

ІНТЕРАКТИВНА ЛЕКЦІЯ ЯК ФОРМА ОЗНАЙОМЛЕННЯ З ІНТЕРАКТИВНИМИ ТЕХНОЛОГІЯМИ У ВНЗ

Комар Ольга Анатоліївна
доктор педагогічних наук, професор
Уманський державний педагогічний
університет імені Павла Тичини

У статті йдеться про організацію і проведення інтерактивної лекції для ознайомлення студентів з інтерактивними технологіями. Наведено приклад інтерактивної лекції, її структурні елементи та послідовність викладення навчального матеріалу. У змісті статті вказано на інформаційну та тренінгові частини інтерактивної лекції.

Ключові слова: інтерактивні технології, інтерактивна лекція, тренінг.

В статье раскрывается вопрос организации и проведения интерактивной лекции для ознакомления студентов с интерактивными технологиями. Приведен пример интерактивной лекции, её структурных элементов и последовательности изложения учебного материала. В содержании статьи указано на информационную и тренинговые части интерактивной лекции.

Ключевые слова: интерактивная технология, интерактивная лекция, тренинг.

The article deals with the organization and carrying out the interactive lecture in order to acquaint students with interactive technologies. An example of interactive lecture, its structural elements and consistency of material presentation are analysed. The content of the article accentuates on informational and training parts of interactive lecture.

Key words: interactive technologies, interactive lecture, training.

У документах про Болонський процес і перехід до нових форм і методів навчання студентства йдеться про те, що завдання освітнього простору полягає у розвитку суб'єкта-особистості, що самоутверджується як людина і

фахівець. «З-посеред основних можна виділити такі *характеристичні ознаки діяльності суб'єкта навчання*:

- спроможність до рефлексії, до морального вибору у проблемних ситуаціях; - усвідомлення власної значимості для інших людей, відповідальності за результати діяльності, причетності до відповідальності за явища природної і соціальної дійсності;

- спроможність не тільки привласнювати світ предметів та ідей, але й виробляти їх, перетворювати, творити нові, самостійно визначати їх у необхідних випадках;

- незалежність не у змісті ігнорування зовнішніх впливів, а в змісті усталеності поглядів, переконань, мотивів, їхньої корекції, зміни;

- спрямованість на реалізацію «САМО..» - самоосвіти, самооцінки, самоаналізу, саморозвитку, самовизначення, самодетермінації тощо»[2, с.168-170].

Проте, за будь-яких умов викладач проводить інтерактивну лекцію, семінар, практичне заняття. Надамо вашій увазі їх структуру.

Лекція

Структура (основні компоненти)	Що повинен робити викладач, щоб активізувати діяльність студентів
1. Мотивація діяльності слухачів (привернення уваги до теми)	<i>Пояснити значущість; бесіда щодо важливості теми; проблемне значення</i>
2. Представлення теми, плану, очікуваних результатів, списку рекомендованої літератури	<i>Коригування плану. Написати тему, план (декілька разів до них записати очікувані результати)</i>
3. Постановка питань, проблемних завдань, на яких буде зосереджено увагу	<i>Формулювання питань</i>
4. Виклад основних питань лекції з висновками до кожного	<i>Висновки до питань лекції; формулювання студентами питань;</i>

	<i>завдання до кожного питання</i>
5. Загальні висновки до теми лекції	<i>Бесіда, складання таблиць, виклад висновків викладачем</i>
6. Перевірка результатів засвоєння	<i>Повернення до теми і очікуваних результатів</i>

Саме таким вимогам відповідає застосування інтерактивних технологій у ВНЗ.

Тема:

Уроки математики – за інтерактивними технологіями

План проведення лекції:

1. Повідомлення теми.
2. Повідомлення плану.
3. Очікувані результати.
4. Викладення змісту лекції.
5. Підсумки лекції.

План викладення змісту:

Вступ.

1. Традиційне та інтерактивне навчання: спільні та відмінні риси. Переваги ІТН.
2. Поняття “Інтерактивне навчання”, його організація.
3. Проведення уроків математики за інтерактивними технологіями.

Вступ.

Сьогодні в освіті відчутним є 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 умовисновків;
- можливість вільно висловити свою думку і вислухати свого товариша;
- учитель не є засобом „похвали і покарання”, а – другом, радником, старшим товаришем.

Всім 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 співставити його з традиційним навчанням.

1. Традиційне та інтерактивне навчання: спільні та відмінні риси. Переваги ІТН.

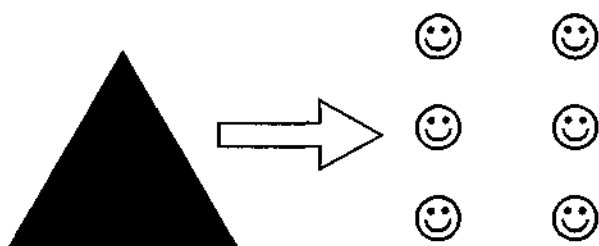
Так історично склалось, що освіта у навчальних закладах (ЗОШ) надається учням у колективах (класах), тобто існує класно-урочна форма навчання. Основною одиницею такого навчання є урок. Кожний урок будується за певною структурою і передбачає організацію навчання за різними моделями. Скористаємось підходами, запропонованими Я.Голантом ще у 60-х р.р. XX ст. Він виділяв активну і пасивну моделі навчання залежно від участі учнів у навчальній діяльності.

Організація і проведення тренінгової частини лекції.

Студентів об’єднаємо в чотири групи(назви квітів, пір року тощо). Кожна група одержує завдання - модель і виконує його. Після обговорення завдання в групах доповідач з кожної групи озвучує інформацію, а асистент викладача заповнює плакат на дошці. Після кожної доповіді оформлені плакати будуть мати такий вигляд, як представлено нижче.

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

1. Пасивна модель навчання. (1 група)



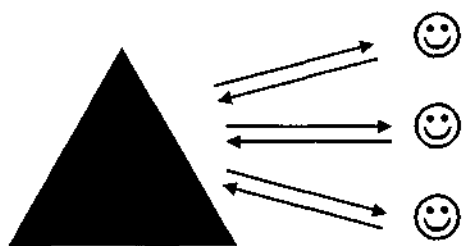
За даною моделлю учень виступає у ролі пасивного слухача. Він сприймає матеріал, який йому надає вчитель: відеофільм, текст підручника тощо. За такої моделі використовуються методи, коли учні або дивляться, або слухають, або читають (лекція-монолог, пояснення нового матеріалу вчителем, демонстрація).

Спробуємо визначити ознаки кожної моделі:

Сильні	Слабкі
1. Можна подати великий за обсягом матеріал за короткий час; 2. Одночасно сприймають матеріал усі слухачі; 3. Витрачається мала кількість часу на розповідь, або пояснення для великої аудиторії.	1. Учні є пасивними одержувачами поданої інформації; 2. Вчителю важко зрозуміти якість засвоєння поданого матеріалу; 3. Відсутній контроль за знаннями; 4. Як правило, невисокий відсоток засвоєння знань.

Навчання за такою моделлю є пасивним. Дану модель можна назвати „Монолог”.

2. Активна модель навчання. (2 група)



В цьому випадку учень і вчитель знаходяться в постійному взаємозв'язку. Учень відповідає на запитання вчителя, розповідає. В учителя

є можливість співпраці з кожним учнем окремо. За такої моделі використовують активні методи навчання: бесіда, дискусія, фронтальне опитування тощо. Визначимо позитивні і негативні сторони даної моделі:

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

Навчання за такою моделлю є активним. Така модель може дістати назву „Діалог”.

3. Інтерактивна модель навчання.(3 група)

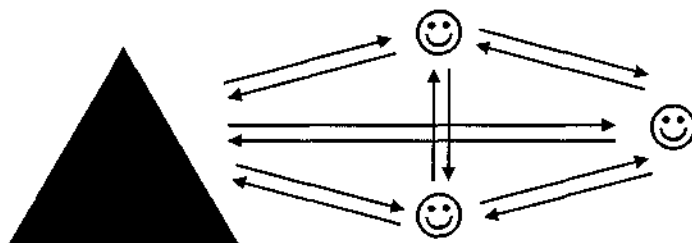


Схема даної моделі відображає постійне спілкування учителя з учнями, учнів з учнями. Відбувається спілкування всіх членів колективу. При навчанні за такою моделлю застосовують ділові та рольові ігри, дискусії, мозковий штурм, фронтальне опитування, круглий стіл, дебати. Перерахуємо позитивні та негативні сторони моделі:

Сильні	Слабкі
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 в учнів; 4. Учитель має можливість розкритись як організатор, консультант; 5. Партнерство між учителем і учнями та всередині учнівського колективу.	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.

4 група додає свою інформацію і доповнює записи попередніх груп, робить певні висновки по всіх представлених моделях. У процесі загального обговорення всі доходять висновку, що якщо порівняти дані моделі, то можна зробити висновки про те, що при наявності певних недоліків остання модель є досить ефективною. Група (всі присутні) висловлю свою думку стосовно переваг останньої моделі.

2.Поняття «Інтерактивне навчання», його організація.

У сучасному суспільстві навчання можна організувати таким чином, що джерелом знань може виступати не тільки вчитель, а й комп'ютер, телевізор, відео. Учні, відповідно, повинні вміти осмислювати отриману інформацію, трактувати її, застосовувати в конкретних умовах; разом з тим думати,

розуміти суть речей, вміти висловити свою особисту думку. Саме цьому сприяють інтерактивні технології навчання.

Слово «інтерактив» прийшло до нас з англійської від слова «inter» – взаємний і «act» – 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 [4, с. 9].

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. Вчитель і учні є рівноправними суб'єктами навчання. В результаті організації навчальної діяльності за таких умов в 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. Розв'язання певних питань, проблем відбувається, в основному, 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 учителю необхідно змінити свої особисті підходи до навчання, а в учнів повністю змінюється відношення до навчання. Тому для роботи за даними технологіями учителю необхідна певна

підготовка (дидактична, моральна) та й учителю і учням 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 і учнів з'явиться досвід подібної роботи, то уроки будуть проходити набагато легше, цікавіше, а підготовка до них не буде займати багато часу.

Інтерактивні технології навчання Пометун О., Пироженко Л. поділили на чотири групи: групове навчання (робота учня з учителем чи однолітком один на один, трійками, четвірками), 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 учитель 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 [1, с. 22].

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 даного питання, твердження і т.д.; зробити критичний аналіз роботи один одного; сформулювати підсумок виучуваної теми тощо.

До фронтальних технологій інтерактивного навчання відносять такі, що передбачають одночасну спільну роботу всього класу. Це і обговорення проблеми у загальному колі (її застосовують з іншими технологіями), і

«Мікрофон» (надається можливість кожному сказати щось швидко, по черзі, висловити свою думку чи позицію), і незакінчені речення (поєднується з вправою «Мікрофон»), і «Мозковий штурм» (відома інтерактивна технологія колективного обговорення, широко використовується для прийняття кількох рішень з конкретної проблеми), і «Навчаючи-вчуся», і «Ажурна пилка», і «Case-метод», і «Дерево рішень».

До технологій навчання у грі відносяться імітації, рольові ігри, драматизація. Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Учням надають максимальну свободу інтелектуальної діяльності, що обмежується лише конкретними правилами гри. Учні самі обирають свою роль у грі; висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, покладаючи на себе відповідальність за обране рішення. Учитель в ігровій моделі виступає як: 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 гри, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтовних шляхів розв'язання проблеми);
- основна частина – проведення гри;
- обговорення [1, с.42].

Технології навчання у дискусії є важливим засобом пізнавальної діяльності учнів у процесі навчання, так як 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?);
- усі вислови учнів мають стосуватися обговорюваної теми;
- учитель має виправляти помилки і неточності, яких припускаються учні, та спонукати учнів робити те саме;
- усі твердження учнів мають супроводжуватись аргументацією, обґрунтуванням, для чого учитель ставить питання 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 [1, с. 48].

Вона сприяє розвитку критичного мислення, дає змогу визначити власну позицію, формує навички відстоювання своєї особистої думки, поглиблює знання з даної проблеми. Такі технології є досить цікавими 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...**) [1, С. 50].

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 перевагою є те, що учні засвоюють всі рівні пізнання (знання, розуміння застосування, оцінка), збільшується в класах кількість учнів, які свідомо засвоюють навчальний матеріал. Учні займають активну позицію в засвоєнні знань, зростає їх інтерес в одержанні знань. Значно підвищується особистісна роль вчителя – він виступає як лідер, організатор. Але треба зазначити, що проектування і проведення уроку за інтерактивними технологіями вимагають, перш за все, компетентності в даних технологіях учителя, його вмінню переглянути і перебудувати свою роботу з учнями. Аналогічно за певних умов проводяться й інші інтерактивні вправи.

Уроки за інтерактивними технологіями можна проводити; у 1, у 2, у 3 і в 4 класах. В даному випадку різниця може полягати у виборі методів навчання в залежності від вікових особливостей учнів. У першому і другому класі можна застосовувати більше наочності, роздаткового матеріалу, шаблонів, тоді як у 4-му класі можна давати більшу кількість самостійних завдань. Фактично вчитель застосовує групові форми роботи, але на новому змістовому і конструктивному витку. Особливість виконання вправ за інтерактивними технологіями полягає в тому, що будь яка вправа або завдання складається з трьох елементів:

- **інструкція,**
- **дія;**

- **рефлексія** (осмислення), тобто спочатку іде пояснення як робити, далі учні виконують завдання, а в процесі рефлексії пояснюють, чому саме такий варіант, шлях, дію вибрали.

Підсумки лекції. - *У результаті лекції чи можете ви назвати:*

- групи інтерактивних технологій,
- вправи кожної з груп.

-Методом незакінченого речення наведіть приклади інтерактивних завдань, що найбільше вам сподобались (запам'ятались).

Як правило, інтерактивна лекція сприймається студентами дуже позитивно. Вони беруть активну участь у виконанні завдань, відповідають на запитання, проявляють активність у тренінгових вправах. Завдяки прийому рефлексії отримані студентами знання запам'ятовуються і відтворюються з легкістю на наступних практичних заняттях та при виконанні самостійної роботи. При проведенні інтерактивної лекції можна застосовувати різні вправи. Дуже добре себе показали: «Навчаючи вчуся», «Ротаційні трійки» та інші. Позитивний результат застосування такої форми навчання надихає на подальші розробки проблеми інтеракції та інтерактивного навчання молоді.

Література:

1. Інтерактивні технології навчання: Теорія, досвід: метод. посіб. авт.-уклад.: /О. Пометун, Л. Пироженко. – К.: А.П.Н.; 2002, - 136 с.
2. Комар О. Застосування інтерактивних технологій – один із напрямків удосконалення навчального процесу/О. Комар// Школа.-2006.-№6.-С.64-67.
3. Навчання в дії: Як організувати підготовку вчителів до застосування інтерактивних технологій навчання: Метод. посіб./ А.Панченков, О. Пометун, Т. Ремех. – К.: А.П.Н. – 72 с.