

УДК 378.1/09  
DOI: 10.24144/2524-0609.2020.46.160-163

**Дем'янчук Олена Олексіївна**

кандидат педагогічних наук, старший викладач  
кафедра педагогіки й андрагогіки

КЗ «Житомирський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти» Житомирської обласної ради  
м.Житомир, Україна  
alena-demja@gambler.ru

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1845-9664>

**Адамович Ірина Валентинівна**

кандидат педагогічних наук, старший викладач  
кафедра педагогіки й андрагогіки

КЗ «Житомирський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти» Житомирської обласної ради  
м.Житомир, Україна  
adamovich-irina@ukr.net

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5688-0516>

## ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

**Анотація.** Метою статті є дослідження особливостей теоретичних засад використання інтерактивних технологій та їх структури в освітньому процесі навчальних закладів. Розкрито зміст організації освітньої діяльності у контексті інноваційних процесів, що відбуваються в середовищі закладів освіти, з використанням інтерактивних методів як засобу підвищення ефективності уроку. Використання інтерактиву в навчальному процесі освітнього закладу розширить основи розвитку нестандартного мислення учнів, дозволить позбутись стереотипності мисленнєвих процесів, розвинути уяву, напрацювати навички комунікативного спілкування, інтелектуальної, емоційної та мотиваційної сфери учнів. У дослідженні основний акцент зроблено на проблемно-цільовому, а також системно-структурному методах опрацювання та аналізу наукових доробок, узагальненні та синтезі, порівнянні, систематизації у працях науковців, а також діагностичному методі. Результатом дослідження є огляд основної класифікаційної характеристики інтерактивних технологій навчання; окреслено контент та сутність процесу їх використання; зроблено короткий аналіз розвитку та розкриття проблеми науковцями, розробку теоретичних засад та практичних аспектів використання інтерактивних технологій в освітньому процесі.

**Ключові слова:** інновації у галузі освіти; інтерактивні технології навчання.

**Вступ.** Через стримування поширення пандемії у 191 країні світу призвело до того, що 1,57 млрд учнів і студентів (90% світового контингенту) були змушені навчатися в синхронному або асинхронному (зазвичай, незвичному) режимі. Стрімкий розвиток технологій висунув перед освітою нові завдання, що потребують перегляду змісту, форм, методів, прийомів навчання. Головною метою освітянської спільноти, системи освіти, виходячи з основних положень Національної Доктрини розвитку освіти України у XXI столітті, – це саме сприяння розвитку, самореалізації та самоудосконаленню кожного індивіда, формування поколінь, які позитивно сприймають потребу навчатись впродовж життя. На першому плані повинні бути усвідомлення важливості та особистісної цінності освіти кожним громадянином.

У процесі прийняття нової парадигми освіти (індивідуальної, персоналізованої), поширення результатів досліджень у педагогіці, об'єктами чого є практично оновлені форми навчання, педагогічні методи та технології інноваційного характеру, розвитком науки, з'явилась потреба відкорегувати завдання, які виникають у освітянського суспільства України як в цілому, так і перед освітніми закладами зокрема.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Новаторські ідеї, які переважали у науковій педагогіці 70-х років, в середині 80-х сформували підґрунтя педагогіки співробітництва та склали основу активної розбудови нової освітньої парадигми України у 90-х роках. Характеристикою цих періодів є спроби нетрадиційного розв'язання та теоретичного обґрунтування актуальних проблем у педагогічній практиці, її технологізації. Діяльність педагогів-новаторів

більшість дослідників зараховують до персоналізованих педагогічних технологій; назвемо серед найбільш відомих технологію інтенсифікації навчання (В.Шаталов); технологію колективного творчого виховання (І.Іванов) тощо.

Одним з прикладів ефективного застосування інноваційних педагогічних технологій у минулому столітті може бути Корнінський метод (1928) О.Ривіна, названий «талгенізмом» (від слова «таллант», «геній»), що фокусує усі ознаки інноваційної технології: економія часу, програмований результат (розвиток мови, аналітичного мислення, пробудження викладацьких здібностей); застосування як традиційних, так і авторських розробок (опрацювання тексту, окремі виступи учасників, діалог, співпраця) [4, с.16-17].

Сучасний етап реалізації педагогічної технології – це поступове перетікання процесу від інформаційно-теоретизованих технологій до розвивально-орієнтованих; їх застосування буде сприяти вирішенню проблеми ефективного впливу на наповнення, методичні та організаційні форми навчання; сформує умови якості процесу навчання здобувачів освіти.

Сучасний освітній процес передбачає інтенсивну розумову діяльність особистості, саме активну її участь, тому чисте подання теорії, можливо, з елементами демонстрації самі по собі ніколи не сприятимуть напрацюванню справжніх стійких знань. Це може бути досягнуто тільки з використанням активного (інтерактивного) навчання. Інтерактивні технології навчання є складовою педагогічних і будуються в своїй основі на активізації діяльності учнів та ефективному плануванні й організації управління процесом здобуття освіти. Вислів «інтерактивний»

(англ.) означає «здатний до взаємодії, діалогу». Інтерактивне навчання – це особлива форма організаційного процесу пізнання, що характеризується конкретною, сформованою метою – створення комфортних умов навчання, за яких кожен учень усвідомить свою успішність, спроможність реалізувати інтелектуальні здібності [8; 9].

Використання інтерактивних технологій в освітньому процесі різносторонньо цікавить науковців та педагогів. Так, С. Кашлев обґрунтовано розглядав інтерактивне навчання як інноваційне педагогічне явище [5], О. Пометун у «Енциклопедії інтерактивного навчання» та низьці праць звернула увагу на можливість цілеспрямованого формування цінностей, навичок і вмінь, створенню атмосфери співпраці [11], М. Кларін визначив як інструментарій для засвоєння нового досвіду [6], Т. Дуткевич акцентував увагу на психологічні основи використання інтерактиву для підготовки спеціалістів з вищою освітою [3] та ін.

Науковець І. Зімня підкреслює, що умовою ефективного навчання є спільна діяльність. «Доведено, що порівняно з індивідуальною роботою за схемою «учитель-учень» співпраця в групі підвищує ефективність розв'язання тих же задач на сто відсотків» [9]. Інтерактивні технології навчання відносяться до особистісно-орієнтованих технологій, засновані на педагогіці співробітництва.

**Метою статті** є дослідження особливостей теоретичних засад використання інтерактивних технологій та їх структури в освітньому процесі навчальних закладів.

**Застосовані методи дослідження:** проблемно-цільовий та системно-структурний методи дослідження (опрацювання та аналіз наукових доробок, узагальнення та синтез, порівняння, систематизація) озвученої теми в працях науковців, а також метод діагностування.

**Виклад основного матеріалу.** На сьогодні немає єдиного підходу у визначенні понять «інтерактивне навчання», «інтерактивні методи навчання», «інтерактивні технології навчання». Одні й ті самі інтерактивні технології в одних працях названі технологіями, в інших – методами, у третіх – прийомами [2, с.6-52; 4]. «Інтерактивні технології» – активна модель навчання, – передбачає активність учнів за відносної пасивності навчального оточення. Звернемо увагу, що кожен учасник команди має право бути вислуханим; якщо інформація не зрозуміла, можна задавати питання «на розуміння», а вже потім робити висновки; критиці можуть бути піддані лише ідеї, а не люди; мета, ціль, завдання спільної діяльності полягають у можливості знайти кращий розв'язок, систематизувавши різні думки та ідеї щодо вирішення проблеми і т.д. [7].

Коротко розглянуті кваліфікаційні характеристики інтерактивних технологій дають можливість сформувати групи за:

- рівнем застосування інтерактивних технологій навчання можна виділити загально-педагогічні та особистісно-орієнтовані, які спрямовують освітян на розвиток особистості окремого учня, враховуючи його життєвий досвід;

- філософською основою виділимо прагматичні, оскільки інтелектуальні якості кожної людини унікальні, закладені генетично, а прояв та характеристика інтелекту виявляється з індивідуального досвіду у школі, сім'ї, соціокультурному оточенні;

- основним фактором розвитку – психогенні, що визначають розвиток як результат діяльності людини, її освоєний досвід, психологічними аспектами самовдосконалення;

- концепцією засвоєння інтерактивних технологій навчання можна представити як асоціативно-рефлекторні та діяльнісно-розвиваючі;

- орієнтацією на особистісні структури інтерактивних технологій навчання є інформаційно-операційними, адже створюють умови щодо формування знань, умінь і навичок, способів розумових дій у межах окремих предметних дисциплін;

- характером змісту і структури виділяють навчальні, соціально-побутові, загальноосвітні;

- типом управління пізнавальною діяльністю інтерактивних технологій навчання передбачаються функціонування малих груп, де умови циклічної взаємодії педагога та учасників передбачають етапи контролю та взаємоконтролю; пізнавельні процеси реалізуються через групову, командно-групову, загально-фронтальну, індивідуальну взаємодію.

Принцип використання інтерактивних технологій – це не технології заради технологій, а ефективний засіб створення активно-діяльної атмосфери в класі. На одному занятті доцільно використати не комплекс, а одну чи дві інтерактивні вправи, і, що важливо, підібрати такі, що могли б показати учням основні траєкторії засвоєння теми та розуміння її результативності доцільного використання інтерактивної вправи. Щоб ефективно координувати освітній процес з використанням інтерактивних технологій учитель має попередньо:

- глибоко вивчити, спланувати та систематизувати матеріал, що буде у використанні: тексти, приклади, ситуації, завдання тощо;

- розробити структуру заняття, визначити хронометраж, рольові дії учасників, очікувані питання та відповіді; виробити критеріальне оцінювання результативності заняття;

- розуміючи індивідуальні підходи, заохотити учнів до вивчення теми шляхом добору яскравих прикладів, проблемних ситуацій;

- презентувати гіпотезу, очікувані результати (мету) заняття та критерії оцінювання роботи учнів; формувати поступово базу, в т.ч. методів концентрації уваги учнів, підтримувати дисципліну, використовуючи різноманітні вправи-розминки, вдумливий розподіл ролей у групах тощо.

Науковцями О. Пометун і Л. Пироженко зроблено класифікацію інтерактивних технологій навчання залежно від форм (моделей) навчання, де вони будуть реалізовані (технології). Беручи до уваги мету заняття та форми організації освітньої діяльності учнів інтерактивні технології навчання об'єднано у чотири групи: 1. кооперативного навчання; 2. колективно-групового навчання; 3. ситуативного моделювання; 4. відпрацювання дискусійних питань [10, с.33].

Інтерактивні технології кооперативного (колективного) навчання включали, наприклад, вправи «Роботу в парах», «Ротаційні трійки», «Карусель» тощо. Розібравшись у вимогах, кожен учень свідомо визначиться, що досягнення кінцевого позитивного результату за даним завданням можливе за умови спільних дій усіх членів колективу, без суперництва.

До інтерактивних технологій колективно-групового навчання віднесені технології: «Обговорення проблеми у загальному колі», «Мікрофон», «Незакінчені пропозиції» та ін. Основним завданням учителя в цій груповій підбірці технологій буде активізація учнів щодо пошуку вирішення проблеми. Кожен, хто навчається, висловлює думки, свою позицію, не боїться осуду, неприйняття його точки зору. Технологія «Аналіз ситуації» (case-study – англ., fallstudie – нім.) дозволяє аналізувати конкретні практичні си-

туації, такі, що відображають реальні події минулого або відбуваються в даний момент. Залежно від мети, учитель може використати штучно розіграні події, які гіпотетично могли б дійсно відбутися.

Виділити ситуативне моделювання як інтерактив нам дозволяють ігри симуляції та імітації: «Судове слухання», «Громадське слухання»; розігрування ситуацій за ролями: «Рольова гра», «Відтворення сценки», «Драматизація» і т.д. Ігри-імітації діяльності активізують в учасників навички копіювання, висвітлення, імітацію функціонування навколишніх реалій, тих подій, що діяльнісно реалізуються. Симуляції відносяться до більш складних видів ігор і виявляють діяльність соціальних інституцій, але спрощено. Поняття «ділова гра» передбачає режисуру для учасників гри та гру певних ролей, з описом функцій, прав і обов'язків кожної; «ділові ігри» вирізняються тим, що в їх сценарії відображаються реальні процесі співіснування та взаємодії сторін з обов'язковим знаходженням компромісу як оптимально результативного рішення після закінчення гри.

Застосування такої групи технологій потребує визначення мети використання гри, окреслення освітніх, виховних, розвиваючих цілей і кінцевих результатів її застосування. Важливо спрогнозувати хід розвитку гри, визначити зміст теоретичного та практичного матеріалу, знаходження додаткової інформації, проведення підсумкового обговорення результатів із розглядом набутого досвіду, обов'язкове проведення по закінченню рефлексії.

До інтерактивних технологій відпрацювання дискусійних питань відносять, для прикладу: «Метод ПРЕС», «Зайняти позицію», «Зміни позицію», «Шкала думок», «Континуум» та ін. Дискусійні технології сприяють розвитку та практичному відпрацюванню в учнів навичок: чітко виражати та відстоювати власну думку, слухати і при цьому чути думки інших, логічно обґрунтовувати й аргументувати свою позицію, за необхідності викладати контраргументи, що сприятимуть свідомому розумінню та/або зміні думок та установок інших учасників дис-

кусії. Технології відпрацювання дискусійних питань сприятимуть мотивації учнів до навчання, розширенню культурного світогляду, розвитку критичного та креативного мислення.

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Використання інтерактивних методів навчання сприятиме зростанню вчителя як професіонала. Перша спроба, і після активної практики уроків він зможе відчувати зміну у відношенні учнів, зміну у самій атмосфері класу, що стане додатковим стимулом впровадження інтерактиву. Застосування інтерактивних технологій навчання ефективно вирішує навчальні, виховні, розвиваючі завдання освітнього процесу. Крім того, у педагогічних та психологічних джерелах виділено соціально-орієнтована, рефлексивна, комунікативна, мотиваційно-стимулююча, психокорекційна, релаксаційна, організаційна, діяльнісна функції застосування технологій, функція саморозвитку. Прикладом використання інтерактивних технологій є застосування ігор в освітньому процесі, що мотивує учнів до активного пізнання, усвідомленого оволодіння предметними знаннями, уміннями та навичками. У грі закладені навчальні, виховні можливості, що сприяють розвитку особистості, формуванню умінь самостійного мислення, отримання практичного досвіду діяльності у різних ситуаціях тощо. Саме цей набутий досвід і буде важливим у дорослому житті після закінчення освітнього закладу. Навчання впродовж життя є необхідною ланкою людського існування; тому напрацювання умінь себе замотивувати, самоорганізувати цей процес (визначити тему, мету, завдання, структуру та перспективи; конкретизація здійснюється в залежності від видів діяльності – професійна, соціально-побутова тощо) є важливою ланкою здобуття освіти ще в молодому віці. Тому перспективами нашого дослідження є визначення об'єму та структури застосування інтерактивних технологій навчання саме у старшій ланці з прогнозованим результатом та перспективою використання підлітками набутого досвіду.

#### Список використаної літератури

1. Грицюк О.І. Практичне використання інтерактивних методів навчання на уроках у початковій школі. *Початкове навчання та виховання*, 2011. №27. С.2–17.
2. Дівакова І.І. *Інтерактивні технології навчання у початкових класах*. Тернопіль: Мандрівець, 2007. 180 с.
3. Дуткевич Т.В. Психологічні основи використання інтерактивних методів навчання у процесі підготовки спеціалістів з вищою освітою. Зб. наук. праць «Використання інтерактивних методів та мультимедійних засобів у підготовці педагога» / М-во освіти і науки України, Кам'янець-Подільський, Кам'янець-Подільський держ. ун-т ; [редкол.: С.А.Копилов, Ю.М.Ковальчук, В.І.Співак та ін.]. Кам'янець-Подільський: Абетка – Нова, 2003. С.26–33.
4. Дьяченко В.К. Развивающее обучение и развитие личности. *Школьные технологи*. 1977. №3. С.14–23.
5. Кашлев С.С. *Технология интерактивного обучения*. Минск: Белорусский верасень, 2005. 135 с.
6. Кларин М.В. Интерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта. *Педагогика*. 2000. №7. С.12–18.
7. Кучерова Г.М. Інтерактивні вправи та ігри. URL: <http://e-kniga.in.ua> (дата звернення: 10.10.2020 р.).
8. Новітні технології навчання учнів на уроках. Презентація. URL: <http://shkola.ostriv.in.ua> (дата звернення: 10.10.2020 р.).
9. Покатіло С.І. Нестандартні уроки в початкових класах. Активні та інтерактивні форми організації роботи учнів. *Початкове навчання та виховання*/ 2012. №16. С.35–38.
10. Пометун О., Пироженко Л. *Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання*. Київ: А.С.К., 2004. 192 с.
11. Пометун О.І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ: А.С.К., 2007. 144 с.

#### References

1. Hrytsyuk, O.I. (2011). *Praktychne vykorystannya interaktyvnykh metodiv navchannya na urokakh u pochatkoviy shkoli* [Practical use of interactive teaching methods in primary school lessons]. *Pochatkove navchannya ta vykhovannya*, 27, 2–17. [in Ukrainian].
2. Divakova, I.I. (2007). *Interaktyvni tekhnolohiyi navchannya u pochatkovykh klasakh* [Interactive learning technologies in primary school]. Mandrivets'. [in Ukrainian].
3. Dutkevych, T.V. (2003). *Psykhologichni osnovy vykorystannya interaktyvnykh metodiv navchannya u protsesi pidhotovky spetsialistiv z vyshchoyu osvityu* [Psychological bases of using interactive teaching methods in the process of training specialists with higher education]. In S.A.Kopylov (ed.). Collection of scientific articles «*Vykorystannya interaktyvnykh metodiv ta mul'tymediynykh zasobiv u pidhotovtsi pedahoha* [The use of interactive methods and multimedia tools in teacher's training]» (pp.26–33). Abetka – Nova. [in Ukrainian].
4. D'yachenko, V.K. (1977). *Razvyvayushchee obuchenye u razvytye lychnosti* [Developmental learning and personal development]. *Shkol'nye tekhnolohyy*, 3, 14–23. [in Russian].
5. Kashlev, S.S. (2005). *Tekhnolohyya ynteraktyvnoho obuchenyya* [Technology of interactive learning]. Bieloruskij vierasien. [in russian].

6. Klaryn, M.V. (2000). Ynteraktyvnoe obuchenye – ynstrument osvoenyia novoho opyta [Interactive learning is a tool for learning new experiences]. *Pedahohyka*, 7, 12–18. [in Russian].
7. Kucheroва, H.M. Interaktyvni vpravy ta ihry [Interactive exercises and games] (2020). <http://e-kniga.in.ua>
8. Novitni tekhnolohiyi navchannya uchniv na urokakh. Prezentatsiya [The latest technologies for teaching students in the classroom. Presentation]. (2020). <http://shkola.ostriv.in.ua>
9. Pokatilo, S.I. (2012). Nestandardni uroky v pochatkovykh klasakh. Aktyvni ta interaktyvni formy orhanizatsiyi roboty uchniv [Non-standard lessons in elementary school. Active and interactive forms of student work organization]. *Pochatkove navchannya ta vykhovannya*, 16, 35–38. [in Ukrainian].
10. Pometun, O., & Pyrozhenko, L. (2004). *Suchasnyy urok. Interaktyvni tekhnolohiyi navchannya* [Modern lesson. Interactive learning technologies]. A.S.K. [in Ukrainian].
11. Pometun, O.I. (2007). *Entsyklopediya interaktyvnoho navchannya* [Encyclopedia of interactive learning]. A.S.K. [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 10.10.2020 р.

Стаття прийнята до друку 15.10.2020 р.

**Demyanchuk Olena**

Candidate of Pedagogical Sciences, Senior Lecturer  
Department of Pedagogy and Andragogy  
Zhytomyr Regional Institute of Postgraduate Teacher Education  
Zhytomyr, Ukraine

**Adamovych Iryna**

Candidate of Pedagogical Sciences, Senior Lecturer  
Department of Pedagogy and Andragogy  
Zhytomyr Regional Institute of Postgraduate Teacher Education  
Zhytomyr, Ukraine

**THEORETICAL BASIS OF USING INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN THE EDUCATIONAL PROCESS**

**Abstract.** The aim of the article is to study the features of theoretical basis of using interactive technologies and their structure in the educational process of educational institutions. Research methods used: problem-target and system-structural research methods (elaboration and analysis of scientific achievements, generalization and synthesis, comparison, systematization) of the topic in the works of scientists, as well as the method of diagnosis. The article reveals the content of the organization of educational activities in the context of innovative processes taking place in educational institutions, using interactive methods as a means of improving the effectiveness of lessons delivering. One of the main innovations in the field of education is interactive learning technologies. According to the hypothesis of our study, training should be aimed not only and not so much at mastering the ready-made theoretical and practical knowledge, but at the ability to produce new knowledge, develop creativity, flexibility of thinking, modeling new ways of working etc. The use of interactivity in the educational process of an educational institution expands the foundations of non-standard thinking of students, gets rid of stereotypes of cognitive processes, develop imagination, develop skills of communicative communication, intellectual, emotional, and motivational sphere of students. The result of the study is a review of main classification characteristics of interactive learning technologies; outlining the content and essence of the process of their use; a brief analysis of the development and disclosure of the problem by scholars; the development of theoretical foundations and practical aspects of the use of interactive technologies in the educational process.

**Key words:** innovations in the field of education; interactive learning technologies.