

Плінокос І. Ю.
*студентка факультету фізико-математичної,
комп'ютерної та технологічної освіти
Бердянського державного педагогічного університету*

Белова-Олейник Ю. Ю.
*кандидатка педагогічних наук,
доцентка кафедри професійної освіти,
трудового навчання та технологій
Бердянського державного педагогічного університету*

МЕТОДИ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ УЧНЯМИ 8 КЛАСУ ТЕХНОЛОГІЇ ОЗДОБЛЕННЯ ОДЯГУ

Інтерактивні методи - це форма навчання, де вчитель та учні взаємодіють між собою в режимі діалогу. Це співпраця та взаємне навчання, де учитель і учні є рівними партнерами у навчальному процесі. В такому спілкуванні важливо враховувати думки та ідеї кожного учасника, інтерактивна взаємодія виключає домінування будь-якого учасника над іншим.

Термін «*інтерактивний*» означає взаємодію. Інтерактивність описує здатність спілкуватися або взаємодіяти з кимось (людиною) або з чимось (комп'ютером).

Інтерактивні методи навчання відрізняються від традиційних за активною участю кожного учасника та їхнім духовним та емоційним співробітництвом. У цьому підході кожному учневі надається можливість висловлювати свої думки та співпрацювати з іншими. Заняття за цим методом стимулюють ініціативу учнів та розвивають їхнє критичне мислення та навички спілкування. Уроки можуть включати різноманітні активності, такі як парні або групові дії, проєкти та творчі завдання, що сприяють взаємному навчанню. Учень виступає як активний учасник, а вчитель підтримує його в пошуку знань та розвитку.

Мета інтерактивного навчання:

- розвивати комунікативні навички;

- створювати комфортні умови та сприятливе емоційне середовище для всіх учасників заняття;
- формувати навички роботи в команді та вміння висловлювати свої думки;
- викликати інтерес до навчання та внутрішню мотивацію;
- розкривати творчий потенціал.

За допомогою таких методів учні можуть:

- Аналізувати інформацію, творчо набувати знання та навчатися більш зацікавлено.
- Вчитися слухати інших та поважати альтернативні думки.
- Збагачувати свій соціальний досвід, моделюючи різні ситуації та інтегруючись у різні життєві сфери.
- Розвивати навички співпраці та вирішення конфліктів.
- Розкривати та розвивати творчий потенціал.

Для найбільш якісного вивчення технології оздоблення одягу інтерактивними способами найдоцільніше використовувати метод Мозкового штурму, рольові ігри, дебати.

Мозковий штурм — метод опитування, за якого приймаються будь-які відповіді учасників щодо обговорюваної теми.

Для організації мозкового штурму потрібно:

- сформулювати запитання, проблему чи ситуацію і запропонувати учасникам висловити свої ідеї та пропозиції;
- обрати протоколіста або самому записувати висловлені ідеї;
- повідомити, що учасники можуть пропонувати будь-які ідеї, які спадають їм на думку;
- не обговорювати ідеї відразу після того, як їх запропоновано;
- записувати там, де їх буде добре видно;
- опрацювати спільно з учасниками список ідей: додати нові, вилучити ті, що не стосуються теми, розподілити ідеї за категоріями, відібрати найкращі тощо.

Рольова гра — неформальна постановка, у процесі якої учасники без попередньої підготовки розігрують сценки або ситуації. Вони уявляють себе вигаданими персонажами, які моделюють реальні життєві історії та ситуації.

Рольова гра вимагає певних навичок від тренера і від учасників тренінгу. Для організації рольової гри:

- описують модельну ситуацію, яку треба інсценувати;
- розказують учасникам, як вони мають діяти, або запропонуйте сценарій;
- відбирають охочих або розкутих енергійних учасників, щоб продемонструвати сценку перед класом. Обирають для себе одну із провідних ролей;
- використовують допоміжний реквізит: капелюшки, картки з іменами, перуки, костюми, маски — усе, що можна виготовити на місці або приготовлене заздалегідь;
- починають рольову гру;
- якщо це можливо, обґрунтовують ситуацію з гумором;
- після закінчення сценки обговорюють її;
- об'єднують клас у групи, нехай вони зіграють між собою цю чи подібну сценку. Так можна уникнути ніяковості, спричиненої необхідністю виступати перед усім класом.

Дебати — це організований процес формулювання і захисту своїх позицій щодо конкретної проблеми двома чи більше учасниками. Мета дебатів — усебічний аналіз і обговорення проблеми, яка не має простого розв'язання.

Для проведення дебатів спочатку формулюють певну проблему чи питання, наприклад: «Мереживо на блузці: «за» і «проти»». Учасникам пропонують зайняти відповідну позицію з цієї проблеми. Відтак упродовж визначеного часу вони формулюють аргументи на захист своєї позиції і обирають того, хто виступатиме від імені групи. Спікери обмінюються

промовами, а після цього кожній команді дається можливість спростувати аргументи опонентів.

Застосування методів інтерактивного навчання під час вивчення технології оздоблення одягу відбувається сприяння розвитку різноманітних навичок, а саме:

Творчість та дизайн: сприяння творчому мисленню через групові проекти та індивідуальні завдання. Заохочення учнів до виявлення власного стилю та підходу у технології оздоблення.

Критичне мислення: заохочення обговорень та дебатів, де учні можуть висловлювати свої думки та аргументувати їх. Організація аналітичних завдань та обговорення різних підходів до оздоблення.

Комунікаційні навички: організація діалогів, рольових ігор та групових демонстрацій для розвитку навичок комунікації. Використання онлайн-платформ та соціальних мереж для обміну ідеями та отримання зворотного зв'язку.

Досвід використання інтерактивного навчання на уроках трудового навчання та технологій дає можливість зробити наступні висновки. А саме, до переваг інтерактивних методів можна віднести:

Стимуляцію активної участі: Інтерактивні методи дозволяють учням активно залучатися до навчального процесу, сприяючи засвоєнню інформації та розвитку критичного мислення. Активна участь сприяє кращому розумінню матеріалу та виникає інтерес до навчання. Приклад: Групові дискусії, мозаїчні уроки.

Розвиток соціальних навичок: Колективні інтерактивні завдання сприяють розвитку навичок співпраці, комунікації та роботи в команді, що є ключовими для успіху в сучасному суспільстві. Залучення до командної роботи формує навички, які важливі для подальшого життя та професійного розвитку. Приклад: Групові проекти, рольові ігри.

Індивідуалізацію навчання: Інтерактивні методи можуть бути адаптовані для різних стилів навчання та індивідуальних потреб учнів,

дозволяючи їм вивчати матеріал на своєму темпі. Використання інтерактивних технологій дозволяє створювати персоналізовані завдання для кожного учня. Приклад: Використання інтерактивних технологій для персоналізації завдань.

Залученню учнів з різним рівнем навченості: Інтерактивні завдання можуть бути структуровані так, щоб викликати інтерес і викликати реакцію учнів з різним рівнем підготовки. Забезпечення різноманітності завдань сприяє розвитку різних рівнів когнітивних навичок. Приклад: Диференційовані завдання для різних груп.

Збагаченню досвіду: Інтерактивні методи дозволяють учням збагачувати свій досвід, сприяючи більш глибокому засвоєнню матеріалу та розширенню світогляду.

Крім того, до недоліків інтерактивних методик під час вивчення технології оздоблення одягу можна віднести:

Часові обмеження: Деякі інтерактивні методи можуть вимагати більше часу на підготовку та виконання, що може бути непрактичним в обмежених умовах. Це може стати обмеженням в умовах, коли час на навчання обмежений. Приклад: Важкість вписати інтерактивні активності в обмежений розклад.

Втрата контролю: Інтерактивне оточення може призвести до втрати контролю над процесом навчання в разі непередбачених ситуацій. Важливо ретельно планувати та моделювати інтерактивні активності. Приклад: Неочікувані обговорення теми.

Нерівномірна участь: Деякі учні можуть відчувати себе менш комфортно або боятися висловлювати свою думку, що може призвести до нерівномірності участі. Необхідно створювати сприятливу атмосферу для участі кожного учня. Приклад: Страх висловлювати власні думки.

Необхідність додаткових ресурсів: Деякі інтерактивні методи можуть вимагати додаткових матеріальних чи технічних ресурсів. Не у всіх навчальних закладах можуть бути забезпечені необхідні матеріальні