

УДК 371.3(438)

**Ірина Нестайко**

## **ПОЛЬСЬКИЙ ДОСВІД ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ**

Вперше термін «Інтерактивне навчання» був широко пропагований в польському навчанні Шкільними і Педагогічними видавництвами. Вже в березні 2006 року у Варшаві відбувся I Загальнопольський Форум Інтерактивного Навчання, організований Центральним осередком вдосконалення вчителів. Його метою було представлення значення і впливу інтерактивного навчання на зміну стилю роботи в школі, а також розповсюдження засобів і методів інтерактивного навчання через презентацію допоміжних дидактичних матеріалів [6].

Проблему інтерактивного навчання на сучасному етапі розглядають Й. Ольчак, Г. Гулінська, М. Бартошевіч, А. Саламонська, Б. Семенецький та інші.

Однією з головних і найчастіше обговорюваних проблем навчання на відстані є усамітнення учня і, як результат цього, пов'язана з цим відсутність мотивації для продовження навчання. Засобом, що може полегшити вихід з цієї проблеми, але одночасно визначить нові цілі і методи, які будуть потрібними в подальшому навчанні, однозначно є інтерактивна таблиця, яка може стати в пригоді при значних змінах не лише в методиці навчання, але й при розумінні, спілкуванні і передачі інформації.

Мета статті – визначити роль і значення інтерактивного навчання для вчителів та учнів на сучасному етапі в польському суспільстві.

Інтерактивні таблиці дуже популярні у Великобританії, США, а також і в Європі. На даний час в Польщі використовується багато інтерактивних таблиць, а саме: InterWrite MeetingBoard фірми GTCOCALCOM, Walk and Talk чи Webster фірми Polyvision, а також StarBoard фірми Hitachi. Вибираючи інтерактивну таблицю, слід звернути увагу на мовну версію програмного забезпечення, а також можливість його інсталяції на кількох комп'ютерах, що зробить можливим створення пліків таблиці на більш ніж одному комп'ютері, а також співпрацю з іншими інтерактивними таблицями.

Важко однозначно визначити, яка з цих таблиць має більші навчальні можливості, однак фірма Hitachi (співпрацюючи з британським Cambridge, німецьким Klett Cooperation, польськими Шкільними і Педагогічними видавництвами) підготувала спеціальне програмування, яке підтримує роботу вчителів. В результаті такої діяльності в рамках порталу WsiPnet виник розділ, який займається інтерактивним навчанням. Там можна знайти сценарії, різноманітні думки щодо цікавого проведення

занять, а також спеціальні аплікації до інтерактивної таблиці StarBoard, у вигляді пліків у форматі YAR. Доступні матеріали дозволяють використати можливості інтерактивної таблиці з метою цікавої презентації, а також активізації учнів під час уроку [5]. Ці та інші можливості, а також чисельні позитивні сторони таблиці StarBoard спричинили до того, що в Польщі вона користується найбільшою популярністю.

Інтерактивне навчання це спосіб організації та проведення процесу навчання і учіння, який максимально збільшує участь і активність учня, а також дає учневі можливість вибору власних доріг пізнання і розвитку, пристосованих до його можливостей [6, с. 8]. В цьому розумінні навчання-учіння уподібнюється до дослідницького процесу, залучає всі почуття і емоції учня. В результаті цього значно покращується ефективність навчання, а також збільшується рівень мотивації і задоволення учнів. Особливу роль в інтерактивному навчанні відіграють електронні ЗМІ, які використовують засоби інформаційних технологій. Застосування гіпертексту і мультимедійних ЗМІ дозволяє вільно реалізовувати багаторівневе навчання, яке учень сам собі корегує. Таке навчання є сучасною формою неперервного навчання, яка використовує в навчанні досягнення мобільних технологій [4, с. 28].

Вчителі часто використовують на уроках інтерактивні таблиці. Оснащено ними деякі кабінети з конкретних предметів. На думку вчителів Польщі, інтерактивне навчання виправдовує себе на 100 відсотків. Це нова площина порозуміння між вчителем, монітором і учнем. Поступово зникає уявлення про неперспективну школу і вчителя, який не в стані зрозуміти нового покоління учнів. Вчителі з ентузіазмом говорять про нову технологію, яка змінює уяву про вчителя в очах учнів. Теперішні учні виховані в дусі сучасності і приймають всі її прояви майже автоматично. Завдяки регулярному застосуванню інтерактивних таблиць вчителі багато виграли в спілкуванні з учнями, наблизилися до них і не уявляють собі повернення до дошки з крейдою.

Сьогодні вчителі, працюючи в школі, є активними, шукають натхнення і постійно вдосконалюються. В рамках проекту «Пристосування професійних кваліфікацій вчителів до нових потреб освітнього ринку» учасники розвивають свої компетенції, пов'язані з новою роллю вчителя. Вони прагнуть бути експертами і тренерами у сфері використання сучасних технологій в освіті. Вони є прикладом вчителів завзятих, активних і схильних до нових ідей, вчителів, котрі шукають сучасні напрямки роботи. Такі вчителі розуміють, що успіх сучасної школи полягає передусім у користуванні природними ресурсами цифрового покоління. Так, використовуються на уроках блоги, вебквести, смс, різні моделі e-learningu [6, с. 35]. Вчителі самі ведуть свої блоги і закладають їх в мережу. Створюють певні групи і таким чином співпрацюють,

---

домовляючись про зустріч не лише в мережі, а й інформують про важливі події навчання. Для таких вчителів сучасна школа це місце, в якому учні самостійно вишуковують, перетворюють, аналізують інформацію, творячи нові знання, оскільки вони становлять справжню конкурентну перевагу в навчанні. Вчитель стає арбітром щодо оцінки праці учнів, які вирішують визначені ними справжні проблеми. Вчитель також допомагає учням окреслити стратегію учіння і побудувати свою власну стежину шкільної кар'єри.

У шкільних і педагогічних видавництвах Польщі з'явився сервіс, присвячений інтерактивному навчанні, спрямований саме на таких вчителів. Намір авторів такий, щоб він став платформою творчого обміну досвідом для всіх зацікавлених щодо використання інформаційних технологій у навчанні. Завдяки всебічній і різноманітній діяльності, яка має на меті пропагування сучасних методів і засобів навчання, а також вдосконалення вчителів, автори прагнуть, щоб виникла група людей, зацікавлених впровадженням і використанням інтерактивного навчання. Інтеграція охочих до співпраці вчителів, шкіл і методичних осередків у сфері впровадження і ефективного використання інтерактивного навчання в дидактичному процесі, відбувається через співтворення навчальних ігор, обмін конспектами уроків і мультимедійними презентаціями, а також через ведення експертних блогів і створення бібліотеки вебквестів [3, с. 55].

Щоразу більше інтерактивних матеріалів у вигляді карт, таблиць, моделей виникає як окремий інтерактивний матеріал, який доступний на навчальних порталах. Автори цих матеріалів розуміють, що сама інтерактивна таблиця небагато змінить у школі, якщо і надалі буде застосовуватись в прикладі «вчитель коло дошки (інколи учень), а учні за партами».

Досвід показує, що багато вчителів почали самостійно працювати над створенням конспектів уроків, використовуючи засоби навчальних порталів. Деякі вчителі створили власні пропозиції інтерактивних вправ, використовуючи при цьому на уроках інформаційно-комунікативні технології. Завдяки ним вони можуть змінювати модель шкільної дидактики. Інтерактивна таблиця, на думку експертів, повинна бути місцем, де відбуваються інтерактивні презентації учнів. Натомість завданням вчителя є: визначення проблеми, яку учні повинні розв'язати, а результати своїх робіт представити в таблицях. Завдяки таким завданням учні природно використовують мобільні прилади, які стають їх особистою дидактичною допомогою. Такого роду виклик стає для учнів більш цікавим, а школа асоціюється з місцем сучасного навчання, де учень навчається, і завдяки цьому:

- розвиває таланти;
- в залежності від своїх нахилів входить в поступові етапи роботи проекту;

- використовує в роботі індивідуальні модальні преференції;
- природнім способом застосовує свої стратегії учіння;
- пізнає принципи групової роботи і формує суспільні вміння;
- застосовує часті повторення відповідно до принципу ефективного запам'ятовування;
- використовує на практиці засоби інформаційно-комунікавної технології [3, с. 80].

На думку вчителів, такі завдання зацікавлюють учнів і розвивають в них креативність. Разом з тим, учні стають авторами шкільних навчальних засобів, які вчитель може використовувати на наступних заняттях. Вчитель стає експертом, який оцінює нериторичні аспекти учнівського проекту. Учні звикають до миттєвих результатів, які отримують, користуючись комп'ютерними іграми, з пильністю чекають на завдання вчителя, які є для них вирішальною оцінкою.

Проведені дослідження на території Польщі дозволили ствердити, що на деяких рівнях навчання робота з інтерактивною таблицею дозволяє отримати кращі результати навчання в порівнянні з результатами групи, яку навчали в комп'ютерному класі чи традиційними методами. Висока навчальна ефективність є результатом модифікації вибраних елементів занять під час їх проведення, а також легшого перетворення їх структури через звернення до попередніх нотаток, можливості розбудови і привабливішого пояснення важкодоступного матеріалу через різного роду динамічні і інтерактивні презентації. Таблиця StarBoard дозволяє плавно проводити заняття і легко пристосовувати рівень навчання до потреб даного класу чи групи. Це особливо важливо у випадку учнів старших класів, де різниця між рівнем окремих знань учнів велика. Відмінну ситуацію спостережено у вищих навчальних закладах, де найбільшу навчальну ефективність в дистанційному тесті помічено в групі, яка користувалася мультимедійною аплікацією в комп'ютерному класі. Це може виникати з певної свободи поведінки, яку дає цього виду форма навчання, до якої учні середніх і старших класів не є підготовлені.

Порівняймо для прикладу урок в звичайному комп'ютерному класі і урок із застосуванням інтерактивної таблиці. На уроці в комп'ютерному класі учень має можливість навчатися у темпі, відповідному до свого психофізичного розвитку, що інколи спричиняє розпорошення його уваги на інші елементи програми, які на даний момент є для нього цікавими. Зате, на уроці із використанням інтерактивної таблиці, вчитель контролює перебіг і темп уроку, може пояснювати складніші частини матеріалу без переривання дії аплікації, що робить можливим збереження плавного перебігу уроку, однак не дає повного контролю над результатами всіх учнів. Учасник занять в комп'ютерному класі самотійно користується всіма опціями мультимедійної програми і знайомиться з її структурою в залежності від власних потреб, що може привести до розпорошення його

---

уваги. Зате на заняттях з використання інтерактивної таблиці існує можливість користування готовими мультимедійними матеріалами відповідно до запланованого ходу уроку, що буває марнотратним часом, поки вчитель не збере достатньої кількості потрібних матеріалів. На уроках в комп'ютерному класі учень має можливість самостійно проектувати і виконувати завдання, що інколи спричиняє додаткові організаційні труднощі для вчителя і може створювати ситуації, небезпечні для здоров'я. На уроці з інтерактивною таблицею можливість слідкування за перебігом досвіду цілого класу учнів дозволяє зберегти безпеку, однак ускладнює практику мануальних вмінь окремого учня. На уроці в комп'ютерному класі результати тесту є авторитетними, оскільки кожен учень розв'язує його самостійно, однак така ситуація не дає учневі миттєвого споглядання в результати інших учнів. А на уроці з інтерактивною таблицею спільне розв'язання тестів і завдань на дошці дозволяє повторити матеріал уроку і розпочати дискусію, однак обмежує самоконтроль і самооцінку учнів. В комп'ютерному класі самостійна робота біля комп'ютера полегшує індивідуалізацію навчання, але інколи руйнує заплановану структуру уроку. Натомість самостійна робота учнів з інтерактивною таблицею гарантує активну участь на уроці, однак технічні недоліки таблиці спричиняють інколи розпорошення уваги учнів [4, с. 47–51].

Отже, інтерактивна таблиця дає широкий спектр навчальних можливостей, завдяки чому знаходить широке застосування в багатьох галузях – наприклад, в науці, навчальних заняттях, під час презентацій та телеконференцій тощо. Корисна вона буде як для осіб, що навчають працівників, так і для тих, хто представляє свої результати в роботі (наприклад, архітектора, інженера, військового та ін.). Нею можуть користуватися передусім: школи і вищі навчальні заклади, навчальні фірми, рекламні агенції, корпорації, центри конференційних залів, урядові установи і армія. Зрештою, мультимедійна таблиця це сучасна дидактична допомога, яка робить можливим поєднання традиційного викладу матеріалу із представленням всіх «цифрових» мультимедійних матеріалів, якими диспонує вчитель. Така таблиця полегшує сприйняття обговорюваних на заняттях проблем. За допомогою лише одного руху вчитель може представити учням, наприклад, модель просторової фігури тощо. Можна також, знаходячись біля таблиці, дописувати власні коментарі за допомогою електронної ручки. Графічні матеріали, що опрацьовані вчителем чи учнями на інтерактивній таблиці можна записувати на диск комп'ютера, а пізніше відтворювати їх або змінювати в будь-який момент. Інтерактивна таблиця дозволяє спостерігати і аналізувати мікроскопічні об'єкти, а також споглядати різні експерименти, спостерігаючи безпосередньо за ходом їх проведення.

Вище наведені факти вказують на широку сферу застосування інтерактивних таблиць в різних галузях нашого життя. На даний момент в

---

Польщі більшість користувачів цього дидактичного засобу це школи, вищі навчальні заклади різних типів, центри підвищення кваліфікації вчителів, а також освітні установи.

Отже, використання в навчанні мультимедійних засобів призвело до того, що процес навчання-учіння став ефективнішим, легшим і приємнішим, а знання, здобуті в ході такого процесу триваліші і більш інтегровані.

#### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Gulińska H., Bartoszewicz M., Scenariusze lekcji przyrody prowadzonych z wykorzystaniem tablicy StarBoard // TIK Oficyna Wydawnicza CDiDN, Szczecin, 2006. – 112 s.
2. Gulińska H., Bartoszewicz M. Tablica interaktywna na lekcjach przyrody – wyniki badań // Oficyna Wydawnicza CDiDN, Szczecin, 2005. – 85 s.
3. Gulińska H. Bartoszewicz M., Salamońska A. Tablica interaktywna StarBoard jako nowy element w kształceniu zdalnym, Technologia Informacyjna i Komunikacyjna w Edukacji, «Nowoczesne Narzędzia TI» // Oficyna Wydawnicza CdiDN, 2006. – 120 s.
4. Olczak J. Nowoczesne narzędzia technologii informacyjnej, Oficyna Wydawnicza CDiDN, Szczecin, 2005. – 116 s.
5. Siemieniecki B. Komputer w edukacji. Podstawowe problemy technologii informacyjnej // Uniwersytet M. Kopernika, Toruń, 1998. – 145 s.
6. Szolno A. Nowoczesna technika wspomaga mobilnych // Lubuska WK OHP, «Biuletyn OHP» 2006. – 234 s.