

Проблема розробки та впровадження інтерактивних освітніх технологій у процесі підготовки майбутніх фахівців інформатики // Науковий пошук молодих дослідників : Збірник наукових праць студентів, магістрантів та викладачів / За ред. В. М. Єремєєвої, О. М. Королюк – Випуск 4. – Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2011. – 252 с. – С. 213–216.

С.О. Карплюк,

Кандидат педагогічних наук,

старший викладач кафедри

прикладної математики та інформатики

Проблема розробки та впровадження інтерактивних освітніх технологій у процесі підготовки майбутніх фахівців інформатики

Реформування сучасної української системи освіти, згідно з Національною доктриною розвитку освіти України у XXI ст., передбачає створення умов для розвитку й самореалізації кожної особистості як громадянина України, формування поколінь, здатних навчатися впродовж життя, формування й розвиток цінностей громадянського суспільства. Реалізація основних положень Доктрини та повинна забезпечити "перехід до нової гуманістично-інноваційної філософії освіти", що надалі стимулюватиме збільшення самостійності й самодостатності особистості, її творчу активність, а відтак, вимагає підвищення професіоналізму [вчителя \[1 : 4–6\]](#).

В історії педагогічної науки існує тенденція до постійного пошуку вдосконалення систем, методів і форм пізнавальної діяльності особистості, яка ґрунтується на загальних принципах побудови процесу навчання (Й.Г. Песталоцці, К.Д. Ушинський, Дж. Дьюї, Л.В. Занков, В.Ф. Шаталов, С.М. Лисенкова та інші), а успішність залежить від рівня його організованості та керованості – тобто містять елементи технологізації. Такий підхід дозволяє стверджувати, що в навчальному процесі у всі часи реалізувалася певна технологія. Відтак, сучасні освітні технологічні системи є синтезом досягнень педагогічної науки та практики, поєднанням традиційних елементів минулого та інноваційного досвіду. Аспектний аналіз

концептуальних підходів щодо проектування інтерактивної технології навчання у зарубіжній та вітчизняній педагогіці є метою статті.

Слово "технологія" грецького походження й означає "знання про майстерність". Поняття "педагогічна технологія" останнім часом дедалі більше поширюється в науці й освіті. Його варіанти – "педагогічна технологія", "технологія навчання", "освітні технології", "технології в навчанні", "технології в освіті" – широко використовуються в психолого-педагогічній літературі і мають понад 300 формулювань, залежно від того, як автори уявляють структуру і компоненти освітнього простору.

Упродовж 40-80-х років у вітчизняній і зарубіжній педагогічній науці постійно здійснювалося уточнення визначення поняття "педагогічна технологія", яку більшість авторів розуміють як створення оптимально організованого навчального процесу, який розробляється на основі системного підходу.

Сучасний етап педагогічної практики – це перехід від пояснювально-інформаційних технологій до діяльнісно-розвивальних та особистісно-орієнтованих, впровадження яких має сприяти вирішенню проблеми щодо їх якісного впливу на зміст, методи і організаційні форми навчання. Особистісно-орієнтований характер, що ґрунтується на суб'єкт-суб'єктних відносинах та індивідуалізованому підході, стає необхідною умовою підвищення якості навчальної підготовки, утверджує самоактуалізацію, саморозвиток особистості вчителя та учня. У побудованих таким чином технологіях учитель виступає як компетентний консультант помічник, організатор педагогічної взаємодії з учнем, яка спрямована на розвиток активності, самостійності, творчих здібностей у пізнавальній діяльності.

Ще понад 2400 років тому Конфуцій сказав: "Те, що я чую, я забуваю. Те, що я бачу, я пам'ятаю. Те, що я роблю, я **розумію**" [2]. Ці три прості твердження обґрунтовують необхідність використання активних методів навчання, зокрема інтерактивного навчання. В останні роки у вітчизняній школі все частіше практикується використання *інтерактивних технологій* з

метою всебічного розвитку особистості та підвищення загальної якості навчально-виховного процесу. Слово "інтерактив" має походження з англійської мови від слова "interact", де "inter" – взаємний, "act" – діяти. Таким чином, "інтерактивний" означає "здатний до взаємодії, діалогу". Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність [4]. Суть інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної активної взаємодії всіх його учасників. Інтерактивна взаємодія виключає як домінування одного учасника навчального процесу над іншим, так і однієї думки над іншою, учні вчаться бути демократичними, спілкуватися з іншими людьми, критично мислити, приймати продумані рішення.

Інтерактивні технології передбачають організацію *кооперативного навчання*, коли індивідуальні завдання переростають у групові, де кожен вносить свій вклад у спільні зусилля, які потрібні задля загального успіху всієї групи. Відтак, кооперативна (групова) навчальна діяльність – це форма (модель) організації навчання в малих групах учнів, об'єднаних спільною навчальною метою. До такого навчання можна віднести: роботу в парах, ротаційні трійки [5]. До *фронтальних технологій* інтерактивного навчання, які сприяють розвитку вмінь швидко мислити, чітко орієнтуватися у навчальному матеріалі приймати рішення, відтворювати власні думки, відносять спільну роботу всього класу. Це – обговорення проблеми в спільному колі, що передбачає одночасне її вирішення, наприклад, "Мікрофон" – надається змога кожному сказати щось швидко, по черзі, висловити свою думку чи позицію; незакінчені речення – поєднується з вправою "Мікрофон"; "Мозковий штурм" – колективне обговорення, що широко використовується для прийняття кількох рішень із конкретної проблеми. До *ігрових технологій* інтерактивного навчання відносяться імітації, рольові та ділові ігри, драматизацію, що можуть бути використані у

навчально-виховному процесі сучасної школи. Учніма надають максимальну свободу інтелектуальної діяльності, що обмежується лише конкретними правилами гри. Учитель в цій ситуації може виконувати різні ролі, в залежності від рівня підготовленості учнів: консультант (у разі самостійної роботи учнів), інструктор (ознайомлення з правилами гри, консультації під час її проведення), суддя-рефері (коригування й поради стосовно розподілу ролей), тренер (підказки учням з метою прискорення проведення гри), головууючий, ведучий (організатор обговорення).

Отже, прогресивними педагогами продовжуються пошуки нових підходів до організації навчання. Досягти високого рівня інтелектуального розвитку особистості можливо тільки через використання різноманітних форм активізації пізнавальної діяльності, серед яких важливе місце займає технологічний підхід. Визнання технологізації як системоутворюючого фактору практичного перетворення процесу навчання відповідно до сучасних завдань дає змогу вчителю реальніше оцінити потенційні можливості учнів, глибше усвідомити шляхи підвищення ефективності пізнавальної діяльності, розглянути педагогічний процес з позиції кінцевого результату.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Національна доктрина розвитку освіти України у ХХІ столітті. – К.: Райдуга, 2001. – 16 с.
2. Беседы и суждения Конфуция / под общ. ред. Р. В. Грищенкова. – СПб. : ООО Кристалл, 1999. – 1120 с.
3. Дьяченко В.К. Развивающее обучение и развитие личности // Школьные технологии – 1977. – № 3. – С. 14-23.
4. Комар О. Інтерактивні технології співпраці // Почат. школа. – 2004. – № 9. – С. 5-7.
5. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: навчальний посібник. К.: Академвидав, 2004. – 352 с.