Анна Іщук

ІНТЕРАКТИВНІ КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ

Сучасне українське суспільство характеризуються стрімким розвитком інформаційно-комп'ютерних технологій навчання. Тому сьогоденний стан цивілізаційного розвитку висуває нові вимоги до системи освіти й виховання молодого покоління.

Комп'ютерні технології відкривають шлях до самостійної навчальної діяльності й особистої відповідальності молодого покоління, яку педагоги відносять до ключової компетентності. Загальновизнано, що нині формування комп'ютерної компетентності педагогів є однією з обов'язкових умов досягнення освітніх цілей сучасності [2, с. 3–6].

Слово *«інтерактив»,* походить від англійського *inter* – взаємний і *act* – діяти. Отже, інтерактивний – здатний до взаємодії, діалогу. Інтерактивне навчання – це специфічна форма організації пізнавальної діяльності, яка має передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен студент відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність.

Під інтерактивністю перед усім розуміють принцип побудови і функціонування педагогічного, психологічного, комп'ютерного спілкування в режимі діалогу. Реалізуючи технологічні принципи навчання, інтерактивна педагогічна технологія передбачає й інтерактивність комп'ютерних засобів навчання, і інтерактивність організації педагогічного процесу, коли базовим концептуальним положенням визначено навчання на основі інтерактивного спілкування.

Інтерактивні технології навчання О. Пометун, Л. Пироженко поділили на чотири групи: парне навчання (робота студента з викладачем чи однолітком один на один), фронтальне навчання, навчання у грі, навчання у дискусії.

До групового (кооперативного) навчання можна віднести: роботу в парах, ротаційні трійки, «Два-чотири-всі разом», «Карусель», роботу в малих групах, «Акваріум».

До фронтальних технологій інтерактивного навчання відносять такі, що передбачають одночасну спільну роботу всього колективу. Це і обговорення проблеми у загальному колі (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 застосовується для прийняття кількох рішень з конкретної проблеми), і «Навчаючи – вчуся», і «Ажурна пилка», і «Case-метод», і «Дерево рішень».

Навчання у дискусії є важливим засобом пізнавальної діяльності у процесі навчання, оскільки дискусія – широке публічне обговорення спірного питання. Такі технології – досить цікаві для сучасної школи. До них належать «Метод ПРЕС», «Обери позицію», «Зміни позицію», «Безперервна шкала думок», «Дискусія», «Дискусія в стилі телевізійного ток-шоу», «Дебати».

Отже, інтерактивні технології відіграють важливу роль у сучасній освіті. Їхня перевага у тому, що засвоюються всі рівні пізнання – знання, розуміння застосування, оцінка. В групах збільшується кількість студентів, які свідомо засвоюють навчальний матеріал. Значно підвищується особистісна роль викладача – він виступає як лідер, організатор.

Список використаних джерел:

1. Алєксєєва Г. М. Інтерактивні комп'ютерні технології навчання / Г. М. Алєксєєва // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2012. – № 6. – С. 28–31.
2. Кремінь В. Г. Інформатизація освіти – провідний напрям підвищення результативності навчального процесу / В. Г. Кремінь / Комп'ютер у школі і сім'ї. – 2011. – № 1(89). – С. 3–6.