

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ

УДК 93/94(07):373.5.091.33

DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2024.307856>

Ірина Бондар, кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри історії України
Рівненського державного гуманітарного університету

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ

У статті охарактеризовано особливості застосування інтерактивних технологій як форми організації пізнавальної діяльності, яка побудована на постійній взаємодії (конкуренції, кооперації, співробітництві) учасників навчального процесу. У статті описано специфіку застосування інтерактивних технологій у формуванні креативності учнів у процесі навчання історії. Представлено логіку інтерактивного заняття, якої необхідно дотримуватися у навчанні. Окреслено характеристики інтерактивного навчання, вказано умови успішного застосування інтерактивних технологій для побудови освітнього простору особистості учнів задля формування креативності. Акцентовано, що використання інноваційних технологій сприяє підвищенню рівня опанування предмету: учні краще засвоюють програмовий матеріал, підвищується їхня продуктивність на заняттях. Доведено, що застосування інтерактивних технологій змушує школяра мобілізувати всі свої знання, вміння, особистий досвід, проявляти та розвивати самостійність, творчі здібності, що забезпечує формування креативності.

Ключові слова: інтерактивні технології; проблемні ситуації; формування креативності; ключові та предметні компетентності; навчання історії.

Рис. 2. Літ. 11.

**Iryna Bondar, Ph.D. (Pedagogy), Associate Professor of the
History of Ukraine Department,
Rivne State Humanitarian University**

FEATURES OF APPLICATION OF INTERACTIVE TECHNOLOGIES ARE IN FORMING OF CREATIVITY OF STUDENTS ON LESSONS OF HISTORY

The article describes the peculiarities of the use of interactive technologies as a form of organizing cognitive activity, which is built on the constant interaction (competition, cooperation, cooperation) of the participants of the educational process.

In the article, the specific of application of interactive technologies is described in forming of creativity of students in the process of studies of history. The logic of interactive employment, that it follows to adhere to in studies, is presented.

The features of studies are a series of problem situations; a group form of work of students is on a lesson; openness of studies, collaboration of different levels; wide feed-back; emotional presentation, relaxed; a dialogue is a basic element of studies. The terms of successful application of interactive technologies are indicated for the construction of educational space of the personality of students for the sake of forming creativity. It was marked that in such terms attitude of students changes toward employment that is positively represented in educational motivation and efficiency of studies.

It is accented, that the use of innovative technologies assists the increase of the level of capture of an object. The students master programmatic material better, their productivity increases employments.

In the process of educational activity students study to set reasons for events, express opinion, defend own looks and others like that. These abilities provide them with success with studies and assist in forming key and subject competence. It is well-proven that the application of interactive technologies mobilizes the knowledge, ability, and personal experience of students. They will show and develop independence, creative capabilities that provide forming of their creativity.

Advantages over the use of such technologies are brought, in particular: increase of motivation of students to the studies, activation of cognitive activity of students, increase of efficiency of mastering of educational material, developing creative flairs of students. Perspectives are further developments of technologies of interactive studies.

Keywords: interactive technologies; problem situations; forming of creativity; key and subject competence; studies of history.

Постановка проблеми. Сучасні освітні стандарти спрямовують реалізацію основних завдань громадянської та історичної галузі на підвищення ефективності освітнього процесу, вимагають пошуку ефективних форм і методів, що створює на уроці позитивну та

комфортну атмосферу, нове прочитання змісту навчання. У розв'язанні цих завдань відчутне місце належить питанням, пов'язаним із упровадженням інтерактивного навчання, що створює умови для формування креативної особистості, здатної до саморозвитку і навчання упродовж життя.

**ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ
КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ**

Аналіз основних досліджень і публікацій. В педагогічній літературі знаходимо детальне розроблення концептуальної основи інтерактивних технологій, виокремлення їх видів та опис особливостей методики їх застосування у шкільній практиці. Теоретичні та практичні аспекти використання інтерактивних технологій навчання відображено у працях зарубіжних і вітчизняних науковців К. Баханова, В. Безпалька, Д. Джонсона, Р. Джонсона, М. Кларіна, О. Пехоти, Л. Пироженко, О. Пометун, С. Сисоевої, В. Химинець та інших. Учені обґрунтовують інтерактивне навчання як інноваційне педагогічне явище, наголошують на необхідності використання інтерактивних технологій для підвищення ефективності освітнього процесу, вказують на їх універсальність у виконанні дидактичних завдань. Зокрема, питання творчої діяльності учнів на уроках історії в умовах інтерактивного навчання вивчено українськими методистами (І. Бондар, Н. Венцева, Л. Пироженко, О. Пометун), а також у контекстах: навчання як розв'язання низки проблемних ситуацій (К. Баханов), формування критичного мислення (О. Пометун, С. Терно), організації дослідницької діяльності учнів (К. Баханов, З. Возна, П. Мороз) тощо. Більшість авторів вважають логічно виправданим звернення до інтерактивних технологій як таких, що уможливають комплексне формування творчої (креативної) особистості в рідчизні компетентнісного підходу.

Останнім часом багато уваги інтерактивному навчанню приділяють на різноманітних освітніх порталах. Популярними стають презентації у блогах вчителів-практиків, де вони діляться власним досвідом щодо застосування інтерактивних технологій на уроках історії, їх осучаснення.

Мета статті – дослідити специфіку застосування інтерактивних технологій у формуванні креативності учнів у процесі навчання історії.

Виклад основного матеріалу. Креативність, як

зазначалося у численних дослідженнях, формується під час організації продуктивного пізнання. Відтак, модель процесу формування креативності має відповідати логіці продуктивного навчання. О. Любарська, аналізуючи технології формування творчої особистості, виводить такий алгоритм продуктивного навчання: пізнання – знайомство з ідеєю, проблемою; сприйняття – зіставлення нового зі своїм досвідом, опрацювання інформації; засвоєння – зіставлення власного досвіду з досвідом довілля, встановлення причинно-наслідкових зв'язків, перегляд нагромадженого, наявних засобів, методів, бажання вдосконалити те, що вже існує; вплив – вибір засобів, методів нової дії, реалізація, порівняння результатів особистісного впливу [6, 117–118]. Якщо накласти цей алгоритм на організаційні складові процесу формування креативності, то можна виокремити три основні ланки: пізнавальна активізація (мотивація, актуалізація особистого досвіду, усвідомлення проблеми тощо); розв'язання креативного завдання; презентація (демонстрація результатів діяльності, їх обґрунтування, обговорення та рефлексія).

Аналіз робіт, присвячених проблемному навчанню, дає підстави стверджувати, що найкраще відповідають завданням формування креативності школярів і створюють умови ефективності цього процесу освітні ситуації розвивального типу, а також проблемні ситуації, які ми вважаємо ключовим фактором стимулювання інтелектуальної діяльності учнів, а отже – креативності [11].

Застосування проблемних ситуацій сприяє підвищенню активності школярів (мимовільне бажання дії, що викликає внутрішній та зовнішній прояв діяльності), самостійності у діях та мисленні (здатність застосовувати наявні знання та уміння для розв'язання завдань, що ускладнюються, сміливість у пошуку і захисті власної точки зору), вміння співробітництва й комунікації (Рис. 1.).

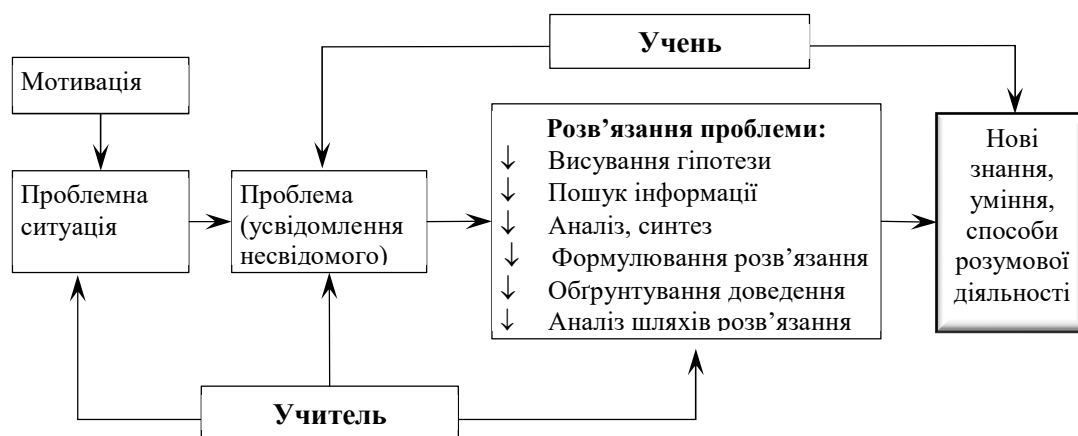


Рис. 1. Алгоритм розв'язання проблемної (креативної) ситуації

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ

Основним освітнім результатом розв'язку таких ситуацій є розвиток мисленневих операцій, які забезпечують можливість високого рівня розвитку здатності до творчості: самостійне перенесення знань і вмінь у нову ситуацію; бачення нової проблеми в знайомих ситуаціях, виділення нової функції об'єкта, його можливості служити новій, несподіваній меті; самостійне комбінування відомих способів діяльності у новий спосіб; бачення структури об'єкта, варіантів розв'язку цієї проблеми, побудова принципово нового способу розв'язання на відміну від інших відомих. На наш погляд, застосування проблемних ситуацій на уроках історії сприяє формуванню базових для розвитку креативності вмінь. Уважаємо, що за такого навчання в учнів формується здатність застосовувати наявні знання та уміння для розв'язку завдань, оперувати ними як інструментом створення творчого продукту.

Найбільш ефективним у формуванні творчих здібностей, а отже, і креативності учнів, є інтерактивне навчання. Це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка побудована на постійній взаємодії (конкуренції, кооперації, співробітництві) учасників навчального процесу [8, 24]. На переконання О. Пометун, інтерактивне навчання – це організація вчителем за допомогою певної системи способів, прийомів, методів освітнього процесу, заснованого на суб'єкт-суб'єктних стосунках педагога й учня (паритетності); багатосторонній комунікації; конструюванні знань учнем; використанні самооцінювання й зворотного зв'язку; постійній активності учня [9, 7].

У переліку приметних особливостей інтерактивного навчання варто згадати побудову навчання як розв'язання серії взаємопов'язаних проблемних ситуацій; переважно групову форму роботи учнів на уроці; опору на особистий досвід; відкритість навчання, відсутність раз і на завжди визначеного рішення; співробітництво різних рівнів (вчитель – група, вчитель – учень, учень – група, учень – учень); широкий зворотній зв'язок – учень бачить реакцію вчителя, може проконсультуватися будь-який момент навчання; емоційне піднесення, розкутість; діалог – основний елемент навчання [1; 9].

У інтерактивному навчанні реалізується ідея співробітництва тих, хто навчає, і тих, хто навчаються, учитель виступає як організатор цього процесу, консультант, навчає учнів конструктивній взаємодії, створює доброзичливу атмосферу, сприяє оздоровленню психологічного клімату на уроці, підвищує мотивацію до навчання [9]. Головними у процесі такого навчання є учні, їх взаємодія та співпраця, результати їхньої спільної діяльності, наголошує О. Пометун.

Аналіз теоретичних узагальнень О. Пометун уможливив виокремити інтеракції як важливий елемент технологій інтерактивного навчання, що

використовується у методиці організації навчального заняття. На початку уроку з метою актуалізації опорних знань учнів доцільно використовувати “мозковий штурм”, розгляд казусів (реальних випадків, історичних ситуацій), “делегування повноважень”. Далі розв'язується завдання мотивації потреби у вивченні нового способу дії шляхом проблемних ситуацій, роботи в малих групах.

Ураховуючи, що креативні ідеї народжуються та відшліфовуються під час активного обговорення, активізуються на етапі розв'язання креативного завдання та під час презентації результатів, то доцільним є звернення до методичних можливостей інтерактивного навчання (ситуаційного моделювання). На етапі формування необхідних умінь доцільно проводити ситуаційне моделювання: рольові ігри, імітації, консалтинг, взаємонавчання, дебати, спільне розв'язання проблеми на основі аналізу обставин і відповідної ситуації. Необхідно передбачити творче перенесення набутих знань та умінь у нові умови шляхом методу проєктів, етюдів, есе, портфолію, презентації тощо. Такий підхід у розв'язанні проблем формування креативності школярів є особливо цінним [2, 86].

Закріпленню теоретичних знань, виробленню практичних умінь та ціннісних орієнтацій учнів сприяють технології ситуаційного моделювання, які передбачають, наприклад, імітацію діяльності (судове слухання), розігрування ситуації за ролями (учень виконує роль історичного персонажу). Організація ситуаційного моделювання (навчальної гри) передбачає послідовне проходження таких етапів: 1) підготовчого (попереднє оголошення теми та мети; розподіл ролей; підготовка приміщення, наочності); 2) актуалізації (актуалізація проблеми, а також знань учнів); 3) власне гри; 4) підсумків моделювання; 5) аналізу результатів діяльності, рефлексія.

Аналіз практичного застосування навчальної гри засвідчує, що її впровадження відбувається різними способами: проведення уроку-гри; використання гри як структурного елемента уроку (ігрова ситуація); застосування під час уроку ігрових прийомів, у тому числі, неімітаційних, наприклад, розгадування ребусів, кросвордів. Взаємодія учнів у процесі навчання відбувалася через обговорення, дискусію (“коло ідей”, “мікрофон”, “ажурна пилка” тощо).

Результати аналітичної роботи засвідчують, що у грі учасники навчального процесу перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Учніма надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними правилами гри. Учні самі обирають ролі, розподіляють завдання гри. В умовах навчальної гри відбувається опрацювання змісту предметного матеріалу в різноманітних формах, формуються

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ

уміння роботи з ним. Гра змушує школяра мобілізувати всі свої знання, вміння, особистий досвід, проявляти і розвивати самостійність, творчі здібності та створює умови формування креативності.

Логіка інтерактивного заняття, якої треба дотримуватися у навчанні історії, зображена на рис. 2.



Рис. 2. Логіка інтерактивного заняття

Інтерактивне (комунікативно-діалогове) навчання вимагає особливої уваги до організації ефективної комунікації, що забезпечується діалогом, дискусією.

Дискусія надає можливість формулювати та відстоювати власну позицію, аргументувати її. Доцільно використовувати різні види дискусій, а саме: панельну, дискусію-симпозіум, дискусію-презентацію. З опертям на дослідження Н. Венцевої для їх організації необхідно враховувати: 1) наявність проблемної ситуації, створеної за допомогою дискусійного питання; 2) змістову спрямованість самореалізації учнів; 3) комунікативну основу, здобуття учнями знань під час спілкування один з одним і вчителем; 4) логічну побудову методу (теза – аргумент – спростування або доведення тези); 5) організаційну завершеність (створення проблемної ситуації, її обговорення, прийняття узгодженого рішення, підбиття підсумків), які за потенційними можливостями (створюють умови для спілкування з однолітками, висловлення власних думок, застосування знань у нестандартній ситуації, відчуття власної компетентності, прояву ініціативності тощо) мають сприяти розвитку соціальної мотивації учнів; 6) застосування різних методів історичного пізнання (порівняльно-історичного, методу аналогій, визначення причин за наслідками, визначення мети діяльності особи чи групи за наслідками їх дій тощо); 7) наявність різних поглядів на сутність історичних явищ; 8) аналіз соціальної сутності історичних явищ, пошук соціальних мотивів їх виникнення, розвитку та реалізації; 9) виявлення причин та умов виникнення історичного явища, визначення особливостей його

розвитку, обґрунтування значення та наслідків; 10) те, що історичне явище може бути викликане комплексом різних причин, у тому числі й суб'єктивних, які не завжди визначені, тому питання, що розглядається, може залишитися відкритим; 11) можливість моделювання соціальної ситуації [4, 20–22; 5, 30–31; 6, 13].

Уважаємо доцільним вказати умови ефективного застосування інтерактивних технологій, дотримання яких передбачає організацію навчального процесу як багатосторонньої, партнерської, інтенсивної комунікації; створення сприятливої позитивної психологічної атмосфери в класі; спеціальну організацію навчального простору [9, 21]. На наш погляд, перераховані умови окреслюють освітній простір особистості учнів задля формування креативності.

Висновки. Інтерактивні технології навчання історії постають як система методів, прийомів та засобів навчання, що за певних умов забезпечують оптимальну реалізацію завдань навчального процесу щодо формування креативності, які вчитель реалізує на уроці з урахуванням технічних можливостей, учнівського потенціалу, рівня власного професіоналізму, спрямовує на творчий розвиток школярів, досягнення ними вагомого освітнього результату.

Загалом вищезазначене слугує переконливим аргументом визнавати інтерактивні технології базисом формування креативної особистості, зважаючи на їхню спрямованість на розвиток і вдосконалення окремих якісних характеристик особистості учня, формування ключових і предметних компетентностей. Як узагальнення додамо, що

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ

застосування інтерактивних технологій у навчанні історії уможливорює реалізацію вчителем дидактичних завдань щодо формування креативності, розширення форм і засобів опрацювання навчальної інформації, активізацію формування в учнів рефлексії власної освітньої діяльності, мотиваційним чинником якої виступають особливості організації навчального процесу та специфіка навчального предмету.

ЛІТЕРАТУРА

1. Баханов К.О. Традиції та інновації в навчанні історії у школі: дидактичний словник-довідник. Запоріжжя: Просвіта, 2002. 108 с., іл.
2. Бондар І.В. Інтерактивні технології як засіб формування креативності старшокласників у процесі вивчення всесвітньої історії. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*: зб. наук. пр. Уман. держ. пед. ун-ту ім. Павла Тичини / ред. кол. Побірченко Н.С. (гол. ред.) та ін. Умань: ПП Жовтий О.О., 2011. Вип. 29, ч. 2. С. 83–88.
3. Бондар І.В. Формування креативності старшокласників у процесі вивчення всесвітньої історії: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Рівне, 2021. 260 с.
4. Венцева Н.О. Дискусійні методи на уроках всесвітньої історії: 7–8 класи / передмова К.О. Баханова. Харків: Вид. група "Основа", 2006. 160 с.
5. Венцева Н.О. Дискусійні методи на уроках історії України: 7–8 класи / передмова К.О. Баханова. Харків: Вид. група "Основа", 2007. 128 с.
6. Венцева Н.О. Дискусія як засіб мотивації навчальної діяльності учнів 7–8 класів на уроках історії: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02 – теорія та методика навчання історії. Київ, 2007. 19 с.
7. Освітні технології: навч.-метод. посіб. / О.М. Пехота, А.З. Кіктенко, О.М. Любарська та ін.; за заг. ред. О.М. Пехоти. Київ: А.С.К., 2001. 256 с.
8. Пометун О.І., Пирожено Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посіб. / за ред. О.І. Пометун. Київ: Вид-во А.С.К., 2004. 192 с.
9. Пометун О.І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ: Вид-во А.С.К., 2007. 144 с.
10. Пометун О.І. Інтерактивні методи навчання. *Енциклопедія освіти*. Київ: Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
11. Фурман А.В. Проблемні ситуації у навчанні: кн. для вчителя. Київ: Рад. шк., 1991. 191 с.

REFERENCES

1. Bakhanov, K.O. (2002). Tradytzii ta innovatsii v navchanni istorii u shkoli [Traditions and innovations are in the studies of history at school]. Zaporizhzhya, 108 p. [in Ukrainian].
2. Bondar, I.V. (2011). Interaktyvni tekhnologii yak zasib formuvannya kreatyvnosti starshoklasnykiv u protsesi vyvchennya vsesvitnoi istorii [Interactive technologies as means of forming of creativity of senior pupils are in the process of study of world history]. Psychological and pedagogical problems of rural school: Collection of scientific works of Uman State Pedagogical University named after Pavel Tychna. Vol. 29. pp. 83–88. [in Ukrainian].
3. Bondar, I.V. (2021). Formuvannya kreatyvnosti starshoklasnykiv u protsesi vyvchennya vsesvitnoi istorii [Forming of creativity of senior pupils is in the process of study of world history]. *Candidate's thesis*. Rivne, 260 p. [in Ukrainian].
4. Vientseva, N.O. (2006). Diskusiyni metody na urokakh vsesvitnoi istorii: 7–8 klasy [Debatable methods on the lessons of world history: 7–8 classes]. Kharkiv, 160 p. [in Ukrainian].
5. Vientseva, N.O. (2007). Diskusiyni metody na urokakh istorii Ukrainy: 7–8 klasy [Debatable methods on the lessons of history of Ukraine: 7–8 classes]. Kharkiv, 128 p. [in Ukrainian].
6. Vientseva, N.O. (2007). Diskusiya yak zasib motivatsii navchalnoi diyalnosti uchniv 7–8 klasiv na urokakh istorii [A discussion as means of motivation of educational activity of students is 7–8 classes on the lessons of history]. *Extended abstract of candidate's thesis*. Kyiv, 19 p. [in Ukrainian].
7. Osvitni tekhnologii (2001). [Educational technologies]. (Ed.). O.M. Piekhota. Kyiv, 256 p. [in Ukrainian].
8. Pometun, O.I. & Pyrozhenko, L.V. (2004). Suchasnyi urok. Interaktyvni tekhnologii navchannia [Modern lesson. Interactive technologies of studies]. Kyiv, p. 192. [in Ukrainian].
9. Pometun, O.I. (2007). Entsyklopediia interaktyvnoho navchannia [Encyclopaedia of interactive studies]. Kyiv, 144 p. [in Ukrainian].
10. Pometun, O.I. (2008). Interaktyvni metody navchannia. Entsyklopediia osvity [Interactive methods of studies. Encyclopaedia of education]. Kyiv, 1040 p. [in Ukrainian].
11. Furman, A.V. (1991). Problemnii situatsii u navchanni [Problem situations are in studies]. Kyiv, 191 p. [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 29.05.2024



“Прагнення до нового – перша потреба людської уяви”.

Стендаль
французький письменник

“Усе своє життя старанно навчайся. Кожен день ставай майстернішим, ніж ти був за день до цього, а на наступний день – майстернішим, ніж сьогодні. Вдосконалення не має кінця”.

Ямамото Цунетомо
філософ, письменник

