



Наталія КОШМАК,
 учителька географії, завідувачка філії Опорного закладу освіти
 Новоселицький ліцей Полонської міської ради

Упровадження технології інтерактивного навчання

Сучасна шкільна географічна освіта реалізує компетентнісний та ціннісний підходи в навчанні відповідно до положень Концепції Нової української школи. Учителі прагнуть створити для учнів такі умови, в яких буде приємно навчатися та виробляти вміння користуватися цими знаннями у професійному й приватному житті.

Навчально-пізнавальна компетентність (уміння вчитися) є складовою всіх інших компетентностей. Вона передбачає вміння: ставити й пояснювати ціль, планувати та організувати її досягнення, аналізувати результати, давати самооцінку своєї пізнавальної діяльності; самостійно виокремлювати проблемні завдання, висувати гіпотези, вибирати умови для проведення спостережень і досліджень, працювати з інструкціями, добирати математичний апарат для здійснення та оформлення вимірів, описувати результати, формулювати висновки; ставити питання щодо явищ і процесів, які спостерігаються та досліджуються, критично осмислювати інформацію з різних джерел, встановлювати й пояснювати причинно-наслідкові зв'язки між компонентами; презентувати результати своєї роботи з використанням інформаційно-комунікаційних та інших технологій.

Шкільні курси географії володіють значним потенціалом щодо формування навчально-пізнавальної компетентності. Адже шкільна географічна освіта спрямована на досягнення, у тому числі й таких завдань: розвиток пізнавального інтересу, інтелектуальних і творчих здібностей учнів у процесі географічних спостережень, вирішення проблемних завдань, самостійного здобуття нових знань із географії; формування здатності і готовності до використання географічних знань і вмінь у повсякденному житті для соціально відповідальної поведінки у навколишньому середовищі, його збереження, адаптації до умов проживання на певній території; самостійного оцінювання рівня впливу людини на природу, безпеки довкілля як сфери життєдіяльності людини; вирішення конкретних практичних завдань [7].

Дієвим інструментом формування компетентностей та реалізації таких завдань, на мою думку, є технологія інтерактивного навчання. Поняття «технології інтерактивного навчання» різні дослідники трактують по-різному. Але всі вони розглядають інтерактивну технологію навчання як систему, що містить такі головні компоненти: чітко сплановані цілі навчання – зрозумілий якісний та кількісний очікуваний результат процесу у вигляді навчальних досягнень учнів, а саме: передбачуваного рівня засвоєння навчального змісту; спеціально відібраний та структурований зміст навчання; інтерактивні форми, методи та прийоми, за допомогою яких організоване навчання і стимулюється активна діяльність учнів; адекватні цілям, формам і мето-

дам засоби навчання; розумові й навчальні дії та процедури, за допомогою яких учні можуть досягти запланованих результатів, представлені у вигляді системи пізнавальних завдань; організаційні та психолого-педагогічні умови, що дозволяють ефективно спланувати та реалізувати інтерактивне навчання [8].

Переконана, що основою інтерактивного навчання є майстерність взаємодії в навчанні, а компонентами інтерактивних технологій – інтерактивні методи навчання з використанням технічних засобів (комп'ютерна підтримка та ін.), методичних матеріалів тощо.

На своїх уроках найчастіше використовую такі **методи і прийоми**, які постійно підвищують цікавість та допитливість, сприяють розвитку пізнавальних інтересів учнів. Серед них: мозковий штурм, займи позицію, незакінчене речення, ігрові, проєктні, робота в парах, робота в малих групах, евристична бесіда (з елементами диспуту), дискусія, екологічний театр, випуск тематичної листівки – подарунка на згадку тощо. Ефективним засобом інтерактивного навчання є і нетрадиційні уроки: урок-змагання, урок-подорож, урок-гра та інші. Наприклад, при вивченні теми «Природокористування» у 8-му класі був проведений урок географії у формі **рольової гри «Бережи свою планету»**. Мета: формувати в підлітків бережливе ставлення до природи, виховувати екологічне мислення.

Методичні рекомендації: для гри набираються дві команди по п'ять-шість дітей. Перша команда – жовті, як Сонце, джерело енергії на Землі; друга команда – зелені, колір життя на нашій планеті. Кожному гравцеві пов'язуються хустинки або шарфики відповідного кольору.

Суддівство доручається вчителю. Після кожного туру оголошується рахунок.

Ця екологічна гра допоможе учням усвідомити свою роль у збереженні чистоти навколишнього середовища та дбайливому ставленні до багатств природи.

Гра складається із 8-ми турів.

1 тур: командам по черзі ставляться запитання екологічного змісту.

2 тур: завдання – назвати чинники забруднення води у природі.

3 тур: «Водоохоронна смуга». Команди вирішують, що можна робити на водоохоронній смузі, а що – ні.

4 тур: «Бережи природу». Обом командам надається можливість продемонструвати своє вміння дбайливо витрачати воду.

5 тур: «Як уберегти чистим повітря?». Уболівальники називають по черзі причини забруднення повітря, а команди-супротивниці мають відповісти, як можна уникнути такого забруднення повітря.

У 6 турі потрібно оцінити вчинки у таких ситуаціях: людина катається в ліфті; освітлює робоче місце люстрою; ідучи кудись, вимикає світло; миється під душем; на зиму заклеює віконні рами; піднімається ліфтом на другий поверх тощо.

Учасникам гри в 7 турі видаються чисті аркуші і ручки та пропонується розв'язати задачі:

1. Щотижня кожна родина викидає не менше двох цебер сміття. Скільки сміття назбирається за рік, якщо в році 52 тижні? (104 цебра).

2. Скільки сміття назбирають жителі міста з мільйонним населенням, якщо в ньому близько 300 000 родин, за тиждень? (600 000 цебер); за місяць (4 тижні)? (2 400 000 цебер); за рік (52 тижні)? (31 200 000 цебер).

Кульок зі сміттям (8 тур) для кожної команди готується заздалегідь і містить наступні предмети: кілька порожніх пластикових пляшок, старі книжки, журнали, списані зошити, картон, поламані дитячі іграшки, старе взуття й одяг, скляні пляшка й банка, металева бляшанка, пакети з-під соку, сухарі, лушпиння картоплі тощо. Перед командами виставляються таблички з назвами пунктів призначення для сміття: «Смітник», «Пункт прийому вторинної сировини», «Нужденним людям», «Тваринам». Усі предмети й пакети мають бути чистими, а харчові відходи – лежати в маленькому кульку.

Потім команди демонструють, як вони вчинили зі сміттям, розподіляючи його за чотирма запропонованими пунктами. Тетрапаки і пластикові пляшки вони стискають. Решта помістилося в маленький кульок. Акцентувати на цьому увагу всіх дітей!

Підсумок: «Гра показала, наскільки важливо правильно поводитися у довіллі. Це стане вам у нагоді впродовж усього життя. Ви маєте ділитися своїми знаннями з батьками, друзями, щоб кількість захисників природи збільшувалась, і тоді довілля буде чистішим і здоровішим його життям».

Оцінювання роботи кожної команди.

Ігри сприяють передачі способів здобування знань, досвіду колективної і групової роботи. Дидактичні ігри змушують учнів вносити в пізнавальну діяльність свій досвід і знання, одержувати нові знання з джерел, знайдених самостійно. Тому можна стверджувати, що гра для дітей – це і навчання, і праця, і серйозна форма виховання.

Не менш ефективними є **уроки-змагання**, які, здебільшого, проводяться у кінці вивчення теми. Наприклад, після вивчення теми «Гідросфера» у 6 класі можна провести урок-змагання, мета якого – поглиблення та узагальнення системи навчальних досягнень учнів із даної теми, формування загальної географічної культури школярів; розвиток пізнавального інтересу учнів до об'єктів і процесів навколишнього світу; навчати встановлювати зв'язки в системі географічних знань, на цій основі формувати ключові компетентності.

На початку уроку йде мотивація навчальної діяльності та підготовка до роботи. Особлива увага звертається на те, що знання, які не дають нічого для практики, мало чого варті, то ж потрібно поміркувати, як можна їх застосувати в житті.

Учні класу об'єднуються в команди, кожна з яких обирає назву і капітана. Після цього пояснюють правила гри учасникам: за правильні відповіді видають гравцям паперові кружечки, відповідно до кількості зароблених балів.

План проведення:

1-й конкурс – «Розминка».

2-й конкурс – «Конкурс знавців».

3-й конкурс – гра «Ромашка».

4-й конкурс – «Хто швидше» (конкурс капітанів).

5-й конкурс – «Упізнай мене».

6-й конкурс – конкурс ерудитів «Географічні рекордсмени».

7-й конкурс – «Чи знаєш ти карту?».

Під кінець змагання за кількістю кружечків виставляються оцінки учням і визначається команда-переможниця.

Отже, така організація освітнього процесу сприяє тому, що здобувачі освіти проявляють активний інтерес до навчання, опановують креативні навички здобування знань безпосередньо з довілля, кожен самостійно виконує конкретне завдання, несе відповідальність перед іншими щодо свого внеску в загальний результат, у співпраці здійснює комунікацію з іншими суб'єктами освітнього процесу, зберігаючи при цьому індивідуальність та ініціативність, готовий публічно відзвітувати, дати самооцінку власної навчально-пізнавальної діяльності в нестандартних ситуаціях та оцінити роботу інших учнів. Інтерактивне навчання – це насамперед діалогове навчання, під час якого відбувається взаємодія між учасниками освітнього процесу – обмін знаннями, ідеями, способом діяльності.

Отже, навчально-пізнавальна компетентність посідає провідне місце серед ключових і предметних географічних компетентностей. Результатом її формування є всебічний розвиток і самореалізація особистості школяра, активного учасника у сфері навчально-пізнавальної діяльності, здобувача якісної географічної освіти.

Використані джерела

1. Андреева В. М., Шматько О. Є. Урок географії в сучасних технологіях. Харків: Вид. група «Основа», 2011. 176 с.

2. Антончук П. О. Ігрова діяльність як засіб соціалізації школярів. Науковий вісник Ужгородського національного університету: Серія «Педагогіка. Соціальна робота». 2012. Вип.5. С.31-32

3. Бойко О.В. Гра як засіб реалізації сучасних технологій навчання. Наукові записки. Випуск 51. Серія: Педагогічні науки. Кіровоград: РВЦ КДПУ ім. В.Винниченка. 2014. Частина 2. С.18-20

4. Войтенко В.М. Формування в учнів потреби в знаннях, як основи їх пізнавального інтересу. Засоби навчальної та науково-дослідної роботи. Харків: ХДПУ ім. Г. С. Сковороди, 2015. С.63

5. Дебрович В. Розвиток навчально-пізнавальної компетентності учнів. (2019) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://surl.li/fnuob>

6. Кравчук В.В. Теоретичні заклади використання ігрової діяльності як фактора розвитку творчих здібностей учнів. Збірник наукових праць. Педагогічні науки. Херсон: Айлант. 2015. Випуск 12. С.103-111.

7. Навчальна програма для закладів загальної середньої освіти. Географія. 6 – 9 класи (наказ Міністерства освіти і науки України від 03 серпня 2022 року № 698)

8. Староста В. Технології інтерактивного навчання: сутність, класифікація [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://surl.li/fnuok>