ситуацій), захоплення (творчість, цифровий контент) і, власне, розвага (гра).

Отже, практичні особливості технології едьютейнмент підтверджують її безмежний методичний потенціал.

Усе різноманіття підходів до визначення едьютейнменту можна звести до двох понять: розважальна освіта й освітня розвага.

**Форми реалізації едьютейнменту.** Розважальна освіта акцентується на отриманні знань у розважальній формі. Зарубіжні колеги подібне пізнання світу з яскраво вираженою позитивною емоційною складовою називають «навчання через пригоду». До недавнього минулого подібний підхід називався формами