

Innovacijni tehnologii' formuvannja kompetentnosti majbutnih uchyteliv : zb. nauk.-metod. pr. / za red. O. A. Dubasenjuk : Zhytomyr. derzh. un-t im. Ivana Franka. – Zhytomyr, 2004. – S. 49–55.

10. Mojsejuk N. Je. Pedagogika : navch. posib. / Mojsejuk N. Je. – 5-e vyd., dop. i pererob. – K., 2007. – 656 s.
11. Tyhomirov O. K. Psihologija myshlenija : [ucheb. posob. dlja vuzov po spec. «Psihologija»] / O. K. Tyhomirov. – M. : Yzd-vo MGU, 1984. – 272 s.
12. Honan James P. Using cases in higher education: a guide for faculty and administrators / Honan James P., Rule Cheryl Sternman. – [BM] : John Wiley and Sons, 2002. – 93 p. – (USA).

**Ковалева Катерина. МОДЕЛИРОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ СИТУАЦИЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КАК ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ УСЛОВИЕ ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ БУДУЩИХ ИНЖЕНЕРОВ-АГРАРНИКОВ.** В статье рассмотрены основные понятия такого педагогического условия формирования коммуникативной компетентности будущих инженеров-аграрников, как моделирование коммуникативных ситуаций в профессиональной сфере. Моделирование будущих профессиональных ситуаций позволяет студентам окунуться в мир будущей профессии, разузнать о ее особенностях, попытаться наладить деловые отношения, подобрать соответствующие формы поведения, сформировать позитивный микроклимат, почувствовать ответственность за собственные поступки и действия.

**Ключевые слова:** моделирование, инженер-аграрник, коммуникативная ситуация, будущая профессия, педагогическое условие, профессиональная ситуация, коммуникативная компетентность, общение.

**Kovalova Kateryna. MODELING OF COMMUNICATIVE SITUATIONS OF PROFESSIONAL ACTIVITY AS A PEDAGOGICAL CONDITION OF FORMATION OF COMMUNICATIVE COMPETENCE OF FUTURE AGRARIAN ENGINEERS.** The article highlights the main principles and features of case study. It is shown that it is very important to use in the educational process the method of modeling of communicative situations of future professional activities. This pedagogical condition helps future agrarian engineers to obtain knowledge, form the language of behavior of a specialist, conduct a conversation, solve business problems and create the ease in communication in general. It is proved that problematic discussions contribute to the ability to adapt, find ways to solve professional tasks and develop students' communication competence. The use of communicative situations during the lectures on "Psychology" and "Foreign language for professional orientation" promoted the development of communicative competence, linguistic-thinking activity, self-presentation, self-actualization, pushed to search for new ideas, logical-justified solutions, enrich the experience, imagination, enhance motivation, improve and develop communicative skills in order to understand the importance of communication for a future career.

**Keywords:** modeling, agrarian engineer, communicative situation, future profession, pedagogical condition, professional situation, communicative competence, communication.

Стаття надійшла до редколегії 01.09.2017 р.

УДК 373.3.091.33:004

**Ірина Остапівська, Ольга Ласкевич**

*Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки (Луцьк)*

## **ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ**

У статті коротко актуалізовано поняття «інтерактивні технології», проаналізовано їх структуру, складові, характеристичні особливості, обґрунтовано важливість формування, а також – роль та місце початкової школи у цьому процесі. Авторами досліджено та охарактеризовано оптимальні умови для упровадження інтерактивних технологій в освітню практику початкової школи, наведено приклади; коротко окреслено перспективи подальших досліджень.

**Ключові слова:** технологія, інтерактивні методи, інтерактивні технології, початкова школа, молодші класи

**Постановка проблеми у загальному вигляді та зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями.** На сучасному етапі розвитку українського суспільства перед освітянами постає гостра необхідність у розробці нових та адаптації і осучасненні уже

існуючих технологій та методик, котрі здатні сформувати у школярів таких особистісних якостей, які дозволяли б їм не тільки набувати знання, уміння та навички необхідні для вирішення практичних завдань, розв'язання нагальних проблем, але й творчо самовдосконалюватися і самоактуалізовуватися. Саме тому освітній процес має орієнтуватися на створення таких умов навчання та виховання, завдяки яким усі учні зможуть самостійно осмислювати явища природи та закономірності суспільного життя, систематизувати їх і робити правильні висновки. Особливо це важливо для молодших школярів.

Як свідчить педагогічна практика і численні наукові дослідження сформувати особистість дитини та спрямувати її становлення у процесі навчання, можна тоді, коли дотримуватися певних психолого-педагогічних умов:

- 1) створення позитивного, радісного настрою на уроках;
- 2) можливість учнів вільно висловити свої думки і вислуховувати товаришів;
- 3) рівність усіх дітей;
- 4) забезпечення сприятливої атмосфери в колективі, котра сприятиме досягненню спільної мети;
- 5) сприяння усвідомленню кожною дитиною цінності колективно зроблених справ, спільно сформульованих умовиводів;
- 6) дотримуватися принципу, згідно якого вчитель не є певним засобом «похвали та покарання», а, у першу чергу, – другом, порадником.

Ці умови дозволяють найбільш повно реалізувати на практиці інтерактивні технології, котрі на даний час набувають найбільшої усе більшого значення в освіті. Запровадження цих технологій у навчально-виховний процес стало прогресивним кроком, який дозволив підвищити мотивацію до навчання у школярів, особливо – учнів початкових класів. Це можна пояснити тим фактом, що зміст інтерактивного навчання полягає у тому, що освітній процес проходить за умови постійної, активної взаємодії усіх його учасників, а саме під час колективного чи групового навчання у співпраці. Учень у процесі інтеракції стає суб'єктом, а не об'єктом навчання. Школяр відчуває себе активним творцем-учасником подій, керманічем власного розвитку та освіти. Це, в першу чергу, дозволяє забезпечити внутрішню мотивацію до навчання у дітей, котра сприяє підвищенню його ефективності.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Вивчення проблеми використання інтерактивних технологій є ключовим у педагогічних та психологічних дослідженнях численних учених, серед них можна відзначити праці О. Біди, І. Дичківська, О. Єльнікова, А. Мартинець, Л. Пироженко, О. Пометун, О. Саган та ін.

**Мета статті** полягає у актуалізації актуальності використання інтерактивних технологій у освітній практиці початкової школи. Відповідно до мети було сформульовано та вирішено наступні завдання: 1) актуалізувати поняття «інтерактивні технології» та 2) дослідити особливості їх застосування у початковій школі.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Процес навчання – це не просто автоматичне «вкладання» конкретного навчального матеріалу в голови учнів. Він потребує, у першу чергу, напруженої розумової роботи дітей і їх власної свідомої активної участі у цьому процесі. Пояснення і демонстрація самі по собі ніколи не зможуть дати справжніх, стійких знань. Цього можна досягнути тільки за допомогою активного (інтерактивного) навчання [2, с. 14].

Інтерактивність на даний час набирає особливого та великого значення не тільки в освіті, але й інших видах людської життєдіяльності. Інтерактивними називають такі спеціальні засоби, які надають безперервну діалогову (полілогову) взаємодію усіх учасників процесу. Варто зазначити, що у сучасних умовах при збереженні кінцевої мети та основного змісту навчальної діяльності, інтерактивне навчання доповнює і змінює звичні форми освітньої взаємодії, робить їх більш органічними для дітей оскільки опирається на взаєморозуміння та взаємодію.

Лінгвістичний аналіз значення слова «інтерактивність» свідчить, що це поняття прийшло до нас із англійської мови і складається із двох частин: «inter» – щось спрямоване назовні, взаємодія, «act» – діяти. Таким чином, у дослівному трактуванні інтерактивним можна вважати

такий метод, у якому той, хто навчається, є одночасно і його активним учасником, який здатний впливати на перебіг навчання. У процесі інтеракції кожен повинен щось здійснювати: говорити, жестикулювати, моделювати, писати, малювати тощо, – тобто кожен школяр є не просто слухачем та спостерігачем, а насамперед бере активну участь у тому, що відбувається, тобто створює сам процес навчання.

Інтерактивна технологія – це така організація навчання, котра забезпечує здобуття знань засобами спільної діяльності через діалог, полілог учнів між собою і вчителем. «Інтерактивний» означає такий, який здатний взаємодіяти або співпереживати під час бесіди, діалогу з ким-небудь [3, с. 7].

За словами О. Пометун, «...інтерактивна технологія – жива нитка, що пов'язує вчителя з кожним учнем і учнів між собою. Таке нововведення – не данина молоді й не самоціль. Це лише простий і надійний спосіб створити атмосферу активної праці, творчості і співробітництва, взаєморозуміння в класі» [2, с. 9]. Цілі та завдання інтерактивного навчання полягають у:

1) створенні сприятливих умов для реалізації пізнавальних запитів учнів: здобування, аналіз та застосування інформації із різних джерел тощо;

2) реалізації педагогами можливості перенесення отриманих дітьми знань, умінь, навичок, способів діяльності на різноманітні предмети, позашкільне життя учнів;

3) формуванні в усіх школярів глибокої внутрішньої мотивації до освітньої та самоосвітньої діяльності. Для їх реалізації організація інтерактивного навчання повинна передбачати моделювання певних життєвих ситуацій, використання дидактичних рольових ігор, вільне висловлювання своєї точки зору стосовно конкретних проблем, формування умінь міркувати і доводити свої твердження, спільно вирішувати питання на базі аналізу.

В Україні широкого застосування набуло розроблене О. Пометун та Л. Пироженко трактування технологій інтерактивного навчання. У ньому педагоги запропонували класифікацію інтерактивних технологій навчання на основі форм (моделей) навчання, в яких на практиці реалізуються інтерактивні технології. Таким чином, залежно від мети заняття та форм його організації інтерактивні технології навчання об'єднані в 4 групи:

1. Інтерактивні технології кооперативного навчання (це, наприклад, робота в парах, ротатійні (змінювані)трійки, робота в малих групах, два-чотири-всі разом, акваріум, карусель тощо).

2. Інтерактивні технології колективно-групового навчання (серед них можна виділити мікрофон, мозковий штурм, обговорення проблеми у загальному колі, незакінчені речення, навчаюсь-учусь, аналіз ситуації, ажурна пилка, вирішення проблем, дерево рішень та ін.).

3. Інтерактивні технології ситуативного моделювання (стимуляції або імітаційні рішення, спрощене судове слухання, громадські слухання).

4. Інтерактивні технології відпрацювання дискусійних питань (метод ПРЕС, займи позицію, неперервна шкала думок, дискусія, дискусія в стилі телевізійного ток-шоу, дебати тощо) [2].

Варто зазначити, що в молодших класах у процесі інтерактивного навчання учителю обов'язково потрібно враховувати вікові особливості дітей. Саме з цієї причини не всі інтерактивні вправи можна використовувати в навчально-виховному процесі початкової школи. Як свідчить практика, найбільш доцільними є такі як: «Конвеєр», «Мікрофон», «Робота в парах», «Робота в малих групах», «Два-чотири-всі разом», «Акваріум», «Карусель», «Мозковий штурм», «Розв'язання проблем», різноманітні рольові ігри [2, с. 9]. Використовуючи їх у своїй практиці, педагоги можуть досягнути значної інтенсифікації та загальної оптимізації окремих дисциплін і усього навчального процесу.

Але професія учителя вимагає постійного наполегливого творчого пошуку. Кожен сучасний педагог повинен шукати нові ефективні шляхи удосконалення навчального процесу, підвищення зацікавленості «своїх» учнів у навчанні та зростанні успішності. Застосування інтерактиву має значний потенціал у цьому напрямку. Наведемо деякі приклади використання інтерактивних технологій, які практикуються учителями та вважаються не тільки найбільш продуктивними, але й цікавими для молодших школярів.

Одним із цікавих інтерактивних методів для дітей є метод «Конвеєр». На його основі учитель може розробити цікаві ігри. Наприклад, для навчання розв'язувати кругових прикладів можна запропонувати гру «Допоможемо сові розв'язати кругові приклади». Для її проведення на дошці посередині учитель вивішує малюнок мудрої сови, навколо неї розміщені кругові приклади для обчислень в залежності від теми уроку, аркуш паперу із такими ж прикладами роздається групам школярів. Для проведення гри цей аркуш паперу передається у кожній із груп по колу, кожен учасник групи по черзі розв'язує один приклад і передає наступному. Перемагає та група, котра перша дійшла до кінця і замкнула коло. Як свідчить практика, учні залюбки виконують це завдання в групах, особливо цьому сприяють елементи змагання (між рядами, варіантами тощо). Подібну роботу можна також запропонувати і на уроках української мови для закріплення вивчених орфограм. Для цього на дошці записуються слова з пропущеними орфограмами. Як і у попередньому випадку школярі по черзі записують по одному слову на аркуші, вставляючи пропущені букви. Аркуш передають по колу. Така групова робота нагадує роботу конвеєра, що й дало назву методу.

Досить ефективним для застосування у початкових класах є інтерактивний метод «Карусель». Його найбільш доцільно у використовувати на уроках математики, наприклад, під час перевірки таблиці множення. Для цього всі діти утворюють два кола, ставши обличчям один до одного попарно. Учні, які стоять у внутрішньому колі називають табличні приклади своїм опонентам, а вони у свою чергу – відповіді до них. За сигналом вчителя (наприклад, дзвіночком, сплеском долонь тощо) зовнішнє коло пересувається на одного учня за годинниковою стрілкою. Робота продовжується у новостворених парах. Рух варто продовжувати доти, поки не буде пройдено повне коло. При цьому, якщо є час доцільно поміняти кола місцями.

Досить часто в початковій школі вчителі застосовують, метод інтерактивного навчання «Мозковий штурм», його також люблять учні. Він передбачає колективне продукування ідей, творче обговорення, пошук можливих рішень, що спонукає усіх учасників застосувати уяву, виявити творчість, допомагає знаходити кілька вирішень проблеми та вибирати найбільш доцільні із них. Для проведення «Мозкового штурму» учитель на уроці називає тему та запрошує взяти участь в її обговоренні шляхом «штурму», який організовується за такими етапами:

1. Усі учасники пропонують свої ідеї щодо вирішення висунутої проблеми.
2. На дошці вчитель або учень записує усі ідеї, що були запропоновані.
3. Якщо учасники вважають кількість поданих ідей достатньою (або уже не в змозі запропонувати нові), то подання припиняється.
4. Після того, як майже всі ідеї зібрано, вони групуються, аналізуються, а потім розвиваються усіма учасниками.
5. Вибирають ті пропозиції, які, на думку учнів, допоможуть вирішити поставлену проблему найкраще. Варто зазначити, що «Мозковий штурм» спонукає школярів проявляти творчість, розвиває вміння швидко аналізувати ситуацію [3, с. 49].

Варто зазначити, що застосування інтерактивних технологій у початкових класах також висуває певні вимоги до і структури уроків, яка повинна складатися із 5 елементів: 1) мотивація; 2) оголошення, представлення теми та очікуваних результатів; 3) надання інформації необхідної для виконання завдань; 4) інтерактивна вправа; 5) підбиття підсумків, оцінювання результатів уроку [2]. Коротко проаналізуємо кожен із них у контексті нашого дослідження.

1. Етап мотивації має на меті викликати інтерес до обговорюваної теми і сфокусувати увагу учнів на проблемі (меті уроку). Мотивація є своєрідною «психологічною паузою», вона дозволяє учням усвідомити, що вони зараз почнуть вивчати, перед ними нові цікаві завдання. Мотивація передбачає своєрідну інтригу, обіцянку таємниць, загадок, змагань тощо. Цей елемент уроку має займати не більше п'яти відсотків часу заняття.

2. До етапу оголошення очікуваних результатів інколи буває доцільно залучити всіх учнів. Така діяльність передбачає, що учні мають озвучити своє особисте ставлення до змісту

та структури можливих способів навчальної діяльності, спланувати свою діяльність щодо засвоєння та застосування отриманої інформації, передбаченої темою.

3. Надання необхідної інформації. Метою цього елементу уроку є подання учням необхідної інформації для того, щоб на її основі школярі могли виконати усі практичні завдання за найбільш короткий час. У початкових класах це, як правило, бесіда, читання тексту, ознайомлення із роздатковими матеріалами, опанування інформації за допомогою різних видів наочності, використання засобів мультимедіа. Ця частина уроку займає близько 10–15% усього часу.

4. Інтерактивна вправа є центральною частиною усього заняття. Її мета полягає у засвоєнні навчального матеріалу, виконання завдань і досягнення мети уроку. Інтерактивна частина уроку повинна займати близько 50–60% часу. При цьому в початковій школі обов'язковою є така послідовність і регламент її проведення:

1) інструктування – учитель розповідає учасникам про мету вправи, правила її виконання, послідовність дій та кількість часу, який відводиться на виконання завдань, обов'язково запитує, чи все зрозуміло і, якщо необхідно пояснює незрозумілі моменти (2–3 хв.);

2) об'єднання школярів у групи, розподіл ролей (1–2 хв.);

3) виконання поставлених завдань, при якому вчитель виступає тільки у ролі організатора, помічника, ведучого дискусії. При цьому педагог повинен надавати учням якнайбільше можливостей для самостійної роботи, спільного навчання (5–15 хв.);

4) представлення результатів виконання вправи (3–5 хв.).

5. Рефлексія результатів учнями. Цей етап полягає в усвідомленні отриманих результатів, це можна досягнути шляхом цілеспрямованого колективного їх обговорення (5–15 хв.) [1].

Таким чином, урок із інтерактивними технологіями (інтерактивний урок) – це досить складне «методичне випробування» для учителя початкових класів. Проте, важко переоцінити його ефективність не тільки для досягнення навчальної мети, але й формуванні цілісної та гармонійно розвиненої особистості.

**Висновки із дослідження і перспективи подальших розвідок у даному напрямку.** Проведене дослідження дозволило стверджувати, що у процесі використання інтерактивних технологій у початковій школі відбувається значний позитивний вплив на особистість молодшого школяра, насамперед відбувається формування активності, самостійності, творчості і креативності та здатності пристосовуватися до змін у середовищі, яке його оточує. Різноманітність методів інтерактивного навчання дозволяє педагогу підібрати доцільні методи для вивчення певної теми, а також вибрати методи навчання максимально відповідні до рівня знань усіх учнів класу. Переваги інтерактивних методів навчання полягають у тому, що за один і той же самий проміжок часу можна виконати більший обсяг роботи; досягається високої результативності у засвоєнні матеріалу і формуванні вмінь. Також розвиваються навички навчальної діяльності; формується мотивація навчання, дружні відносини між учнями класу, вміння співпрацювати. Методично обґрунтоване та розроблене провадження інтерактивних технологій навчання приносить користь усім учасникам навчально-виховного процесу: конкретному учню завдяки усвідомленню свого включення у спільну роботу, розвиток здатності до рефлексії, становлення чіткої суб'єктивної позиції у навчанні; навчальній групі через формування навичок спілкування і взаємодії, розвиток товарищескості, колективізму тощо. Таким чином, можна відзначити, що інтерактивні технології навчання є процесом активного пізнання, заснованим на взаємодії, діалозі рівноправних суб'єктів – вчителя та школярів, за наявності спільної мети навчання, запланованого результату, з опорою на суб'єктний досвід кожного учня, що протікає у психологічно комфортних умовах, в атмосфері взаємної підтримки, співтворчості, співпраці. В загальному, впровадження інтерактивних технологій у навчально-виховний процес початкової школи значно допомагає педагогам досягнути триєдиної освітньої мети, а також поліпшити якісно та кількісно рівень знань, умінь та навичок молодших школярів.

Проведена дослідницька робота не вичерпує усіх аспектів проблеми, серед перспектив подальшого дослідження можна виділити розгорнутий аналіз та актуалізацію методики використання інтерактивних технологій на уроках в початковій школі.

#### Джерела та література

1. Лупенко-Ковтун С. М. Методичні рекомендації щодо підготовки уроку за інтерактивними технологіями [Електронний ресурс] / С. М. Лупенко-Ковтун. – режим доступу до журн. : <http://intkonf.org/lupenko-kovtun-sm-metodichni-rekomendatsiyi-schodo-pidgotovki-uroku-za-interaktivnimi-tehnologiyami/> – (назва з екрану).
2. Пометун О. І. Інтерактивні технології навчання: теорія і практика : Науково-методичний посібник / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко ; за ред. О. І. Пометун. – К. : Видавництво А.С.К., 2004. – 192 с.
3. Хуторской А. Современная дидактика : учебн. пособ. / А. Хуторской. – СПб : Питер, 2001. – 544 с.

#### References

1. Lupenko-Kovtun S. M. Metodichni rekomendatsiyi shchodo pidhotovky uroku za interaktyvnymy tekhnolohiyamy [Elektronnyy resurs] / S. M. Lupenko-Koltun. – rezhym dostupu do zhurn. : <http://intkonf.org/lupenko-kovtun-sm-metodichni-rekomendatsiyi-schodo-pidgotovki-uroku-za-interaktivnimi-tehnologiyami/> – (nazva z ekrenu).
2. Pometun O. I. Interaktyvni tekhnolohiyi navchannya: teoriya i praktyka : Naukovo-metodychnyy posibnyk / O. I. Pometun, L. V. Pyrozhenko ; za red. O. I. Pometun. – K. : Vydavnytstvo A.S.K., 2004. – 192 s.
3. Hutorskoy A. Sovremennaya didaktika : uchebn. posob. / A. Hutorskoy. – SPb : Piter, 2001. – 544 s.

**Остапівська Ірина, Ласкевич Ольга. ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ.** В статье кратко актуализировано понятие «интерактивные технологии», проанализированы их структура, составляющие, характеристические особенности, обоснована важность формирования, а также – роль и место начальной школы в этом процессе. Авторами исследованы и охарактеризованы оптимальные условия для внедрения интерактивных технологий в образовательную практику начальной школы, приведены примеры; кратко намечены перспективы дальнейших исследований.

**Ключевые слова:** технология, интерактивные методы, интерактивные технологии, начальная школа, младшие классы

**Ostapivska Iryna, Laskevych Olha. INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN THE PRIMARY SCHOOL.** The article briefly introduces the concept of "interactive technologies", analyzes their structure, components, characteristic features, substantiates the importance of formation, and also the role and place of the primary school in this process. Authors investigated and characterized the optimal conditions for the introduction of interactive technologies in the educational practice of primary school, examples are given; briefly outlines the prospects for further research.

**Keywords:** technology, interactive methods, interactive technologies, primary school, junior classes

Стаття надійшла до редколегії 06.09.2017р.