

## **Інтерактивні технології гендерної освіти та виховання**

Останнім часом світ стає все більш інтерактивним, тому використання інтерактивних методів і технік найбільш доцільне тоді, коли вчителі хочуть допомогти дітям стати активними учасниками освітнього процесу, навчити їх самостійно добувати знання і нести за це відповідальність. Соціальна взаємодія, яка здійснюється на уроках гендерної грамотності, активізує у дітей процес розумової діяльності як на рівні внутрішнього або зовнішнього мовлення, так і на рівні взаємодії з іншими: індивідуальна, парна та групова робота, робота у малих групах тощо. Включення групи до процесу самореалізації та персоналізації спонукає учнів як би до несвідомої, але активної розумової діяльності. При цьому вони отримують не лише знання, наприклад, інформацію про успішні комунікації, але й навички такої комунікації, що допомагає змінювати ставлення до думки та поглядів інших людей, робить спілкування більш толерантним і демократичним. Проте досвід показує, що «включати» цей творчий механізм досить непросто. У процесі інтерактивного уроку учні переходять на інший рівень отримання та передачі знань, набуття вмінь і навичок, формування атмосфери всередині групи. Від суб'єктно-об'єктних стосунків між учителями й учнями, як між тими, хто передає і приймає знання в традиційній школі, необхідно перейти до суб'єктно-суб'єктних стосунків, які складаються між усіма членами групи в колі, тобто до повноцінного обміну знаннями, на які усі дістають рівні права. Відбувається своєрідна зміна ролей – приймальна (пасивна) роль учня або учениці трансформується в активну роль – участь у передачі й обміні знаннями, навичками, досвідом стосунків і поведінки. Але, щоб «вийти» зі старої ролі й «увійти» в нову, потрібен певний час. Крім того, це неможливе без власних внутрішніх зусиль. Для цього щоразу необхідно «розігрівати» групу, «вводити» її до занять. Так настроюють свої інструменти перед концертом музиканти симфонічного оркестру, щоби потім почати виконувати той чи інший твір в одній тональності. Як же відбувається включення групи

до соціальної взаємодії на інтерактивному уроці? Насамперед, цьому сприяє сама форма занять, яка відрізняється від уроку в традиційній школі та являє собою типову структуру. Звертаючись до теорії компаративістики, можна сказати, що інтерактивний урок являє собою сценарій або фрейм, що характеризується певними структурними ознаками. У компаративістиці англійське слово *frame* використовується як термін і означає «каркас, будова, система, рамка». Одним із перших цей термін у значенні «тип структури» застосував Чарльз Філлмор (1978). На його думку, «фреймом можна вважати набір слів, кожне з яких означає певну частину або аспект деякого концептуального чи акціонального цілого». Іншими словами, в лінгвістиці, наприклад, зміст тієї чи іншої лексичної одиниці фрейму зрозуміти неможливо, не знаючи внутрішньої структури фрейму в цілому. Ч. Філлмор вважає, що поняття фрейму лежить в основі концепції семантики розуміння. Свою думку він ілюструє таким прикладом. Деякі слова (наприклад, батько, мати, син, донька, брат, сестра, або купувати, продавати, платити, витратити, коштувати, або день, ніч, південь, північ, ранок тощо) створюють групи, кожна з яких краще вивчати як єдине ціле, тому що кожна група є лексичним представником деякої єдиної системи схематизації досвіду чи деякого знання. У кожному випадку для того, щоб зрозуміти значення одного з членів групи, необхідно до деякої міри зрозуміти, що означають вони всі. Такі групи слів утримує разом те, що вони мотивуються, визначаються і взаємно структуруються особливими уніфікованими конструкціями знання чи пов'язаними схематизаціями досвіду, для яких можна використати загальний термін фрейм. Ч. Філлмор розвиває ідею Дж. Тріра про те, що «слова позбавлені сенсу, якщо тим, хто слухає, не відомі слова з того ж понятійного поля, але протиставлені, і вони не визначені й розпливчасті, якщо не з'являються їх «концептуальні сусіди», які претендують на свою частину понятійного поля і своєю появою чітко виокремлюють межі вимовленого слова». На думку Ч. Філлмора, деякі фрейми вроджені: вони природно і неминуче виникають у процесі когнітивного розвитку кожної людини

(прикладом може бути знання характерних рис людського обличчя). Інші фрейми засвоюються з досвіду або навчання (наприклад, знання артефактів і соціальних установок). Саме до такого типу фреїв можна віднести інтерактивні уроки як структури. Це знаходить своє пояснення в тому, що когнітивний розвиток дитини після 6–7-річного віку невідривний від соціальних процесів. Розуміння (когнітивний аспект) додає усвідомлення соціальним відносинам, і, навпаки, соціальна взаємодія стимулює когнітивну перебудову. Таким чином, сконструйоване в процесі заняття соціальне поле здатне впливати на індивідуальну поведінку учнів.

**Навчально-методичні матеріали до уроків гендерної грамотності: «Ми – різні, ми – рівні» / За заг. ред. О. Семиколєнкової. – Запоріжжя: Друкарський світ, 2011. – 128 с.**