

СУЧАСНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

У статті розглянуто ігрові, інтерактивні технології та технології проектного навчання як вид сучасних педагогічних технологій на уроках у початкових класах. Висвітлено роль ігрових технологій для молодших школярів, види інтерактивних вправ, функцій та основні етапи проектної роботи. Показано найрізноманітніші класифікації сучасних педагогічних технологій, над якими працює педагогічний колектив початкової школи. Акцентовано на використанні ігрової діяльності з метою оптимізації навчального процесу. Значну увагу приділено технології інтерактивного навчання. Розкрито особливості застосування інтерактивних технологій, які висувають певні вимоги до структури уроку. Показано основні п'ять етапів структури уроку: мотивація, оголошення, подання теми та очікуваних навчальних результатів, актуалізація знань, інтерактивна вправа та рефлексія. Виокремлено проектну діяльність як одну з найперспективніших складових освітнього процесу. Значну увагу приділено етапам роботи в проекті.

Ключові слова: педагогічні технології, ігрові та інтерактивні технології, технологія проектного навчання, компетентності.

Сучасні педагогічні технології стають типовим явищем освітянської практики, а готовність до їх застосування – вимогою до всіх педагогів. Актуальність цього питання зумовлена змістом сучасної реформи загальноосвітньої школи. Педагогічна технологія має стати інструментом, за допомогою якого вчителі могли б точно визначати шляхи реалізації своїх психолого-педагогічних і методичних знань, отримувати нові знання у справі навчання й виховання.

Застосування сучасних інноваційно-педагогічних технологій дає змогу створити ефективну систему навчання дітей, яка: сприяє активізації пізнавальної діяльності, мотивації до навчання, високій результативності; забезпечує психологічний комфорт; розвиває креативне та критичне мислення; забезпечує вільний вибір; сприяє індивідуалізації навчальної діяльності; створює ситуацію успіху [3, с. 136].

Отже, педагогічна технологія – один із спеціальних напрямів педагогічної науки (прикладна педагогіка), покликаний забезпечити досягнення певних завдань, підвищувати ефективність навчально-виховного рівня, гарантувати його високий рівень. За допомогою сучасних інноваційних технологій забезпечується можливість досягнення ефективного результату в розвитку особистісних якостей у процесі засвоєння знань, умінь, навичок.

Інноваційні технології навчання розробляли А. Єршов (комп'ютерні (інформаційні) технології); А. Белкін (педагогічна технологія створення ситуацій успіху); Л. Виготський, К. Мередіт, Ж. Піаже, Д. Стіл, Ч. Темпл (технологія розвитку критичного мислення); В. Коваленко, Б. Нікітін,

П. Підкасистий, М. Стронінта (ігрові технології); Л. Пироженко, О. По-метун (інтерактивні технології); К. Баханов, В. Гузєєв, Д. Дьюї, І. Єрмаков, В. Кілпатрик, О. Пехота, І. Чечель (технології проектного навчання).

Мета статті – проаналізувати сучасні педагогічні технології в початковій школі.

У теорії та практиці роботи шкіл сьогодні існує багато варіантів навчально-виховного процесу. Кожен учитель, автор привносить у педагогічний процес щось своє, індивідуальне, у зв'язку з чим говорять, що кожна конкретна технологія є авторською. З цією думкою можна погодитися. Проте багато технологій за своїми цілями, змістом застосовуваних методів і засобів мають досить багато спільного, і ці загальні ознаки можна поділити на кілька узагальнених груп. Нові педагогічні технології можуть ґрунтуватися тільки на більш глибоких знаннях про дітей, розумінні глибинних процесів формування різних якостей. Поки технологія не створена, панує індивідуальна майстерність. Але рано чи пізно вона поступається місцем “колективній майстерності”, концентрованим вираженням якого є технологія.

Сьогодні в цьому питанні ще немає повної ясності. В літературі описано сотні різних визначень, які називають технологіями. В принципі, будь-яке, навіть саме незначне, відхилення педагогічного процесу від раніше відомих або існуючих зразків можна позначити як окрему технологію. Критеріями є значущість, обсяг перетворень. Технологія – це комплексне вирішення великої проблеми, поява нового напрямку, все інше – це пропозиції, педагогічні знахідки, конкретні новації.

У дидактичному процесі взаємодіють учитель, учень і предмет навчання. Мета учня – оволодіти ним. Мета педагога – організувати процес і допомогти учневі в оволодінні ними [1, с. 79].

За сутнісною та інструментально значущою властивостями (наприклад, цільової орієнтації, характером взаємодії вчителя та учня, організації навчання) виділяють такі класи педагогічних технологій.

За рівнем застосування виділяють загально педагогічні, предметні та модульні технології.

За філософською основою: матеріалістичні й ідеалістичні, діалектичні та метафізичні, наукові й релігійні, гуманістичні та антигуманні, антропософські й теософські, вільного виховання й примусу тощо.

За провідним чинником психічного розвитку: біогенні, соціогенні, психогенні технології.

В принципі, не існує таких монотехнологій, які використовували б тільки один який-небудь єдиний фактор, метод, принцип. Педагогічна технологія завжди комплексна. Однак своїм акцентом на той чи інший аспект процесу навчання технологія стає характерною й отримує від цього свою назву.

Також існують найрізноманітніші класифікації сучасних педагогічних технологій, над якими працює педагогічний колектив початкової школи. Ми розглянули деякі з них: технологія проектного навчання – передбачає таку

систему організації навчання, за якої учні набувають знань, умінь і навичок у процесі планування й виконання практичних завдань, проектів; ігрова – використовують у процесі навчання дітей різних вікових груп; інтерактивна – ґрунтується на концептуальних ідеях співробітництва, взаємонавчання; комп'ютерні (інформаційні) технології – спрямовані на формування вмінь роботи з інформацією, дослідницьких умінь, умінь приймати оптимальне рішення, цілісне інформаційне забезпечення; створення ситуації успіху – націлена на створення ситуації успіху для розвитку особистості дитини, надає кожному можливість відчувати радість досягнення успіху, усвідомлення своїх здібностей, віри в свої сили; технологія розвитку критичного мислення – є сукупністю різноманітних педагогічних прийомів, які спонукають учнів до дослідницької творчої активності, створюють умови для усвідомлення ними матеріалу, узагальнення набутих знань [6, с. 135].

Ігрові технології є однією з найпоширеніших форм навчання молодших школярів, яка дає змогу зробити цікавими й захоплюючими не тільки роботу учнів на творчо-пошуковому рівні, а й життєві кроки з вивчення предметів. Застосування в навчальному пізнанні ігрових технологій стимулює розвиток усіх сфер учня – потребнісно-мотиваційної, інтелектуальної, емоційно-вольової, комунікативної. А тому можна стверджувати, що ігри можуть ефективно використовуватися для навчання учнів, розвитку інтересів, а також для формування належних міжособистісних стосунків в учнівському колективі, поглиблення соціалізації особистості учнів.

Поняття “ігрові педагогічні технології” включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор. На відміну від ігор узагалі, педагогічна гра має істотну ознаку – чітко поставлену мету навчання й відповідні їй педагогічні результати, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й охарактеризовані навчально-пізнавальною спрямованістю. Ігрова форма занять створюється на уроках за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, що виступають як засіб спонукання, стимулювання до навчальної діяльності [9, с. 95].

На сьогодні також поширеною є групова (колективна) технологія навчання, яка передбачає організацію навчального процесу, за якої навчання здійснюється в процесі спілкування між учнями (взаємонавчання) в групах. Група може складатися з двох і більше учнів, може бути однорідною або різнорідною за певними ознаками, може бути постійною та мобільною.

Групові форми навчання дають змогу диференціювати та індивідуалізувати процес навчання, формують внутрішню мотивацію до активного сприйняття, засвоєння та передачі інформації, сприяють формуванню комунікативних якостей учнів, активізують розумову діяльність. Робота в групах (колективна) дає найбільший ефект у засвоєнні знань.

В Україні розробили та пропагують технологію інтерактивного навчання О. Пометун. Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної активності, що має на меті створення комфортних умов

навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність [6, с. 12].

Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів; учитель і учень є рівноправними суб'єктами навчання. Інтерактивне навчання сприяє формуванню навичок і вмінь як предметних, так і загальнонавчальних; виробленню життєвих цінностей; створенню атмосфери співробітництва, взаємодії; розвитку комунікативних якостей. Технологія передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблем.

Інтерактивне навчання – це навчання діалогу, під час якого відбувається взаємодія учасників педагогічного процесу з метою взаєморозуміння, спільного вирішення навчальних завдань, розвитку особистісних якостей учнів.

Застосування інтерактивних технологій висуває певні вимоги до структури уроку. Структура таких уроків складається з п'яти етапів. Одним із них є мотивація, яка, в свою чергу, має сфокусувати увагу учнів на проблемі й викликати інтерес до обговорюваної теми. Мотивація чітко пов'язана з темою уроку, вона психологічно готує учнів до її сприйняття, налаштовує їх на вирішення певних проблем. Без виникнення мотивів учіння й мотивації навчальної діяльності не може бути ефективного пізнання. Матеріал, поданий під час мотивації, наприкінці підсумовується й стає “місточком” для подання мети уроку. Мотивація допомагає також викликати в учнів інтерес до теми уроку, налаштувати їх на ефективний процес пізнання, викликати власну зацікавленість, психологічно підготувати учнів до сприйняття теми уроку [3, с. 256].

Для цього можна використовувати прийоми, що створюють проблемні ситуації, викликають у дітей здивування, зацікавленість до знань і процесу їх сприймання. Це може бути короткочасна розповідь учителя, бесіда, демонстрування наочності.

З інтерактивних вправ можна використовувати такі: “Вилучи зайве”, “Роз'єднай слова”, “Криголам”, “Банани”, “Мікрофон”, “Задом наперед”, “Скринька скарг”.

Наступним етапом уроку є оголошення, подання теми та очікуваних навчальних результатів. Його цілями є забезпечення розуміння учнями змісту їх діяльності, тобто того, чого вони повинні досягти й що від них очікує вчитель. Без чіткого та конкретного визначення та усвідомлення учнями навчальних результатів їх пізнавальної діяльності, особливо на уроках із використанням інтерактивних технологій, учні можуть сприйняти навчальний процес як ігрову форму діяльності, не пов'язану з навчальним предметом.

Доречно використати такі інтерактивні вправи: “Морський бій”, “Загадкові будиночки”, “Мікрофон”.

Наступним етапом уроку є актуалізація знань, надання необхідної інформації. Його цілями є забезпечення учням достатньо інформації, щоб потім на її основі виконувати практичні завдання. Це може бути читання роздавального матеріалу, виконання домашнього завдання. Для того, щоб зекономити час, можна подати інформацію в письмовому вигляді для попереднього (домашнього) вивчення. На самому уроці вчитель може ще раз розглянути її, особливу увагу звернути на практичні поради; за потреби, прокоментувати терміни або організувати невеличке опитування [4, с. 256].

Під час повідомлення необхідної інформації доречними будуть такі інтерактивні вправи: “Мозковий штурм”, “Мозкова атака”, “Тронування”, “Кубування”, “Морський бій”.

Наступним етапом є інтерактивна вправа (центральна частина заняття), метою якого є практично засвоїти навчальний матеріал; досягти поставленої мети уроку. Послідовність роботи під час її проведення є такою: інструктування; об'єднання учнів у групи та розподіл ролей; виконання завдання в групах (самостійна робота), співпраця; презентація результатів виконання вправи; рефлексія результатів учнями.

Серед ключових інтерактивних вправ доцільними є “Допомога”, “Ажурна пилка”, “Читання з передбаченням”, “Пішохідний тур”, “Добре – погано”, “Навчаючи – вчуся”.

Наступним і останнім етапом уроку є рефлексія (підбиття підсумків), оцінювання результатів уроку. Цілями цього етапу є пригадування та усвідомлення основних компонентів діяльності: її зміст, тип, способи, проблеми, шляхи їх вирішення, отримані результати тощо.

Послідовність роботи під час підсумкового етапу [5, с. 259]:

1. Встановлення фактів (що відбулося?).
2. Аналіз причин (чому це відбулося?).
3. Планування дій (що нам робити далі?).

На етапі рефлексії доцільними є інтерактивні вправи: “Незакінчені речення”, “Інтерв'ю”, “Від А до Я”, “Тестування”.

Отже, інтерактивна технологія навчання – це така організація навчального процесу, за якої кожен учень має конкретне завдання, за яке він повинен публічно прозвітувати, адже від його діяльності залежить якість виконання поставленого перед групою та класом завдання. Інтерактивні технології навчання містять чітко спланований очікуваний результат навчання, окремі інтерактивні методи та прийоми, що стимулюють процес пізнання, розумові й навчальні умови та процедури, за допомогою яких можна досягти запланованих результатів.

Проектна діяльність – одна з найперспективніших складових освітнього процесу, тому що створює умови для творчого саморозвитку та самореалізації учнів. Самостійне здобуття знань, їх систематизація, можливість орієнтуватися в інформаційному просторі, бачити проблему та приймати рішення відбуваються саме через метод проекту [7, с. 20].

У сучасній школі можна виділити чотири основні напрями ефективного використання проектної технології: проект як метод навчання на уроці; проектні технології дистанційного навчання; для формування дослідницьких навичок школярів у позаурочній роботі; як метод організації дослідницької діяльності вчителів.

Використання проектної технології в початковій школі має свою специфіку: треба враховувати вікові та психологічні особливості учнів. Усі етапи проектної діяльності повинні ретельно контролювати вчителі, оскільки і теоретичних, і практичних знань та вмінь у молодших школярів ще мало. Проекти для початкової школи в більшості випадків мають бути короткотривалі.

Залучення молодших школярів до проектної роботи сприяє формуванню в них таких компетентностей: уміння працювати в колективі; вміння розділяти відповідальність, аналізувати результати діяльності; відчувати себе членом команди; навички аналітичного погляду на інформацію; здатність до адекватної самооцінки.

Проект – це індивідуальна, частіше групова або колективна діяльність школярів, яка спрямована на створення певного унікального кінцевого продукту.

Особливості проектної діяльності молодших школярів [8, с. 101]:

1. Робота в проекті розпочинається з чіткого формулювання мети проекту, завдань і планування дій.

2. Найбільш важливою частиною плану є покрокова розробка проекту, в якій вказано перелік конкретних дій з вказівкою виходів, термінів, відповідальних.

3. Обирають форму проектної діяльності: індивідуальну, групову, колективну.

4. Робота у проекті передбачає пошук інформації, яка потім буде оброблятися, систематизуватися, узагальнюватися, адаптуватися для подальшого використання.

5. Результатом роботи над проектом є якийсь певний кінцевий продукт, наприклад: газета, книга, листівка, виставка малюнків, колективне панно, твір, комп'ютерна презентація, стаття в газету, реклама, віртуальний музей, фотоальбом, збірка власних творів, вистава, свято, концерт, рольова гра, екскурсія, тематична міні-збірка, сценка, дослідницька робота тощо.

6. Робота в проекті закінчується презентацією його кінцевого продукту.

Основними етапи роботи в проекті є організаційний етап, коли вчитель повідомляє учням тему, мету, кінцевий продукт проекту, завдання, план роботи. Усе це обговорюють у класі, учні роблять свої пропозиції.

Другим етапом є підготовчий, де відбувається збирання матеріалу, ознайомлення з навчальною інформацією, виконання тренувальних вправ.

Третій етап – проектна робота – починається з проектування “макета”, опрацювання зібраної інформації, її коригування. На цьому етапі учні звертаються до довідників, словників, до вчителя для отримання додаткової інформації.

Четвертий етап – оформлювальний, де відбувається остаточне оформлення кінцевого продукту (малювання, складання, розфарбовування, оформлення презентації тощо). Це може відбуватися як у школі, так і вдома.

П’ятий етап – презентація проекту. На ньому учні розповідають про свою роботу в проекті, демонструють кінцевий продукт, захищають ідею, зміст, відповідають на запитання опонентів.

Останнім етапом роботи в проекті є підбиття підсумків [9, с. 85].

Висновки. Отже, можна зазначити, що системне запровадження сучасних педагогічних технологій у школі (починаючи з початкової ланки) зумовлюють те, що учні поступово опановують її не тільки як навчальну технологію, вміння самостійно вчитися, критично мислити, а й як метод організації та планування своєї подальшої життєдіяльності. Врешті це сприяє підготовці молоді, яка ґрунтує свою діяльність на основі демократичних цінностей, схильна до навчання впродовж життя, здатна бути конкурентоздатною на європейському й світовому освітніх просторах та на ринку праці.

Різноманітність і велика кількість сучасних педагогічних технологій вимагають від учителя пильної уваги та відповідної підготовки до їх вибору та впровадження в навчально-виховний процес. Інноваційна діяльність передбачає наявність у вчителя найвищого ступеня педагогічної творчості, оскільки сутність такої діяльності передбачає оновлення педагогічного процесу, інтеграцію прогресивного в традиційну систему навчання й виховання.

Перспективним напрямом досліджень у цій сфері є умови та перспективи впровадження сучасних педагогічних технологій у навчально-виховний процес початкової школи.

Список використаних літератури

1. Белкин А. С. Ситуация успеха. Как ее создать : книга для учителя / А. С. Белкин. – Москва : Просвещение, 1991. – 176 с.
2. Дубасенюк О. А. Професійна педагогічна освіта: інноваційні технології та методики : монографія / О. А. Дубасенюк. – Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2009. – 564 с.
3. Зайчук В. О. Сучасні педагогічні технології: дидактично-інноваційний аспект / В. О. Зайчук, А. С. Нісімчук, А. Д. Білан. – Луцьк : Твердиня, 2009. – Т. 2. – 312 с.
4. Морзе Н. В. Основи інформаційно-комунікаційних технологій / Н. В. Морзе. – Київ : Видавнича група ВНУ, 2008. – 352 с.
5. Наволокова Н. П. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / Н. П. Наволокова. – Харків : Основа, 2011. – 213 с.
6. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посіб. / О. І. Пометун, Л. В. Пироженко ; за ред. О. І. Пометун. – Київ : А.С.К., 2005. – 192 с.

7. Полтавець О. С. Впровадження інноваційних технологій у практику роботи початкової школи / О. С. Полтавець // Почат. навчання та виховання. – 2006. – № 16. – Додаток “Метод. банк”. – С. 1–24.

8. Селевко Г. К. Педагогические технологии на основе дидактического и методического усовершенствования УВП / Г. К. Селевко. – Москва : НИИ школьных технологий, 2005. – 288 с.

9. Сиротенко Г. О. Сучасний урок: інтерактивні технології навчання / Г. О. Сиротенко. – Харків : Основа, 2003. – 80 с.

Стаття надійшла до редакції 12.09.2016.

Витюк И. С. Современные педагогические технологии в начальной школе

В статье рассматриваются игровые, интерактивные технологии и технологии проектного обучения как вид современных педагогических технологий на уроках в начальных классах. Освещается роль игровых технологий для младших школьников, виды интерактивных упражнений, функции и основные этапы проектной работы. Показаны самые разные классификации современных педагогических технологий, над которыми работает педагогический коллектив начальной школы. Акцентировано внимание на использовании игровой деятельности с целью оптимизации учебного процесса. Значительное внимание уделено технологии интерактивного обучения. Раскрыты особенности применения интерактивных технологий, которые выдвигают определенные требования к структуре урока. Показаны основные пять этапов структуры урока: мотивация, объявления, представление темы и ожидаемых учебных результатов, актуализация знаний, интерактивное упражнение и рефлексия. Отмечено проектную деятельность как одну из самых перспективных составляющих образовательного процесса. Значительное внимание уделено этапам работы в проекте.

Ключевые слова: педагогические технологии, игровые и интерактивные технологии, технология проектного обучения, компетентности.

Vitiuk I. Modern Pedagogical Technologies in Primary School

The gaming, interactive technologies and technologies of project-based learning as a form of modern pedagogical technologies at the lessons in primary school have been studied in the article. The role of gaming technology for junior schoolchildren, the types of interactive exercises, functions and the main stages of project work have been cleared out. The variety of classifications of modern pedagogical technologies, which are worked out by the teaching staff of primary school have been shown. The attention is focused on the use of gaming activity for the purpose of optimization of educational process. Considerable attention is paid to techniques of interactive learning. The peculiarities of the using interactive technologies, which show certain demands to the structure of the lesson, have been revealed. Five main steps of lesson structure are shown: motivation, announcement, presentation of the topics and the expected learning outcomes, actualization of knowledge, interactive exercise and reflection. The project activity is mentioned as one of the most promising components of the educational process. Considerable attention is paid to the stages of work in the project. The topicality of the content of modern secondary school reform has been revealed. It is mentioned that pedagogical technology should become a tool with which teachers could accurately identify ways to implement their psycho-pedagogical and methodological knowledge, to acquire new knowledge in teaching and education. The attention is focused on diversity and a large number of modern pedagogical technologies, which require the teacher's undivided attention and proper preparation for their selection and implementation in the educational process.

Key words: educational technologies, game and interactive technologies, technology of project-based learning, competences.