

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ: ТЕОРІЯ ТА МЕТОДИКА

Посібник для викладачів ПТУ, коледжів та всіх тих, хто цікавиться застосуванням інтерактивних технологій у навчальному процесі задля його вдосконалення

Колектив авторів: Пометун О.І., Побірченко Н.С., Коберник Г.І., Комар О.А., Горчинська Т.А.

Умань-Київ-2008

ЗМІСТ

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ.....	3
1.1.Інноваційні тенденції розвитку сучасної освіти.....	3
1.2. Що таке інтерактивні технології?.....	5
1.3.Моделі сучасного навчання.....	14
1.4.Інтерактивне навчання: питання і відповіді.....	18
1.5. Педагогічні умови реалізації інтерактивного навчання.....	22
РОЗДІЛ 2. СТРУКТУРА Й ХАРАКТЕРИСТИКА ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ПТО.....	32
2.1. Технології кооперативного навчання.....	32
2.2. Технології колективно-групового навчання	43
2.3. Технології ситуативного моделювання.....	52
2.4. Технології опрацювання дискусійних питань.....	57
РОЗДІЛ 3. ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПТО.....	65
3.1.Методика інтерактивного уроку.....	65
3.2.Приклади фрагментів інтерактивних уроків з різних предметів.....	75
Список використаної літератури.....	93

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ

1.1. Інноваційні тенденції розвитку сучасної освіти

Науково-технічний прогрес кінця ХХ початку ХХІ століття зумовив технологізацію не тільки багатьох підрозділів виробництва, він стрімко ввійшов у сферу культури, гуманітарних галузей знань. Сьогодні ми вже говоримо про інформаційні, методичні та інші подібні технології, в тому числі й у сфері освіти.

Значний інтерес до проблеми викликаний різними мотивами: частина вчених традиційно йде у новий напрям; інші стурбовані станом освіти і вбачають у технологізації чергову панацею від усіх негараздів; треті вважають, що технологізація- об'єктивний процес, який фактично є певним етапом еволюції освіти . Для розв'язання якісно інших завдань нове, наступне покоління буде спиратись на досягнуті технологічні здобутки своїх попередників.

Історично поняття “технологія” виникло у зв'язку з технічним процесом і відповідно до словникових тлумачень (techne - мистецтво, ремесло, наука - logos - поняття, вчення) є сукупністю знань про способи і засоби обробки матеріалів. Технологія включає також і мистецтво оволодіння процесом, в результаті чого персоніфікується. Технологічний процес завжди передбачає певну послідовність операцій з використанням необхідних засобів (матеріалів, інструментів) та умов. Технологія в процесуальному значенні відповідає на питання: «Як зробити, з чого і якими засобами?». До існуючих ознак технології відносять стандартизацію, уніфікацію процесу і можливість його втілення стосовно до заданих умов.

З розвитком науки і техніки значно розширились можливості людини, з'явилися нові технології (наприклад, промислові, електронні, інформаційні) з вагомими навчальними ресурсами. Якісні зміни, які виникають при цьому, свідчать про те, що звичайні процеси “учіння” вже не вміщаються в рамки

традиційних методик і засобів навчання, а також індивідуальних можливостей викладача. З'являються нові технічні, інформаційні, поліграфічні, аудіовізуальні засоби з властивими їм методиками, які стають невід'ємними компонентами освітнього процесу і вносять у нього певну специфіку. Такий підхід дозволяє говорити про своєрідність педагогічної технології.

Педагогічна технологія – це системний метод створення і визначення всього процесу викладання і засвоєння знань з технічними і людськими ресурсами та їх взаємодію, що ставить своїм завданням оптимізацію форм освіти.

Ярмаченко М.Д. у педагогічному словнику дає таке визначення: "Педагогічна технологія – сукупність засобів і методів відтворення теоретично обґрунтованих процесів навчання і виховання, що дозволяють успішно реалізувати поставлені освітні цілі. Педагогічна технологія передбачає відповідне наукове проектування, при якому ці цілі ставляться досить однозначно і зберігається можливість об'єктивних поетапних вимірювань та підсумкової оцінки досягнутих результатів. В будь-якій педагогічній системі П. т. — поняття, що взаємодіє з дидактичним завданням. Якщо дидактичне завдання виражає цілі навчання і виховання, то П. т. — шляхи і засоби їх досягнення. Складається П. т. з приписів способів діяльності (дидактичні процеси), умов, в яких ця діяльність має втілюватися (організаційні форми навчання) і засобів здійснення цієї діяльності (цілеспрямована підготовка вчителя-педагога до занять і наявність відповідних ТЗН). З дидактичної точки зору проектування П. т. — це розробка прикладних методик, що описують реалізацію педагогічної системи за її окремими елементами. Вибір П. т. визначається особливостями дидактичного завдання"[,359].

Сьогодні цікавими і актуальними є інтерактивні технології навчання, коли відбувається спів-навчання, взаємо-навчання (колективне, групове,

навчання в співпраці), де учень і вчитель є рівноправними суб'єктами навчання.

1.2. Що таке інтерактивні технології?

Сучасний освітній простір характеризується новою парадигмою освіти. На нашу думку, вона заснована на індивідуалізації і диференціації освіти, варіативності та альтернативності освітніх систем, прогностичності та адаптованості до змінних умов соціально-економічного середовища, інтересах і здібностях тих, хто навчається. Відповідно до даної парадигми освіта повинна сприяти розвитку людини у процесі розвиваючого способу життя, будуватись на діагностиці розвитку особистості, перейти до виховання культури людської гідності.

Сучасні світові стандарти в галузі освіти передбачають підготовку висококваліфікованих спеціалістів, здатних інтегрувати теоретичні знання і практичні уміння в цілісну систему, володіти новими технологіями тощо.

Розвиток освіти багато в чому визначає стан майбутнього суспільства, культури та особистості. „Освіта формує людину, озброює її знаннями, виховує громадянські якості, вміння думати й працювати, спілкуватись і відпочивати, жити суспільним чином і водночас бути індивідуально неповторною особистістю” [13, С. 11].

Програма діяльності уряду „Україна – 2010” передбачає розв’язання й освітницьких проблем, підтримку реформування всієї освіти країни і вищої зокрема. Тому перед системою освіти стоять нові завдання. Парадигма розвитку освіти у XXI столітті основним своїм завданням має інтелектуальний і моральний розвиток майбутніх громадян держави. Сьогодні спостерігається тенденція розвитку гуманістичних пріоритетів та людських цінностей. Людина - вічний творець духовних і матеріальних благ, носій цивілізації, її політичного і освітнього поступу.

Сталося чимало позитивних змін у системі освіти України. Так класична дидактика вищої школи з її закономірностями, принципами, формами та

методами навчання, що вже склалися, не завжди задовольняє вимоги, обставини часу.

Виходячи з того, що традиційні методи не забезпечують в повній мірі активного навчання студентської молоді передусім тому, що за такої організації навчання важко встановити зворотній зв'язок, управління, контроль з боку викладача та самоконтроль.

У пошуках нового підходу до проблеми активного навчання студентів ми зупинились на концепції поетапного формування розумових дій.

Провідна ідея цієї концепції полягає в тому, що спираючись на важливий принцип психології - єдності пізнання і діяльності (Л.С. Виготський, О.М. Леонт'єв), її автори (П.Я. Гальперін, Н.Ф. Талізїна) розглядають засвоєння знань як процес, в результаті якого, виконуючи певні дії (проходячи через етапи зовнішньої матеріальної або матеріалізованої діяльності, через форми зовнішнього і внутрішнього мовлення) шляхом інтеріоризації людина вчиться мислити. Тобто засвоєння знань відбувається тільки в результаті виконання тими, хто навчається певної системи дій, іншими словами, в результаті його особистої діяльності, тому метод, який впливає з даної концепції, називається діяльнісним.

Для підготовки майбутніх фахівців потрібно використовувати технології, що активізують пізнавальну діяльність, творчість. Ця вимога закономірно веде до застосування у навчальному процесі активних методів отримання студентами знань, які вони засвоюють при виконанні певних фізичних дій, розумових операцій тощо.

Конструювання навчального процесу в сучасній педагогічній літературі розглядається з двох боків: „...навчання через інформацію і навчання через діяльність” - вказує Д.В. Чернилевський [25]. У роботі А.О. Вербицького [3] дано визначення контекстного навчання як концептуальної основи інтеграції різних видів діяльності студентів (навчальної, наукової, практичної). Ним виявлені форми організації діяльності студентів у контекстному навчанні: навчальна діяльність академічного типу - квазіпрофесійна діяльність -

навчально-професійна діяльність. Особливу роль у контекстному навчанні відіграють активні форми й методи навчання або технології активного навчання, які спираються не тільки на процеси сприймання, пам'яті, уваги, а передусім на творче, продуктивне мислення, поведінку, спілкування [25, С. 27].

Технології називають активними, так як в них істотно змінюється і роль того, хто навчає (замість ролі інформатора роль менеджера), і роль тих, хто навчається (інформація не мета, а засіб для засвоєння дій і операцій професійної діяльності).

При існуючому значному урізноманітненню підходів до класифікації технологій активного навчання ми надаємо поглядам одному з науковців, який активно пропагує ІТН (інтерактивні технології навчання) — О.І. Пометун.

Трансформація освіти вимагає в першу чергу вирішення таких нагальних питань як орієнтація на людину, фундаментальні цінності, рішуча демократизація освіти... Гармонійно розвинена особистість має стати головною метою і змістом цієї системи освіти. „Як педагоги, так і учні є повноправними суб'єктами системи освіти. Основою навчання повинен бути рівноправний діалог між тими, хто навчає, і тими, хто навчається. Потрібна принципово нова демократична освітньо-педагогічна технологія. На всіх щаблях освіти від початкової до вищої школи необхідна переорієнтація з інформаційного на проблемно - діяльнісний тип освіти”[19].

На допомогу класичним технологічним аспектам приходять нові, зокрема, інтерактивні технології навчання.

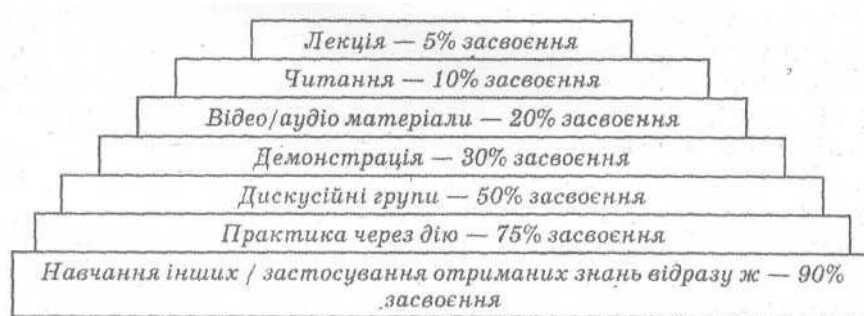
Розглядаючи інтерактивні технології навчання як інноваційні, треба пам'ятати, що будь-яка педагогічна технологія буде мертвою, якщо не розглядати її як цілісну систему в єдності її компонентів і взаємозв'язків. У педагогічній літературі описано чимало типів організацій навчання (за рівнем активності суб'єктів, рівнем залучення їх до продуктивної діяльності, за дидактичною метою, за способами організації тощо). Якщо скористатися

класифікацією, запропонованою Е.Я. Голантом у 60-х роках ХХ ст., то всі типи і методи навчання можна поділити на активні та пасивні. У своїй класифікації Е.Я. Голант використовує „пасивність” як визначення низького рівня активності суб’єктів навчання, переважно репродуктивної діяльності за майже цілковитої відсутності самостійності й творчості [19]. До цієї класифікації О.Пометун і Л. Пироженко додають інтерактивне навчання як різновид активного, котрий, однак, має свої закономірності та особливості [5]. Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умов постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання в співпраці), де учень і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб’єктами навчання. Педагог виступає в ролі організатора процесу навчання, лідера групи. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне розв’язання проблем. Воно ефективно сприяє формуванню цінностей, навичок і вмінь, створенню атмосфери співпраці, взаємодії, дає змогу педагогу стати справжнім лідером дитячого колективу [7, С. 7].

Розробку елементів інтерактивного навчання ми можемо знайти в працях В. Сухомлинського, творчості вчителів-новаторів 70-80-х рр. (Ш. Амонашвілі, В. Шаталова, Є. Ільїна, С. Лисенкової та інших), теорії розвивального навчання. Однак у радянські часи, в умовах нав’язування комбінованого уроку, творчість окремих педагогів була скоріше винятком ніж правилом.

У Західній Європі та США групові форми навчальної діяльності учнів активно розвивались та вдосконалювались. Наприкінці ХХ ст. інтерактивні технології набули поширення в теорії та практиці американської школи, де їх використовували при викладанні різноманітних предметів. Дослідження, проведені Національним тренінговим центром (США, штат Меріленд) у 80-х рр., показують, що інтерактивне навчання дозволяє різко збільшити відсоток засвоєння матеріалу, оскільки впливає не лише на свідомість учня, а й на

його почуття, волю (дії, практику). Результати цих досліджень відображені в схемі, що отримала назву „Піраміда навчання”.



З піраміди видно, що найменших результатів можна досягти за умов пасивного навчання (лекція — 5%, читання — 10%), а найбільших — інтерактивного (дискусійні групи — 50%, практика через дію — 75%, навчання інших чи негайне застосування — 90%). Це, звичайно, середньостатистичні дані, і в конкретних випадках результати можуть бути дещо іншими, але в середньому таку закономірність може простежити кожен педагог.

Ці дані цілком підтверджуються дослідженнями сучасних російських психологів. За їхніми оцінками, старший школяр може, читаючи очима, запам'ятати 10% інформації, слухаючи — 26%, розглядаючи — 30%, слухаючи і розглядаючи — 50%, обговорюючи — 70%, особистий досвід — 80%, спільна діяльність з обговоренням — 90%, навчання інших — 95%. [5]

Чим зумовлені такі результати? Для того щоб зрозуміти цей механізм, пригадаємо, як працює наш мозок.

Робота нашого мозку відрізняється від роботи відеомагнітофона чи плеєра. Інформація, яка поступає до нього, не просто записується, а й аналізується, обробляється. Наш мозок постійно ставить такі запитання:

- Чи отримував я таку інформацію раніше?
- Чого стосується ця інформація? Що я можу з нею зробити?
- Чи можна вважати, що це те саме, з чим я мав справу вчора чи минулого місяця?

Отже, мозок не тільки отримує інформацію, а й обробляє її. Щоб ефективно обробити інформацію, необхідно задіяти як зовнішні, так і

внутрішні чинники. Коли ми обговорюємо проблеми з іншими, ставимо запитання, що їх стосуються, наш мозок працює набагато краще. В літературі описано результати, дослідження, коли викладач, пояснюючи матеріал короткими частинами, блоками, пропонував учням обговорити між собою кожен таку частину, а потім продовжував пояснення. В результаті такого навчання засвоєння матеріалу було вдвічі ефективнішим, ніж при монологічному поясненні.

Ще краще, якщо ми можемо щось „зробити” з інформацією, щоб отримати зворотний зв’язок, чи добре ми її зрозуміли. Наприклад, з цією метою можна: викласти інформацію своїми словами; навести свої приклади; показати певні подібні прояви, подібні ознаки в інших явищах і процесах; знайти зв’язок з іншими процесами або явищами, вже відомими раніше; передбачити деякі наслідки; знайти протилежності.

Наш мозок схожий на комп’ютер, а ми — його користувачі. Щоб комп’ютер працював, його потрібно ввімкнути. Так само потрібно „ввімкнути” і мозок учня. Коли навчання пасивне, мозок не вмикається. Комп’ютер потребує правильного програмного забезпечення, щоб інтерпретувати дані, введені в його пам’ять. Наш мозок повинен пов’язати те, що нам викладають, з тим, що ми вже знаємо і як ми думаємо. Коли навчання пасивне, він не простежує ці зв’язки і не забезпечує повноцінне засвоєння.

Нарешті, комп’ютер не може зберегти інформацію, якщо вона не оброблена і не „закріплена” за допомогою спеціальної команди. Так само наш мозок повинен перевірити інформацію, узагальнити її, пояснити її комусь для того, щоб зберегти її в банку пам’яті. Коли навчання пасивне, мозок не зберігає те, що було представлено.

Ще однією з причин незадовільного засвоєння учнями почутого на уроці є темп, із яким учитель говорить, і ступінь сприйняття дітьми його мовлення.

Більшість викладачів промовляє приблизно від 100 до 200 слів за хвилину. Але чи здатні діти сприйняти такий потік інформації? За високої концентрації уваги людина може сприйняти від 50 до 100 слів за хвилину,

тобто половину. Проте здебільшого, навіть тоді, коли навчальний матеріал цікавий, учням важко зосереджувати увагу протягом тривалого часу. Вони відволікаються, починають обдумувати деталі почутого, чи навіть проблему або ситуацію, що не стосується уроку.

Наукові дослідження твердять, що для того, щоб учні слухали і не думали про сторонні речі, викладачі повинні промовляти від 400 до 500 слів за хвилину. Але це неможливо, адже людина говорить у чотири рази повільніше, а тому учні відволікаються, і їм стає нецікаво.

Дослідження, проведене в одному з американських „коледжів, де переважає лекційна форма навчання, показало, що студенти неуважні приблизно 40 відсотків часу. Більше того, коли за перші десять хвилин студенти ще можуть запам'ятати 70 відсотків інформації, то за останні десять хвилин уроку вони сприймають всього 20 відсотків матеріалу. [7]

Два відомих фахівці в галузі кооперативної освіти Д. та Р. Джонсон разом з К. Смітом вказують на кілька проблем, пов'язаних із читанням лекцій:

- увага слухачів знижується з кожною хвилиною;
- ця форма навчання подобається тим, у кого розвинена в основному слухова пам'ять;
- рівень засвоєння фактичного матеріалу низький;
- вважається, що всім учням потрібна однакова інформація, і всі учні засвоюють її однаковими темпами, що насправді не так [4].

Використання наочності під час лекції збільшує запам'ятовування матеріалу від 14 до 38%. Експеримент, проведений американськими дослідниками, показав, що використання візуальних засобів під час вивчення слів на 200 відсотків поліпшує результати. Крім того, така презентація матеріалу забирає на 40 відсотків менше часу, вона підсилює усну подачу матеріалу. Наочність варта не тільки сотень слів, а й утричі ефективніша за одні лише слова.

Якщо ж до роботи залучається слухова й зорова пам'ять, є більше шансів задовольнити потреби різних учнів. Однак використання лише зорової та слухової пам'яті недостатнє.

Понад 2400 років тому Конфуцій сказав:

Те, що я чую, я забуваю.

Те, що я бачу, я пам'ятаю.

Те, що я роблю, я розумію.

Ці три прості твердження обґрунтовують необхідність використання активних методів навчання. Дещо змінивши слова великого китайського педагога, можна сформулювати кредо інтерактивного навчання:

Те, що я чую, я забуваю.

Те, що я бачу й чую, я трохи пам'ятаю.

Те, що я чую, бачу й обговорюю, я починаю розуміти.

Коли я чую, бачу, обговорюю й роблю, я набуваю знань і навичок.

Коли я передаю знання іншим, я стаю майстром. [19]

Набагато важливіше навчити, ніж просто розповісти. Хоча останній метод простіший, доступніший і, безумовно, швидший. Ви можете швидко повідомити учням те, що вони повинні знати, і вони забудуть це ще швидше.

Процес навчання не автоматичне вкладання навчального матеріалу в голову того, хто навчається. Він потребує напруженої розумової роботи людини і її власної активної участі в цьому процесі. Пояснення й демонстрація, самі по собі, ніколи не дадуть справжніх, стійких знань. Цього можна досягти тільки за допомогою активного (інтерактивного) навчання.

Сьогодні в освіті відчутним є пріоритет загальнолюдських цінностей. Згідно з особистісно-діяльнісним підходом до організації навчального процесу в центрі його знаходиться той, хто вчиться. Формування особистості і її становлення відбувається в процесі навчання, коли дотримуються певних умов:

- створення позитивного настрою для навчання;
- відчуття рівного серед рівних;

- забезпечення позитивної атмосфери в колективі для досягнення спільних цілей;

- усвідомлення особистістю цінності колективно зроблених умовисновків;

- можливість вільно висловити свою думку і вислухати свого товариша;

- викладач не є засобом „похвали і покарання”, а - другом, порадником, старшим товаришем. Всім цим умовам відповідають інтерактивні технології.

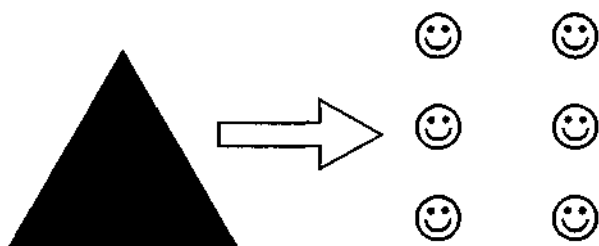
Перш ніж перейти до ґрунтовного розгляду інтерактивних навчальних технологій та інтерактивних уроків спробуємо з’ясувати суть інтерактивного навчання та співставити його з традиційним навчанням.

1.3. Моделі сучасного навчання.

Так історично склалось, що освіта у навчальних закладах надається студентам у колективах (групах), тобто існує аудиторна форма навчання. Основною одиницею такого навчання є семінар, практичне заняття, тощо. Кожне заняття будується за певною структурою і передбачає організацію навчання за різними моделями. Скористаємось підходами, запропонованими Я.Голантом ще у 60-х р.р. ХХ ст. Він виділяв активну і пасивну моделі навчання залежно від участі тих, хто бере участь у навчальному процесі.

Ми розглянемо пасивну, активну та інтерактивну (за Пометун О., Пироженко Л.) моделі навчання і порівняємо їх.

1. Пасивна модель навчання.



За даною моделлю той, хто навчається виступає у ролі пасивного слухача. Він сприймає матеріал, який йому надає викладач: лекція,

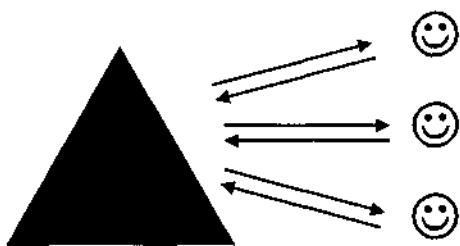
відеофільм, текст підручника тощо. За такої моделі використовуються методи, коли учні дивляться, або слухають, або читають (лекція-монолог, пояснення нового матеріалу, демонстрація).

Спробуємо визначити сильні та слабкі сторони такої моделі:

Сильні	Слабкі
1. Можна подати великий за обсягом матеріал за короткий час. 2. Одночасно сприймають матеріал усі слухачі. 3. Витрачається мала кількість часу на розповідь, або пояснення.	1. Слухачі пасивні, не спілкуються ні між собою, ні з викладачем; 2. Не виконують ніяких завдань; 3. Викладачу важко зрозуміти якість засвоєння поданого матеріалу; 4. Відсутній контроль за знаннями; 5. Як правило, низький відсоток засвоєння знань.

Навчання за такою моделлю є пасивним. Дану модель можна назвати „Монолог”.

2. Активна модель навчання.



В цьому випадку слухач і викладач знаходяться в постійному взаємозв'язку. Студент відповідає на запитання, викладач розповідає. У викладача є можливість співпраці з кожним учасником навчального процесу окремо. За такої моделі використовують активні методи навчання: бесіда, дискусія, фронтальне опитування тощо. Визначимо сильні і слабкі сторони даної моделі:

Сильні	Слабкі
1. Високий рівень інформації	1. Студенти спілкуються тільки з

(проблемний метод).	викладачем.
2. Велика кількість учнів, які одночасно можуть сприймати інформацію.	2. Як правило, на занятті така модель використовується тільки для опитування.
3. Відсоток засвоєння матеріалу досить високий.	3. Студент знаходиться у постійній напрузі, „спитає-не питає”.
4. Майстерність педагога відіграє велику роль в організації такого навчання.	4. Студент може бути незадоволений тим, що його не запитали, не вислухали його думку.
5. Викладач може проконтролювати надані студентам знання.	

Навчання за такою моделлю є активним. Така модель може дістати назву „Діалог”.

3. Інтерактивна модель навчання.

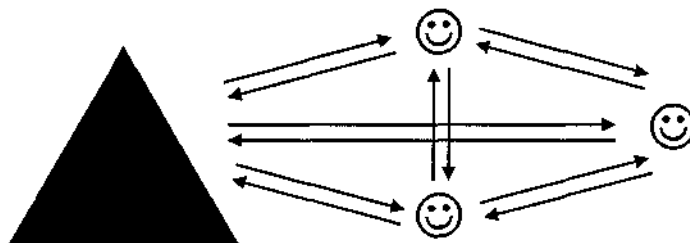


Схема даної моделі відображає постійне спілкування учителя з учнями, учнів з учнями. Відбувається спілкування всіх членів колективу. При навчанні за такою моделлю застосовують ділові та рольові ігри, дискусії, мозковий штурм, фронтальне опитування, круглий стіл, дебати. Перерахуємо сильні та слабкі сторони моделі:

Сильні	Слабкі
1. Розширюються пізнавальні можливості студента (набуття знань, аналіз, застосування інформації з різних джерел).	1. На вивчення певної інформації потрібен значний час. 2. Необхідний інший підхід в оцінюванні знань студентів.

<p>2. Як правило, високий рівень засвоєння знань.</p> <p>3. Викладач без зусиль може проконтролювати рівень засвоєння знань у студентів.</p> <p>4. Викладач має можливість розкритись як організатор, консультант.</p> <p>5. Партнерство між викладачем і студентами та всередині студентського колективу.</p>	<p>3. У викладача відсутній досвід такого виду організації навчання.</p> <p>4. Відсутні методичні розробки в організації занять за інтерактивними технологіями.</p>
--	---

Подану модель можна назвати „Полілог”, вона є свідченням активного навчання.

Якщо порівняти дані моделі, то можна зробити висновки про те, що при наявності певних недоліків остання модель є досить ефективною[11].

Слово „інтерактив” прийшло до нас з англійської від слова „inter” – взаємний і „act” – діяти. Таким чином, інтерактивний – здатний до взаємодії, діалогу. Інтерактивне навчання – це специфічна форма організації пізнавальної діяльності, яка має передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність [19, С. 9].

Суть інтерактивного навчання полягає у тому, що навчальний процес відбувається тільки шляхом постійної, активної взаємодії всіх студентів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці) де і студент, і викладач є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, розуміють що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють і здійснюють.

Викладач під час інтерактивного навчання виступає як організатор процесу навчання, консультант, фасілітатор, який ніколи не „замикає”

навчальний процес на собі. Головними у процесі навчання є зв'язки між студентами, їхня взаємодія і співпраця. Результати навчання досягаються взаємними зусиллями учасників процесу навчання, студенти беруть на себе відповідальність за результати навчання.

Нагромаджений вже сьогодні в Україні та за кордоном досвід переконливо свідчить, що інтерактивні методи сприяють інтенсифікації та оптимізації навчального процесу. Вони дозволяють студентам:

- зробити засвоєння знань більш доступним;
- навчитись формулювати власну думку, правильно її висловлювати, доводити свою точку зору, аргументувати й дискутувати;
- навчитись слухати інших, поважати альтернативну думку;
- моделювати різні соціальні ситуації, збагачувати власний соціальний досвід через включення в різні життєві ситуації та переживати їх;
- вчитись будувати конструктивні відносини в групі, визначати своє місце в ній, уникати конфліктів, розв'язувати їх, знаходити компроміси, прагнути до діалогу;
- аналізувати навчальну інформацію, творчо підходити до засвоєння навчального матеріалу;
- знаходити спільне розв'язання проблеми;
- розвивати навички проектної діяльності, самостійної роботи, виконання творчих робіт.

Крім того, використання інтерактивних методів дозволяє реалізувати ідею співробітництва тих, хто навчає і тих, хто навчається, вчить їх конструктивній взаємодії, сприяє оздоровленню психологічного клімату на уроці, створює доброзичливу атмосферу.

Проте, ми повинні усвідомлювати, що моментальному швидкому та ефективному застосуванню інтерактивних технологій всіма викладачами ВНЗ заважають певні труднощі. Насамперед, дослідження свідчать, що більшість викладачів не знають змісту самих методів, прийомів, способів організації інтерактивної взаємодії студентів. Цей інструментарій досі

залишається новим і мало дослідженим у вітчизняній дидактиці сучасної школи і незнайшов достатнього застосування у її практиці. Крім того, не висвітленими проясненим є питання щодо того, як відібрати потрібні для того чи іншого предмета інтерактивні методи і як впровадити інтеракцію в традиційні для сучасної школи форми заняття. Саме цим питанням ми і присвятимо увагу далі.

1.4.Інтерактивне навчання: питання і відповіді

Очевидно, що зміна позиції вчителя у навчанні, якої потребує інтеракція, викликає у частини вчителів сумніви, які відбиваються у питаннях, що найбільш часто ставляться педагогами-учасниками і учасницями семінарів з навчання. Перелічимо їх.

Чи може інтеракція бути основною моделлю навчання – адже це окремі прийоми, які дозволяють урізноманітнити урок, додати йому ігрової та мотивуючої привабливості?

Вважаємо, що інтеракція - це не тільки урізноманітнення навчання, хоча навчання може бути надзвичайно привабливим, цікавим і одночасно ефективним. Теорія і практика доводять, що інтеракція дозволяє часто створювати навчальні ситуації, які потребують від учнів не менш (а інколи й більш) важкої зосередженої праці, ніж традиційне навчання.

Чи є можливим для учнів зосередитись на змісті матеріалу, адже інтеракція потребує від них постійного виконання багатьох дій та операцій?

Така небезпека є реальною. Результати інтерактивного навчання можуть бути досягнутими тільки за умови проведення рефлексії як завершення будь-якої інтерактивної технології. Рефлексія як найважливіший принциповий момент інтерактивного навчання передбачає, що активні дії учнів вже завершені й учень розмірковує про спосіб їх виконання, про результати діяльності, про можливість подальшого застосування набутих знань і

навичок. В інтерактивному навчанні є багато прийомів організації рефлексії, яка також передуює засвоєнню учнями тих чи інших теоретичних концепцій.

Чи можна забезпечити засвоєння всього змісту навчання, коли ми застосовуємо інтеракцію, адже вона потребує набагато більше часу, ніж традиційне навчання?

Питання не в тому, що інтеракція потребує більше часу, ніж традиційне навчання. Питання полягає в тому, щоб знайти способи уникнути зайвої та непотрібної витрати часу. Крім того, навіть при тому, що лекція може охопити значну кількість матеріалу, що вивчається, реальне засвоєння матеріалу учнями потребує набагато більше часу. Лектори схильні до того, щоб закласти в свій «текст»(зміст лекції) якомога більше інформації з даної теми, вважаючи, що принаймні вони зробили все можливе для того, щоб забезпечити поінформованість учнів. Інтерактивне навчання завжди ставить набагато більш конкретні й вузькі цілі, оскільки свідомі вчителі розуміють, що учні здатні запам'ятати набагато інформації менше, ніж забути. Постановка і досягнення таких конкретних цілей дозволяє передбачити й організувати спеціальну діяльність учнів для осмислення, застосування й усвідомлення того, що вивчається. Отже, засвоєння учнями змісту освіти йде за принципом: краще менше, але реально, на достатньому рівні компетентності.

Чи можна за допомогою інтеракції викладати сухий нецікавий матеріал?

Звичайно можна. Коли тема викликає безпосередній інтерес учнів, не так вже й важливо, якою буде методика її вивчення. Проте, коли тема є сухою, саме захоплення і мотивація учнів, що обов'язково виникає під час інтерактивного навчання, сприяє і допомагає опанувати нудний, але необхідний матеріал.

Якщо ми застосовуємо навчання в малих групах, як можна уникнути створення груп, які будуть неефективно використовувати навчальний час і не досягнуть необхідних результатів?

Групи можуть бути непродуктивні, коли вчитель з самого початку не приділяє уваги процесам формування груп і дотримання в їх діяльності принципів кооперативного навчання. Найбільшою небезпекою є слабка структурованість групової діяльності. Крім того, дезорганізуючими факторами можуть бути нечіткий інструктаж відносно процедури і завдань групової діяльності, відсутність розподілу ролей у групі, неправильний підбір завдань (особливо коли вони надто легкі для виконання) та ін. Багато рекомендацій щодо організації ефективної роботи малих груп ви можете знайти у спеціальній літературі [50].

Якщо часто застосовувати технології роботи в малих групах, чи не може це знизити їх ефективність?

Безумовно, це можливо. Деякі викладачі можуть зловживати груповою діяльністю. Це не дає учням можливості навчатись індивідуально, що є також принципово важливим, крім того, учні недостатньо працюють усім класом у процесі навчання. Ключем доброго навчання завжди є урізноманітнення його технологій, форм, методів, засобів.

Оскільки в інтерактивних вправах ми часто спираємось на пізнавальний і життєвий досвід учнів, залучаючи його у процесі обговорень і дискусій, чи не може статися так, що інформація, яку треба засвоїти, буде викривленою?

Така певна небезпека дійсно є, проте переваги інтерактивного навчання будуть набагато більшими. До того ж після закінчення інтерактивної частини уроку вчитель завжди може за допомогою традиційних методів (наприклад, роботи з текстом підручника) ще раз повернутись до основних теоретичних положень навчального матеріалу.

Чи завжди учні задоволені інтерактивним навчанням?

Звичайно, ні. Чим менш активним було їх попереднє навчання, тим більш складно вони будуть переходити до інтеракції. Вони можуть намагатись посісти позицію спостерігача або навпаки, працюючи в групі, намагатись зробити всю роботу індивідуально. Деякі учні будуть скаржитись,

що інтеракція – це зайва витрата часу, оскільки їм потрібно гарно організована, відструктурована й ефективно подана вчителем порція інформації. Дехто навпаки, буде говорити про неможливість плідної індивідуальної роботи і творчості в умовах інтеракції. Проте, якщо ви вводитиме інтеракцію поступово, учні звикатимуть і згодом зможуть оцінити переваги саме такого навчання. Проте спроби застосовувати великий обсяг інтерактивної діяльності у непідготовленій аудиторії **ЗАВЖДИ(!)** викликають значний опір тих, хто навчається.

Чи не потребує інтерактивне навчання значно більшої підготовки і розвинутого творчого потенціалу вчителя, ніж традиційний урок?

Відповіддю у цьому випадку буде і «так», і «ні». Як тільки ви набуватимете навичок підготовки до інтерактивних уроків, ваш творчий потенціал буде весь час знаходитись у збудженому стані. Творчість, якої потребує підготовка і проведення інтерактивного заняття від вчителя, стане для вас звичайним явищем. Ваше захоплення проведенням таких уроків буде захоплювати й збуджувати ваших учнів. Це буде тоді, коли для вас інтерактивне навчання, стане дійсно потрібним, коли, готуючись до викладання кожної теми, ви зможете зразу побачити, як можна зробити це навчання інтерактивним. Зрозуміло, що вам потрібний деякий час для того, щоб навчитись застосовувати інтеракцію у викладанні свого предмета. Однак інтеракція підходить для будь-якого змісту, оскільки жоден предмет не можна викладати, залишаючи дитину у пасивній позиції у процесі навчання. Чим скоріше ви, читаючи ці статті, станете активними користувачем цієї інформації, мислено приміряючи її на різні навчальні ситуації, тим скоріше відбудеться ваше перетворення в інтерактивного вчителя.

1.5. Педагогічні умови реалізації інтерактивного навчання

«Коли перший раз меблі були розставлені по-новому, учні не могли заспокоїтись 10-12 хвилин уроку: не могли найти для себе бажаного місця.

Добре, що була велика перерва. Вона і пішла на адаптацію до нових умов», - ось такий цікавий факт був описаний в одній з анкет вчителькою – учасницею семінару з інтерактивних методів навчання. Що ж викликало в учнів таку реакцію?

Спробуємо пояснити цей феномен, звернувшись до поняття «зона психологічного комфорту» (за британською дослідницею Дж. Льюїс). Вона вважає, що учні за період навчання пристосовуються, звикають до традиційних методів навчання, до обстановки у класній кімнаті, що не змінюється з року в рік, до постійних форм і способів власної діяльності й діяльності вчителя. Їм знайомі «правила гри», всі «закони» звичайного навчального заняття, в якому все зрозуміло і передбачено і нема місця для чогось невідомого. Кожен учень таким чином створює собі в цій моделі навчального простору певну «зону комфорту», де відчуває себе у відносній безпеці. Вихід за рамки цієї зони породжує спочатку стан непевності, тривоги, почуття дискомфорту, бажання повернутись до звичного. Це вимагає від учителя певних дій, спрямованих на адаптацію учнів до ситуації, що змінилась. Після їх адаптації до нових умов діяльності рамки їхньої «зони комфорту» розширюються й учні відчувають себе знов у психологічній безпеці і затишку (див. рис.1).

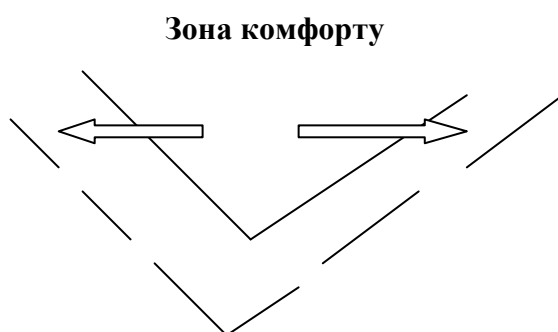


Рис.1. Схема «зона комфорту»

Нова форма розташування меблів у класі змінила звичні уявлення учнів про порядок, позбавила можливості використання звичних схем діяльності й створила ситуацію невідомого, змусивши адаптуватись до нових умов. Це й

викликало описувану реакцію дітей. До речі, інколи й на семінарах учителів ми можемо спостерігати таку саму реакцію, хоча й у більш стриманій формі.

Застосування вчителем інтерактивних технологій навчання також змінює звичну для учня ситуацію навчання, характер його діяльності, ставить його в іншу позицію: учень перестає бути «пасивною посудиною», в яку «вливають чергову порцію знань», а стає активним учасником навчання.

Для того, щоб процес адаптації до нових технологій розпочався і пройшов успішно, учню необхідно вийти за ті межі «зони комфорту», що були раніше (рис.1), розширити її, відчувати себе у безпеці у новій ситуації. Подолання страхів, невпевненості перед новою ситуацією, розуміння і прийняття учнями нових вимог буде у свою чергу впливати на ефективність їх навчальної діяльності.

Для підтвердження цієї тези звернемося до схеми «айсберг» (рис.2), що демонструє, що в діяльності будь-якої групи під час навчання можна виділити два аспекти (діловий і соціально-психологічний), які тісно пов'язані і здійснюють вплив на навчальний процес.

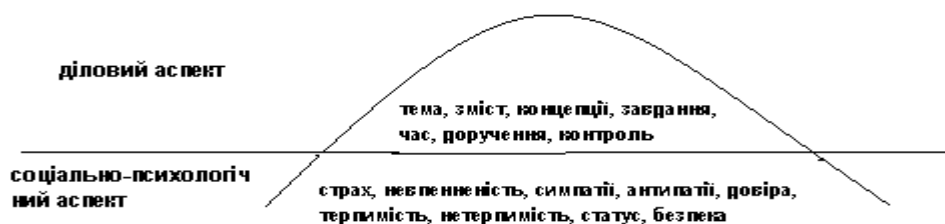


Рис.2. Схема «Айсберг»

Діловий аспект навчання містить:

- опрацювання учнями змісту навчального матеріалу;
- виконання ними різноманітних навчальних завдань;
- отримання і запам'ятовування інформації.

Цей аспект так би мовити знаходиться «на поверхні», його можна легко спостерігати і керувати. Тому у своїй діяльності педагог найчастіше й орієнтується на нього: чи вивчено учнем навчальний матеріал чи ні, чи виконано завдання, чи дисципліновано поводить ся учень тощо. Якщо вчитель враховуватиме у своїй діяльності тільки цей аспект, це загрожує перерости у вимогу досягнення дитиною навчального результату «за будь-яких умов» і будь-якою ціною.

У зв'язку з цим розглянемо ґрунтовніше «підводну частину айсберга» – соціально-психологічний аспект навчання, що включає:

- бажання і страхи учнів і вчителя;
- почуття і переживання;
- симпатії та антипатії;
- атмосферу довіри чи недовіри;
- відчуття безпеки.

Звертаючись до власного досвіду викладання, ви напевно знайдете приклади, коли треба було витратити чимало зусиль, щоб заспокоїти учнів після програного футбольного матчу на уроці фізкультури або щоб добитись активності від учня, який посідав пасивну позицію, побоюючись неправильної відповіді й її негативної оцінки. Можна продовжити перелік таких прикладів, згадавши, як покращення власного настрою чи самопочуття або благотворна робоча атмосфера в класі дозволяли плідно провести урок.

Отже, ефективність діяльності на діловому рівні залежить насамперед від благополуччя у соціально-психологічному аспекті.

Учень буде активним, якщо його не лякає атмосфера заняття, що складається з різних аспектів його власної діяльності й діяльності вчителя. Учень є активним, якщо на занятті відсутня критика його особистості з боку вчителя або однокласників, а зауваження носять конструктивний характер і стосуються насамперед результатів його діяльності. Він відчуває себе в безпеці, якщо будь-який його внесок у навчальний процес цінується. Тільки за відсутності страху перед тим новим, що пропонує педагог, учень

дозволить собі експериментувати з моделями поведінки, знаходячи оптимальний результат своєї поведінки, визначаючи свою роль у спільній роботі, обираючи і формуючи свою позицію, свою точку зору, «конструюючи» свої знання.

Таким чином, для досягнення балансу між діловим і соціально-психологічним аспектами навчальної діяльності необхідно створення атмосфери комфорту і безпеки. Тільки сприятлива психологічна атмосфера, на наш погляд, поступово дозволить учням адаптуватись до нової для них ситуації, що створюється застосуванням інтерактивних технологій.

Якщо згадати випадок, описаний на початку статті, зазначимо, що завдяки діям учительки, учні благополучно подолали психологічні проблеми, що виникли у зв'язку із нетрадиційним розташуванням меблів. Проте залишається питання: «Навіщо вчителька змінювала порядок розташування меблів у класі?»

Реалізація інтерактивного навчання потребує від вчителя, на наш погляд, створення певних умов, що надають інші можливості для організації навчального процесу. До таких умов відносяться:

- багатосторонній тип комунікації, що відтворюється в навчальному процесі;
- сприятлива, позитивна психологічна атмосфера в класі під час уроку;
- норми спільної праці, що виробляються вчителем разом із учнями; спеціальне розташування меблів;
- обладнання навчальної аудиторії й різноманітні матеріали, що педагог і учні можуть використовувати під час занять.

Зупинимось ґрунтовніше на аналізі цих аспектів діяльності вчителя, що дозволяють йому створити необхідні психолого-педагогічні умови для ефективного застосування інтерактивних технологій у навчальному процесі.

Ми вже зауважували на тому, що інтерактивне навчання потребує багатостороннього типу комунікації, коли комунікаційні зв'язки виникають не тільки між учителем і учнями, а й між усіма учнями, а педагог стає рівноправним учасником навчальної діяльності [45]. Багатостороння

комунікація характеризується відсутністю полярності й мінімальною сконцентрованою на точці зору вчителя (рис.3).

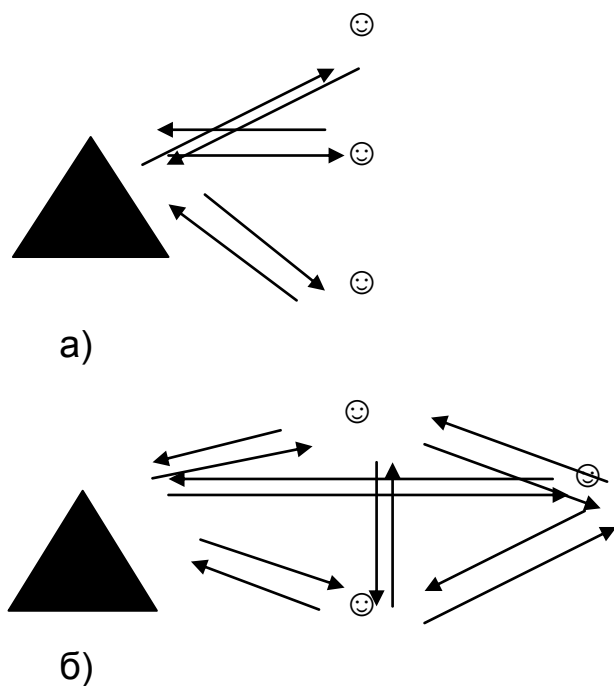


Рис. 3. Моделі односторонньої (а) та багатосторонньої (б) навчальної комунікації

У процесі такої комунікації в учнів з'являється можливість поділитись своїми думками і почуттями в рамках певної теми, розповісти про свої висновки, вислухати думки не тільки вчителя, а й однокласників. Застосування багатосторонньої комунікації дозволяє включати у процес навчання ВСІХ учнів класу. На цьому моменті наполягає, наприклад, відома дослідниця Дж.Шерман «Учням треба частіше надавати можливість взаємодіяти один з одним і з більш досвідченими людьми, включаючи педагога» [80].

Психологи також зауважують на важливості взаємодії учнів один з одним, оскільки консультування, що проводиться самими учнями, або взаємонавчання є одним з найбільш ефективних способів засвоєння знань.

Процес взаємодії між учнями на основі багатосторонньої комунікації є можливим, з одного боку, за умов опанування ними навичками міжособистісного спілкування (уміння слухати себе й інших, відтворювати те, що почуто, пояснювати, задавати питання та ін.), з іншого боку, – за умов

зміни вчителем основ, на яких будується така взаємодія. Мова в даному випадку йде про застосування принципів кооперативності, кооперативного навчання. Сутність кооперації у навчанні можна коротко відобразити однією фразою: «Я виграю у тому випадку, якщо виграєш ти» [50]. Для успішного протікання такого навчального процесу необхідною є також ситуація відкритого зіткнення власних сумнівів і протиріч із сумнівами і протиріччями інших. Важливо, щоб розв'язання протиріч було засновано на паритетному діалозі між учнями і вчителем, між самими учнями з урахуванням їх інтересів, думок, поглядів і позицій.

Те, що традиційно вважалось помилками у розумовій діяльності учнів, у такій моделі навчання має сприйматися як процес просування до знань, як проблема на даному етапі навчання. Це сприяє виникненню в учнів бажання навчатися і спільно з вчителем розв'язувати проблеми, що виникли.

Розпочати створення в класі **сприятливої психологічної атмосфери** вчитель може вже з **представлення учням програми майбутньої діяльності**. Вчителі по-різному представляють учням таку програму з нового конкретного предмета, курсу і т.п. Вони можуть обмежуватись назвою теми і переліком того, чим будуть займатись учні, а можуть розкрити зміст майбутніх уроків, визначити завдання учнів і очікувані результати їхньої діяльності, розповісти про передбачувані методи і форми роботи та оцінювання її результатів. Важливо, щоб, представляючи програму діяльності, вчитель торкався не одного уроку, а показував перспективу у вивченні теми чи розділу. Якщо застосувати і в цьому місці уроку спеціальні технології, то це, на нашу думку, допоможе зробити процес представлення змісту матеріалу, що буде вивчатися, не тільки більш цікавим, але й більш наочним [50].

Відкрита позиція педагога, ґрунтовне представлення програми майбутньої спільної діяльності сприяють, на наш погляд, зняттю напруги в аудиторії, дозволяють учням побачити перспектив власної діяльності,

позбутися почуття невпевненості і страху перед майбутнім. Для реалізації такої позиції вчителю бажано:

– на початку уроку *познайомити учнів з його цілями* (тими результатами, яких він очікує від учнів наприкінці) [46]. Учні мають чітко зрозуміти, що від них вимагається. Це дозволить педагогу повернутись до результатів діяльності наприкінці уроку й проаналізувати разом з учнями рівень їх досягнення;

– *познайомити із завданнями використання кожної технології*. Це необхідно для того, щоб в учнів не виникало почуття маніпуляції ними. Вчитель, наприклад, має пояснити, що таким способом він не діагностує учнів, а допомагає їм краще організувати свою діяльність. У такому випадку учні ставляться до навчальної діяльності більш свідомо;

– *розповісти учням, чому для вивчення цієї теми були обрані такі методи чи технологія*. Важливо, щоб учні розуміли, що ця технологія слугує не для розваги, а допомагає їм краще розібратись в матеріалі, що вивчається, звернути увагу на деякі важливі аспекти, сприятиме набуттю ним потрібного досвіду;

– *акцентувати увагу учнів на особливостях тієї чи іншої технології та тих ефектах, яких вони можуть досягти при правильній роботі*. Деякі інтерактивні технології мають особливості при застосуванні. Наприклад, інколи дуже важливим є початковий етап індивідуальної роботи, тому в цей час не можна розмовляти і ділитись своїми думками з однокласниками. Або вчитель пропонує класу виконати завдання мовчки, знаходячи відповідні способи взаємодії між собою. Це не тільки забезпечує тишу на уроці, але й надає учням досвід, який потім аналізується. Тому вчителю варто спеціально зауважити на цих особливостях до початку роботи, щоб потім розпочати обговорення, дискусію, бесіду навколо отриманих результатів, враховуючи отриманий досвід і знання;

– *розкрити алгоритм проведення технології і розповісти про послідовність дій* (надати пам'ятку діяльності). Не варто думати, що у

такому випадку учням не буде цікаво. Їм необхідно бачити перспективу власної діяльності, знати її етапи і готуватись до них;

– *відповісти на запитання учнів.* Часто технологія передбачає різноманітну діяльність учнів, котра регламентується певними правилами, які учням важко утримати у своїй увазі. Бажано після знайомства з алгоритмом відповісти на всі їхні питання. Це дозволяє уникнути непорозумінь безпосередньо в момент роботи в технології.

У цьому моменті навчання можна застосувати й прості інтерактивні технології. Наприклад, технологія «Океан». На листі паперу синього кольору вчитель наклеює острови, кожен з яких символізує розділ, тему, параграф тощо. На ньому робиться відповідний підпис. Щоб показати логіку вивчення теми, між островами наноситься маршрут вивчення – послідовність. Готовий плакат вивішується на стіну класу. По мірі вивчення параграфи або теми відмічають, вивішуючи поруч з відповідним островом кольоровий кораблик.

Як варіант представлення теми вчитель також може використати «Карту дороги» зі знаками, які символізують той чи інший аспект змісту чи особливості наступної діяльності.

Наступним етапом в діяльності вчителя, що допомагає йому дізнатись про імена учнів (або пригадати, якщо клас знайомий), а їм, у свою чергу, краще впізнати один одного, створити сприятливу атмосферу, є *«знайомство»*. Прийоми проведення «знайомства», що побудовані на інтерактивних технологіях, сприяють включенню учнів у спільну роботу, дають можливість згуртування колективу. Важливо, щоб знайомство проходило в умовах, що не викликають почуттів суперництва, протистояння, недовіри. Атмосфера довіри, як пише американський психолог Р.Чалдіні у книзі «Психологія впливу», покращує ставлення до того індивіда, з яким відбувається знайомство [63, 5]. Якщо перше враження від початку праці буде пов'язано з позитивними емоціями, вчителю буде легше забезпечити ефективну роботу в класі. А це дозволить уникнути розподілу класу на «ми» і «вони», проявів неповаги учнів один до одного.

«Знайомство» варто використовувати не тільки в новому класі, де учні не знають одне одного, але й у колективі, що вже склався з метою встановлення більш відкритих взаємостосунків між учителем і учнями, а також між учнями. Використання «знайомства» в класі, наприклад, після канікул, допоможе учням швидше включитись у спільну працю.

Прикладом прийому, що забезпечує знайомство учнів, є прийом «Візитки», який полягає у тому, що учні на невеличких заздалегідь розданих учителем різнокольорових або білих клаптиках паперу малюють і підписують свою «візитку». По завершенні роботи, по черзі кожен розповідає, що він намалював (написав) і чому. Візитки можуть бути вивішені на дошці або прикріпити до одягу кожного учня. Для цього можна використовувати стандартні бейджі або виготовити їх самим (картон і англійська шпилька або прищіпка).

Після його проведення в учнів залишаються своєрідні картки з їх іменами. Їх можна зняти, а можна залишити прикріпленими до кінця заняття, що, поза сумнівом, полегшить роботу педагога. Адже для учнів так важливо, щоб педагог звертався до них за іменами, а не прізвищами.

У новому класі можна скористатися ідентифікаторами імен. Для цього учням пропонується зробити з листа паперу таблички, написати на них свої імена і поставити на стіл. Дуже добре, якщо і педагог виготовить собі таку табличку, що підкреслюватиме паритетність в його відносинах з учнями.

Варіантів знайомства може бути кілька, обирайте варіант у залежності від складу класу та вашої психолого-дидактичної мети:

1) Попросіть кожного та кожна назвати своє ім'я, коротко в кількох реченнях розповісти про себе. Почніть знайомство за бажанням, а потім рухайтесь по колу. Не пропускайте нікого, у тому числі викладачів та викладачок, дайте кожному й кожній висловитися і переходьте далі. Викладач і викладачка представляються тоді, коли до них дійде черга.

2) Запропонуйте учасникам та учасницям назвати своє ім'я та розповісти історію свого імені. Дотримуйтесь вимог варіанту 1 щодо порядку проведення.

3) Кожен та кожна називає своє ім'я та рису характеру, яка починається на першу літеру імені. Можна продемонструвати рису за допомогою пантоміми. Слід не забувати про порядок проведення, зазначений у варіанті 1.

4) Нехай кожен та кожна назве своє ім'я та продовжить речення *Я пишуся...* Поясніть, що пишатися можна будь-якими своїми рисами. Дотримуйтесь правил добровільності висловлювання та правил роботи в загальному колі. Якщо хтось із присутніх відмовиться висловитись, пропустіть його або її, однак поверніться до них після того, як завершите коло – зазвичай, їм вже є що сказати.

5) Кожен та кожна в колі називає своє ім'я та розповідає, яка улюблена іграшка чи гра була в нього чи неї в дитинстві і пояснює чому. Початок висловлювання має бути добровільним, а продовження – обов'язково по колу [36].

Знайомство з учнями педагог організовує за потребою: на початку навчального року або коли приходить у клас, з яким він не працював і не знайомий та ін. Враховувати ж емоційний стан – і свій, і учнів – він повинен постійно. У цьому йому допоможуть технології, за допомогою яких він може дізнатися, як відчують себе учні, з яким настроєм вони прийшли на його заняття.

Як уже наголошувалося, на ефективність навчальної діяльності впливають різні чинники, у тому числі і емоційне благополуччя учнів і педагога.

На заняттях найчастіше не прийнято говорити про свої переживання, відчуття, емоції, хоча і педагог, і учні постійно їх фіксують. Учитель обговорює свої переживання з колегами, з рідними, учні розповідають один одному і домашнім про ті емоції і відчуття, які викликали у них зміст

заняття, дії вчителя і т.д. Відбувається це найчастіше після уроку, коли змінити ситуацію і вплинути на його результати неможливо.

Діагностика емоційного стану учнів допоможе вчителю виявити проблеми і труднощі в соціально-психологічному аспекті, вибудувати свою діяльність з врахуванням її результатів. Учитель може використовувати методи діагностики до заняття (наприклад, за допомогою прийому «Градусник», який передбачає малювання великого уявного градусника на дошці або папері. Верхні й нижні значення шкали не мають відповідно перевищувати +12 і – 12) або попросити учнів (якщо вимагає ситуація) розповісти про свої відчуття, переживання, емоційний стан після застосування тієї чи іншої технології. Знаючи, які емоції, відчуття переважають у учнів, педагог відповідно вибудовує свою діяльність. Якщо всі крапки на «Градуснику» знаходяться, наприклад, у верхній частині, яку ви обрали як позитивну, то педагог може починати проводити заняття. У разі, коли велика кількість крапок, що сигналізують про погане емоційне самопочуття, вчителю небажано відразу застосовувати інтерактивну технологію, особливо, якщо вона вимагає налагодження взаємодії між учнями. Можна значно поліпшити психологічну атмосферу в аудиторії, поговоривши з учнями і налаштувавши їх на виконання завдання.

Іноді погане емоційне самопочуття учнів пов'язане з побоюваннями, які вони очікують від майбутніх занять. Тому важливо перед початком заняття попросити їх *розповісти про свої очікування і побоювання*, що дозволить вчителю краще розуміти свої дії.

Вчитель пов'язує заняття з певними очікуваннями (учні добре підготуються, будуть налаштовані на роботу, заняття пройде згідно наміченому плану) і з визначеними побоюваннями (чи досить буде часу для засвоєння теми; наскільки попереднє заняття позначиться на інтелектуальному і емоційному стані учнів; яка психологічна атмосфера буде в аудиторії). Учень теж приходять на заняття зі своїми очікуваннями і

побоюваннями: оцінять або не оцінять його діяльність на занятті, з яким настроєм прийде педагог, чи буде цікаво на занятті.

Успішність досягнення мети заняття багато в чому залежатиме від ступеня реалізації очікувань і не підтвердження побоювань учнів і вчителя. У традиційній освітній практиці, на жаль, відсутні методи роботи з очікуваннями і побоюваннями учнів і педагога.

На інтерактивних уроках інколи може бути організований процес виявлення очікувань, що, на наш погляд, сприяє визначенню учнями своїх потреб і цілей у навчальному курсі на уроці, допомагає вчителю коректувати свою діяльність, висвітлюючи більш повно ті питання, які цікавлять учнів.

Фіксація побоювань від майбутніх занять дозволить педагогу зробити певні кроки, щоб зняти напруженість і дискомфорт у соціально-психологічному аспекті.

Для виявлення очікувань і побоювань учнів можна використовувати різні прийоми, спеціально присвятивши цьому час на першому уроці з предмета.

Для того, щоб виявити очікування і побоювання учнів, учитель може розпочати урок з того, що учні й він сам знаходяться на початку важливого шляху, і для того, щоб шлях був успішним, треба визначити, чого очікують від роботи на цьому занятті присутні. Він пропонує учням продовжити речення *Від цього заняття я очікую... Я трохи побоююсь... і висловитись за допомогою уявного мікрофона. Треба попередити учнів про необхідність висловлюватися лаконічно.*

Всі висловлювання бажано коротко занотувати на дошці, а потім запитати учнів, що вони думають з цього приводу. Можна попередньо намалювати соняшник, пелюстки якого будуть очікуваннями, або корабель, вітрила якого треба напнути вітром – очікуваннями від заняття. Якщо ви вважаєте, що учням буде важко висловитись в голос, хай напишуть очікування і побоювання на листках паперу, які потім анонімно будуть представлені класу. Пам'ятайте! Проговорення вголос очікувань і побоювань є обов'язковим моментом роботи з ними!

Потрібно відзначити, що виявлення очікувань і побоювань є тільки початком роботи вчителя із страхами і бажаннями учнів. Важливо постійно повертатися в своїй діяльності до даних, одержаних в ході виявлення очікувань, аналізуючи хід освітнього процесу і зачіпаючи такі моменти, як:

- чи відповідають стиль викладу і зміст того матеріалу, що вивчається, очікуванням і потребам учнів;
- чи відповідає зміст заняття на питання, задані учнями на початку заняття;
- чи не сприяють дії вчителя на занятті виникненню в учнів відчуття страху і недовір'я.

Подоланню деяких побоювань сприятиме **встановлення правил поведінки чи норм роботи на уроці**. Наприклад, деякі учні не висловлюються на занятті, оскільки відчувають страх перед критичними зауваженнями своїх товаришів. Цю проблему, на наш погляд, допоможе подолати визначення правил подачі зворотного зв'язку і норм сумісної діяльності.

Г.М.Андрєєва у книзі «Соціальна психологія» вказує, що норми спільної групової роботи – «це певні правила, які вироблені групою, прийняті нею і яким повинна підкорятися поведінка її членів, щоб їх спільна діяльність була можлива» [1]. У традиційній педагогіці зазвичай педагог, приходячи в аудиторію, знайомить учнів з правилами, за якими будуватиметься робота на заняттях, з тими вимогами, які він пред'являтиме. Вимоги стосуються дотримання тиші і відсутності розмов учнів між собою, порядку ведення записів і виконання різних письмових, контрольних робіт. Такі норми створюють умови для ефективної роботи вчителя, адже шум, наприклад, заважає йому говорити, а учням – його слухати, і найменше торкаються організації діяльності учнів, відводячи їм роль пасивних спостерігачів. Гарантом дотримання правил, встановлених таким шляхом, є сам учитель, і якщо в класі відбуваються порушення порядку, то він вимушений підтримувати встановлені норми роботи, звертаючись насамперед до свого авторитету.

Реалізація моделі інтерактивного навчання вимагає, на наш погляд, інших правил роботи й інших способів їх визначення. Перш за все, необхідно встановити такі норми, які дозволили б організувати спільну діяльність учнів, створити атмосферу комфорту і безпеки. Прикладом таких найпростіших правил роботи можуть бути:

- говорити тільки від себе,
- не оцінювати висловів один одного,
- конструктивно ставитися до висловів інших.

У нашому досвіді роботи цей перелік правил є трохи складнішим. Існує й певна процедура роботи над правилами.

Запитайте в учнів, навіщо необхідні правила в житті. Запропонуйте присутнім встановити правила для роботи на уроці. За допомогою мозкового штурму хай учні запропонують перелік правил, які вони вважають за потрібне.

Занотуйте кожне правило й запитуйте, як розуміють його учні, чи погоджується з ним аудиторія. Коли думки вичерпаються, ще раз зверніть увагу на перелік і запитайте, чи всі погоджуються працювати за цими правилами.

Рекомендуємо обов'язково включити до переліку такі правила:

- приходити вчасно;
- говорити по черзі, коротко, не перебиваючи інших;
- говорити від себе;
- бути позитивними;
- бути активними і добровільними

Записуючи правила, можна нумерувати їх 1, 2, 3, ..., щоб у разі порушення можна було сказати “Сергію, ти порушив правило № 2”.

Запитайте, чи є ще доповнення до складеного переліку. Наголошуйте, що правила мають бути реальними для здійснення. Проведіть демократичну процедуру прийняття правил.

Домовтеся про жест (наприклад, відкриті долоні на рівні обличчя) та слова (наприклад, слово “правила”), які ви застосовуватимете у випадку порушення правил. Вивісіть аркуш з переліком правил в аудиторії і звертайтеся до нього у разі потреби.

Ще одним способом складання спільних правил є технологія «Бажано. Обов'язково. Не можна».

Учні об'єднуються в малі групи. Кожна з груп отримує великий лист паперу і завдання: визначити норми поведінки в класі під час уроків, об'єднавши їх у три групи (по 4 норми у кожній): «У нашому класі бажано...» «У нашому класі обов'язковим є...», «У нашому класі не можна...» Напрацьовані правила кожна група записує на свій лист.

По завершенні всі групи презентують результати роботи. Вчитель пропонує знайти ті правила, які співпали в усіх групах і виписати їх на окремий лист паперу. При цьому зміст і формулювання правил уточнюються і обговорюються.

Всі учні мають право доповнити список тими нормами, які були запропоновані групами раніше, але не увійшли у загальний список, або запропонувати зняти якесь правило.

Після обговорення правила голосуються учнями.

Якщо думки груп взагалі не співпали, вчитель пропонує обговорити кожен список груп по черзі й знайти спільне рішення.

Визначення норм роботи відбувається в процесі спільної (педагога і учнів) діяльності. Якщо правила будуть прийняті і усвідомлені учнями як свої особисті, це гарантує їх дотримання у навчальній аудиторії незалежно від того, чи присутній там педагог, чи ні. Крім того, під час визначення вчитель має можливість запропонувати класу норми і ті пункти, виконання яких він вважає обов'язковим.

Бажано, щоб учитель приділив увагу процесу визначення норм спільної діяльності вже на перших заняттях з курсу чи з предмету. Це дозволить йому спиратися на них протягом усього навчального часу.

Правила поведінки і роботи, вивішені в кабінеті, також є частиною педагогічних умов для реалізації моделі інтерактивного навчання. Все, що знаходиться у навчальній аудиторії (обладнання, меблі і т. д.), може допомогти вчителю організувати простір для інтерактивної діяльності учнів.

На даний час у навчальних закладах домінує традиційна форма розташування меблів у кабінеті: декілька рядів поставлених один за одним парт, перед якими знаходяться стіл педагога і дошка для записів (назвемо її Клас). Ця форма дуже зручна для пануючих зараз методів навчання, але ми зупинимося детальніше на її обмеженнях.

Перш за все, через фізіологічні особливості, увага педагога звернута в основному на середину аудиторії, а перші і останні парти частіше за все випадають з його поля зору. Така розстановка меблів дуже добре сприяє організації процесу «списування» на контрольних і самостійних роботах, розмов «по секрету» між учнями. Столи і парти обмежують активність учнів, перш за все рухову, створюють відчуття меж, бар'єрів. Ми не пропонуємо повністю відмовитися від цієї форми, але вважаємо, що педагог повинен використовувати різні варіанти розташування меблів.

Застосування технологій інтерактивного навчання припускає наявність різних способів розміщення меблів у класі. Психолог Д. Жак у статті «Припиніть виправдовувати неприйнятне» говорить, що у кожній аудиторії повинно бути декілька альтернативних схем розташування меблів [22]. Щоб учні краще орієнтувалися, ці схеми повинні бути вивішені в кабінеті. Педагог, готуючись до заняття, вибирає технологію, метод навчання і визначає форму розташування меблів. Перед початком заняття йому буде досить попросити учнів розставити столи і стільці відповідно до певної схеми.

Ми пропонуємо, крім традиційної форми розташування меблів, розглянути ще декілька варіантів їх розстановки в класі:

- «Коло» (учні розміщуються без столів на стільцях по колу, вчитель сідає в коло разом з учнями);

- «Дискусійний клуб» (учні розміщуються малими групами (4-5 осіб) навколо декількох столів. Між столами є вільний простір для пересування);
- «Буква "П"» (столи, за якими сидять учні, зсунуті і створюють букву «П». Вчительський стіл стоїть між «ногами» букви);
- «Прямокутник» (Всі учні сідають за одним великими прямокутним столом по чотири його боки. Вчитель сидить разом з учнями)

Кожний з варіантів має свої специфічні особливості і припускає використання певних технологій. Наприклад, традиційна форма розстановки меблів зручна для перегляду кінофільму або організації роботи в парах і не підходить для проведення дискусії.

Пропонуємо розглянути ці форми розташування меблів і співвіднести їх з методами навчання.

Зв'язок між формою розташування меблів та використовуваними методами навчання

Метод	Клас	Буква П	Прямокутник	Коло	Дискусійний клуб
Лекція	+	+	+		
Індивідуальна робота	+	+	+		+
Контрольна робота		+	+		+
Групова робота				+	+
Лабораторна робота, експеримент	+	+			+
Метод, що				+	+

передбачає пересування учнів					
Дискусія, дебати		+	+	+	+
Демонстрація фільму і т.п.	+				
Робота в парах	+	+	+	+	+

Кожна з пропонованих форм розташування меблів має свої позитиви і недоліки. Проте обирати форму розташування меблів потрібно, виходячи з того, якими є завдання уроку і передбачувані методи і технології його проведення. Можливо наведена таблиця допоможе вчителям обрати оптимальний варіант.

Підводячи підсумки, слід зауважити, що реалізація описаних умов є абсолютно обов'язковою під час застосування інтерактивних технологій навчання. В цьому переліку нема головних чи другорядних умов. Вони всі важливі однаковою мірою. Якщо рішення вчителя щодо застосування поруч з пасивною та активною моделями навчання ще й інтеракції є міцним, варто звернути увагу на ті положення, які можуть зробити такий варіант організації вашої діяльності дійсно ефективним і значною мірою полегшать вашу роботу.

РОЗДІЛ 2

СТРУКТУРА Й ХАРАКТЕРИСТИКА ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НАВЧАННЯ У ПТО

Кожна з описаних у цьому розділі технологій містить мету, методичні вказівки та пам'ятки для учнів, які можуть бути використані у якості роздатків.

Враховуючи відсутність в науковій літературі будь-якої класифікації інтерактивних технологій навчання, ми визначили їх умовну робочу класифікацію за формами навчання (моделями), в яких реалізуються інтерактивні технології. Ми розподіляємо їх на чотири групи, в залежності від мети уроку та форм організації навчальної діяльності учнів:

- Інтерактивні технології кооперативного навчання;
- Інтерактивні технології колективно-групового навчання;
- Технології ситуативного моделювання;
- Технології опрацювання дискусійних питань.

2.1. Технології кооперативного навчання

Парна і групова робота організовується як на уроках засвоєння, так і застосування знань, умінь та навичок. Це може відбуватися одразу ж після викладу вчителем нового матеріалу, на початку нового уроку замість опитування, на спеціальному уроці, присвяченому застосуванню знань, умінь та навичок або бути частиною повторювально-узагальнюючого уроку.

Робота в парах

Мета: технологія особливо ефективна на початкових етапах навчання учнів роботі у малих групах. Її можна використовувати для досягнення будь-яких дидактичних цілей:

- засвоєння знань;
- закріплення нового матеріалу;
- перевірки раніше вивченого тощо.

За умов парної роботи всі учні отримують можливість висловлювати свою думку, говорити. Робота в парах дає можливість учням подумати, обмінятись ідеями спочатку з партнером і лише потім озвучити їх перед класом. Вона сприяє розвитку навичок спілкування, вміння висловлюватись, критичного мислення, вміння переконувати й вести дискусію.

Використання такого виду співпраці сприяє тому, що учні не можуть ухилитись від виконання завдання. Під час роботи в парах можна швидко виконати завдання, які за інших умов потребують великої затрати часу. Серед них можна назвати такі:

- Обговорити короткий текст, оповідання, завдання вчителя, письмовий документ;
- Взяти інтерв'ю, визначити ставлення партнера до заданого читання, відео, розповіді учителя тощо;
- Зробити критичний аналіз чи редагування письмової роботи один одного;
- Сформулювати підсумок уроку чи теми;
- Розробити разом питання до інших учнів чи учителя;
- Проаналізувати разом проблему, вправу чи експеримент;
- Дати відповіді на запитання вчителя;
- Порівняти записи, зроблені в класі.

Методичні вказівки: Запропонуйте учням завдання, поставте питання для невеличкої дискусії чи аналізу гіпотетичної ситуації. Після пояснення питання або фактів, наведених у завданні, дайте їм 1-2 хвилини для продумування можливих відповідей або рішень індивідуально.

1. Об'єднайте учнів у пари, визначте, хто з них буде висловлюватись першим, і попросіть обговорити свої ідеї один з одним. Краще відразу визначити час на висловлення кожного в парі і спільне обговорення. Самі попереджайте учнів про закінчення часу та черговий етап обговорення. Це допоможе звикнути до чіткої організації роботи в парах. Діти мають досягти згоди щодо відповіді або рішення.
2. По закінченні часу на обговорення кожна пара представляє результати роботи, обмінюється своїми ідеями та аргументами з усім класом. За потребою це може бути початком пізнавальної діяльності.

Пам'ятка для учнів: Завдяки роботі в парах ви навчитеся працювати удвох, оволодієте уміннями висловлюватись та активно слухати.

Щоб виконати завдання, організуйте свою роботу таким чином:

1. Прочитайте завдання та пояснення до його виконання;
2. Визначте, хто буде говорити першим;
3. Працюючи, висловлюйте свої думки по черзі.
4. Порадьтеся і виберіть одну спільну думку;
5. Визначте, хто буде представляти результати роботи класу, та продумайте, що і як ви будете говорити.

Для ефективного спілкування в парах вам потрібно дотримуватись таких **правил**:

- сідайте обличчям до того, з ким говорите, нахилийтеся вперед, дивіться йому в очі;
 - допомагайте своєму однокласнику говорити, використовуючи **звук** та **жести заохочення**: кивок головою, доброзичлива посмішка, слова “так-так”;
 - якщо необхідно, **здавайте уточнюючі запитання** (запитання, які допомагають прояснити ситуацію, уточнити дещо з того, що вже відомо. Наприклад, такі, “Ти дійсно маєш на увазі, що ...?”, “Чи я правильно зрозуміла, що...?”);
 - під час висловлювання говоріть чітко, не відволікайтеся від теми, наводьте приклади і пояснюйте свої думки.
1. Запам'ятайте, чого не слід робити під час активного слухання:
 - Давати поради.
 - Змінювати тему розмови.
 - Давати оцінки людині, яка говорить.
 - Перебивати.
 - Розповідати про власний досвід.

Робота в малих групах

Мета: роботу в групах варто використовувати для вирішення складних проблем, що потребують колективного розуму. Якщо витрачені зусилля й час не гарантують бажаного результату, краще вибрати парну роботу або будь-яку з наведених вище технологій для швидкої взаємодії. Використовуйте малі групи тільки в тих випадках, коли задача вимагає спільної, а не індивідуальної роботи.

Методичні вказівки:

1. Переконайтеся, що учні володіють знаннями та уміннями, необхідними для виконання завдання. Якщо робота виявиться надто складною для більшості учнів – вони не стануть докладати зусиль.

2. Об'єднайте учнів у групи. Почніть із груп, що складаються з трьох учнів. П'ять-шість чоловік – це оптимальна верхня межа для проведення обговорення в рамках малої групи. У процесі формування груп остерігайтеся навішування будь-яких “ярликів” на учнів.

3. Запропонуйте їм пересісти по групах. Переконайтеся в тому, що учні сидять по колу – „пліч-о-пліч, око – в око“. Усі члени групи повинні добре бачити один одного.

4. Повідомте (нагадайте) учнів про ролі, які вони повинні розподілити між собою і виконувати підчас групової роботи:

➤ Спікер, головуєчий (керівник групи):

- зачитує завдання групі;
- організовує порядок виконання;
- пропонує учасникам групи висловитися по черзі;
- заохочує групу до роботи;
- підводить підсумки роботи;
- визначає доповідача.

➤ Секретар:

- веде записи результатів роботи групи;
- записи веде коротко й розбірливо;

- як член групи, повинен бути готовий висловити думки групи при підведенні підсумків чи допомогти доповідачу.
- Посередник:
 - стежить за часом;
 - заохочує групу до роботи.
- Доповідач:
 - чітко висловлює думку групи;
 - доповідає про результати роботи групи.

5. Будьте уважні до питань внутрігрупового керування. Якщо один з учнів повинен відзвітувати перед класом про роботу групи, забезпечте справедливий вибір доповідача.

6. Дайте кожній групі конкретну задачу й інструкцію (правила) щодо організації групової роботи. Намагайтеся зробити свої інструкції максимально чіткими. Малоймовірно, що група зможе сприйняти більше одної чи двох, навіть дуже чітких, інструкцій за один раз.

Пам'ятка для учнів: Працюючи у малих групах, ви зможете навчитись краще спілкуватись та співпрацювати з однокласниками.

Після того, як учитель об'єднав вас у малі групи і ви отримали завдання, ваша група за короткий час (3-5 хв.) повинна виконати це завдання та представити результати своєї роботи.

2.2. Технології колективно-групового навчання

В цю групу ми помістили інтерактивні технології, що передбачають одночасну спільну (фронтальну) роботу всього класу.

Обговорення проблеми в загальному колі

Мета: це загальновідома технологія, яка застосовується, як правило, в комбінації з іншими. Її метою є прояснення певних положень, привертання уваги учнів до складних або проблемних питань в навчальному матеріалі,

мотивація пізнавальної діяльності, актуалізація опорних знань тощо. Вчителі мають заохочувати всіх до рівної участі та дискусії.

Методичні вказівки: бажано розташувати стільці або парти по колу. Весь клас обговорює ідеї чи події, що стосуються якоїсь певної теми. Обговорення будується навколо запланованої або імпровізованої теми, яку слід визначати зрозуміло для всіх присутніх до початку обговорення. Учні висловлюються за бажанням. Обговорення триває, доки є бажання висловитись. Вчитель бере слово (якщо вважає за потрібне) наприкінці обговорення. Він може висловити свою думку.

Пам'ятка для учнів: Обговорення допомагає виявити різні думки з суперечливого питання. Для того, щоб усі брали участь в обговоренні, необхідно створити в класі атмосферу довіри та взаємоповаги. Тому вам бажано знати правила культури ведення обговорення.

Пропонуємо вам такі правила:

1. Говоріть по черзі, а не всі одночасно.
2. Не перебивайте того, хто говорить.
3. Критикуйте думку, а не особу, що її висловила.
4. Поважайте всі висловлені думки (точки зору).
5. Не смійтеся, коли хтось говорить, за винятком, якщо хтось жартує.
6. Не змінюйте тему обговорення.
7. Намагайтеся заохочувати до участі в обговоренні інших.

У своєму класі ви можете доповнити ці правила, прийняти їх та дотримуватися під час проведення обговорень. Вони допоможуть вам співпрацювати з іншими як на уроках, так і в житті.

Мікрофон

Мета: різновидом загальногрупового обговорення є технологія “мікрофон”, яка надає можливість кожному сказати щось швидко, по черзі, відповідаючи на запитання або висловлюючи свою думку чи позицію.

Методичні вказівки:

- Поставте питання класу.
 - Запропонуйте класу якийсь предмет (ручку, олівець тощо), який буде виконувати роль уявного мікрофона. Його учні будуть передавати один одному, по черзі беручи слово.
 - Надавайте слово тільки тому, хто отримує “уявний” мікрофон.
 - Запропонуйте учням говорити лаконічно й швидко (не більш ніж 0,5-1 хвилину).
 - Не коментуйте і не оцінюйте подані відповіді.
- **Пам’ятка для учнів:** метод “Мікрофон” надає можливість кожному і кожній з вас швидко висловити свою думку чи відповіді на запитання вчителя.

Незакінчені речення

Мета: цей прийом часто поєднується з “мікрофоном” і надає можливість ґрунтовніше працювати над формою висловлення власних ідей, порівнювати їх з іншими. Робота з такою методикою дає присутнім змогу долати стереотипи, вільніше висловлюватися щодо запропонованих тем, відпрацювати вміння говорити коротко, але по суті, й переконливо.

Як організувати роботу? Визначивши тему, з якої учні будуть висловлюватися в колі ідей, або використовуючи уявний мікрофон, вчитель формулює незакінчене речення і пропонує учням, висловлюючись закінчувати його. Кожний наступний учасник обговорення повинен починати свій виступ із запропонованої формули. Учениці та учні працюють з відкритими реченнями, наприклад, “на сьогоднішньому уроці для мене

найбільш важливим відкриттям було...” Або “ця інформація дозволяє нам зробити висновок, що...” Або “це рішення було прийнято тому, що...” тощо.

Два – чотири – всі разом

Мета: цю технологію доцільно використовувати для розвитку навичок спілкування в групі, вмінь переконувати та дискутувати.

Методичні вказівки:

1. Задайте учням питання для обговорення, дискусії або аналізу гіпотетичної ситуації. Після пояснення питання або фактів, наведених у ситуації, дайте їм 1 – 2 хвилини для продумування можливих відповідей або рішень індивідуально.
2. Об’єднайте учнів у пари і попросіть обговорити свої ідеї одне з одним. Визначте час на висловлення кожного в парі і спільне обговорення. Попередьте, що пари обов’язково мають досягти згоди (консенсусу) щодо відповіді або рішення.
3. Об’єднайте пари в четвірки і попросіть обговорити попередньо досягнуті рішення щодо поставленої проблеми. Як і в парах, прийняття спільного рішення обов’язкове.
4. В залежності від кількості учнів у класі, можна об’єднати четвірки в більші групи чи перейти до колективного обговорення проблеми.

Навчаючи - учусь

Мета: використовується при вивченні блоку інформації або при узагальненні та повторенні вивченого. Технологія дозволяє учням узяти участь у передачі своїх знань однокласникам. Використання цього методу дає загальну картину понять і фактів, що їх необхідно вивчити на уроці, а також викликає певні питання та підвищує інтерес до навчання.

Методичні вказівки:

- Підготуйте картки з фактами, що стосуються теми уроку, по одній на кожного учня.
- Роздайте по одній картці кожному.
- Протягом декількох хвилин учні читають інформацію на картці. Перевірте, чи розуміють вони прочитане.
- Запропонуйте їм почати ходити по класу і знайомити зі своєю інформацією інших однокласників.
- Учень може одночасно говорити тільки з однією особою. Завдання полягає в тому, щоб поділитися своїм фактом і самому отримати інформацію від іншого учня. Протягом відведеного часу треба забезпечити спілкування кожного учня з максимальною кількістю інших для отримання якомога повної інформації.
- Після того, як учні завершать цю вправу, запропонуйте їм розповісти, відтворити отриману інформацію. Проаналізуйте та узагальніть отримані ними знання. Відповіді можуть записуватись на дошці.

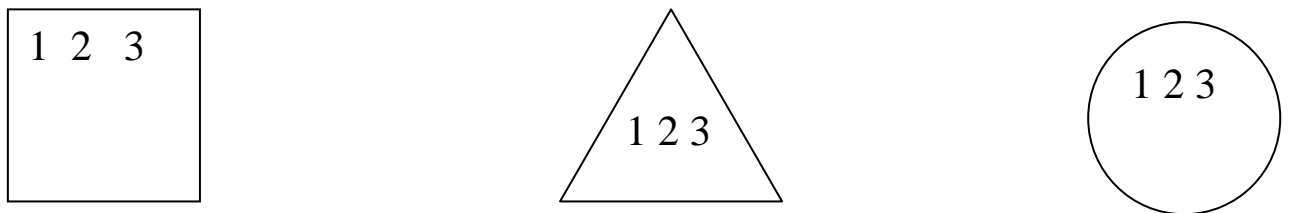
Пам'ятка для учнів: такий вид навчання дасть вам змогу не лише отримати знання самим, а й спробувати передати їх своїм однокласникам. Щоб досягти успіху:

- Ознайомтесь з інформацією, що міститься на вашій картці.
- Якщо вам щось не зрозуміло, запитайте у вчителя.
- Підготуйтеся передавати інформацію однокласникам.
- Ви можете говорити одночасно лише з одним учнем. Вашим завданням є поділитись своєю інформацією, та вислухати товариша.
- Уважно слухайте та запам'ятовуйте інформацію, яку вам розповідають.
- Коли всі поділились та отримали інформацію, розкажіть у класі, що ви дізнались.

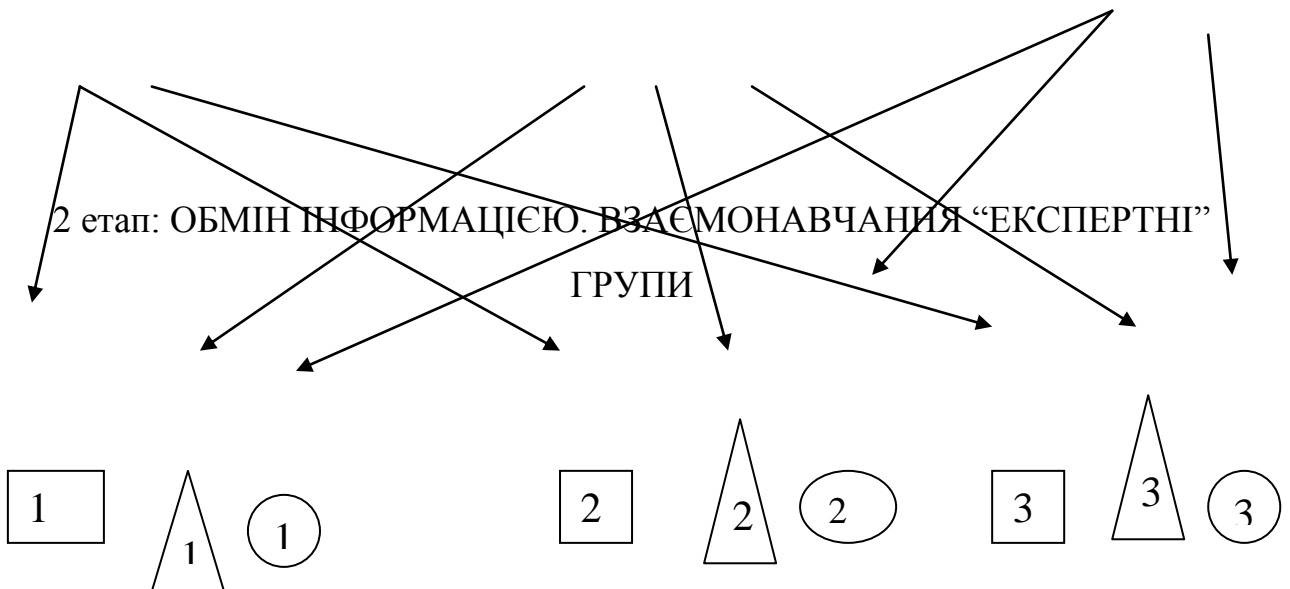
Ажурна пилка

Мета: технологія використовується для створення на уроці ситуації, яка дозволяє учням працювати разом із метою засвоєння великої кількості інформації за короткий проміжок часу. Ефективна у тих випадках, коли початкова інформація повинна бути донесена до учнів перед проведенням основного (базисного) уроку або доповнює такий урок. Заохочує учнів допомагати один одному вчитися, навчаючи .

1 етап: ПЕРВИННЕ ЗАСВОЄННЯ ІНФОРМАЦІЇ “ДОМАШНІ” ГРУПИ



2 етап: ОБМІН ІНФОРМАЦІЄЮ. ВЗАЄМОНАВЧАННЯ “ЕКСПЕРТНІ” ГРУПИ



3 етап: ВТОРИННИЙ АНАЛІЗ ТА УЗАГАЛЬНЕННЯ ІНФОРМАЦІЇ “ДОМАШНІ” ГРУПИ



Методичні вказівки:

1. Щоб підготувати учнів до уроку з великим обсягом інформації, підберіть матеріал, необхідний для уроку, і підготуйте індивідуальний інформаційний пакет для кожного з учнів (матеріали підручника, додаткові матеріали-вирізки з газет, статті тощо).
2. Підготуйте таблички з кольоровими позначками, щоб учні змогли визначити завдання для їхньої групи. Кожен учень буде входити у дві групи – “домашню” і “експертну”. Спочатку об’єднайте учнів у “домашні” групи (1,2,3 і т.д.), а потім створіть “експертні” групи, використовуючи кольорові позначки, що їх учитель попередньо роздає учням. У кожній домашній групі всі її учасники повинні мати позначки різних кольорів, а у кожній експертній – однакові.
3. Розпишіть учнів по “домашніх” групах від 3 до 5 чоловік, у залежності від кількості учнів. Кожен учень має бути проінформований, хто входить до його “домашньої” групи, тому що її члени будуть збиратися пізніше. Надайте домашнім групам порцію інформації для засвоєння, кожній групі – свою. Завдання домашніх груп – опрацювати надану інформацію та опанувати нею на рівні, достатньому для обміну цією інформацією з іншими.
4. Після завершення роботи домашніх груп запропонуйте учням розійтись по своїх “кольорових” групах, де вони стануть експертами з окремої теми (своєї частини інформації). Наприклад, зберіть усіх “червоних” біля дошки, а усіх “синіх” – в холі. В кожній групі має бути представник із кожної “домашньої” групи.
5. Кожна експертна група повинна вислухати всіх представників домашніх груп і проаналізувати матеріал в цілому, провести його експертну оцінку за визначений час (для цього може знадобитися цілий урок, якщо матеріали складні або об’ємні).
6. Після завершення роботи запропонуйте учням повернутися “додому”. Кожен учень має поділитися інформацією, отриманою в експертній

групі з членами своєї “домашньої” групи. Наприклад, всі учні під номером 1 повинні зустрітися перед класом. У “домашніх” групах має бути по одній особі з експертних груп. Учні мають намагатися донести інформацію якісно і в повному обсязі членам своєї домашньої групи за визначений учителем час. Завданням домашніх груп в цьому випадку вже є остаточне узагальнення та корекція всієї інформації.

Пам’ятка для учнів:

Домашні групи

1. Кожна група отримує завдання, вивчає та обговорює матеріал.
2. Переконайтесь, що кожен у групі розуміє матеріал.

Експертні групи

У новій групі ви розповідатимете те, що засвоїли у “домашній” групі, і засвоюватимете те, що розповідатимуть вам інші.

Домашні групи

Повернувшись у першу (“домашню”) групу, поділіться інформацією, яку отримали від інших груп.

Case-method

Мета: технологія корисна при аналізі певних ситуацій, випадків із життя: правових, історичних, моральних тощо, в яких стикаються інтереси людей, життєві погляди, позиції. Такі ситуації можуть аналізуватись учнями індивідуально, в парах, у групах або піддаватись аналізу в загальному колі. Такий аналіз потребує певного підходу, алгоритму. Технологія вчить учнів задавати питання, відрізняти факти від думок, виявляти важливі та другорядні обставини, аналізувати та виносити рішення.

Ситуації, випадки слугують для учнів конкретними прикладами для ідей та узагальнень, забезпечують основу для високого рівня абстрагування та мислення, демонструють людські почуття та емоції, зацікавлюють учнів та захоплюють їхню увагу, допомагають зв’язати навчання з досвідом реального життя, дають шанс реального застосування знань.

Методичні вказівки: Підготуйте заздалегідь проблемну ситуацію, випадок, дилему, що ви будете опрацьовувати з учнями. В ньому обов'язково мають бути дві конфліктуючі сторони, позиції, інтереси яких суперечать одна одній. Зверніть увагу, що ситуація повинна бути представлена таким чином, щоб дотримувалася баланс інтересів сторін (тобто кожна з них мала підстави для захисту своєї позиції).

Дилема ставить людину перед важким вибором, який виникає завдяки конфлікту цінностей.

Думаючи над дилемами, учні можуть краще зрозуміти історичний контекст, сьогодишню соціальну і політичну ситуації, а також свої внутрішні цінності. Також вони вчаться займати позицію, приводити обґрунтовані аргументи в захист своєї позиції і розуміти логіку й обґрунтування позицій інших. Дилеми призначені для ускладнення процесу мислення без висловлення крайніх думок і з поважним ставленням до точки зору інших.

Наступні кроки можуть бути корисними для моделювання дилеми із сучасної події чи на історичному (літературному, правовому) сюжеті:

Якої загальної теми буде стосуватися дилема (наприклад, списування чи заздрість, обдурювання).

Хто є центральною фігурою і який вибір повинен зробити герой у цій дилемі (наприклад, чи може абітурієнт, що бажає поступити в університет, списувати на іспиті; чи чесний законодавець, що підтримує ті соціальні програми саме тепер, коли стоїть проблема перевиборів на другий термін; чи може людина не сплачувати податки на підставі, що держава не забезпечує їй належний рівень життя тощо).

Якою первісною інформацією повинен володіти учень, щоб мати відповідну можливість зрозуміти контекст, у якому наш герой стоїть перед дилемою (наприклад, інформація про важкі вступні іспити, результати попередніх голосувань у Верховній раді з соціальних програм та ін.)

Дайте ім'я герою Вашої дилеми і припишіть йому характерні риси “живої” людини, які б дозволяли іншим краще зрозуміти його суть і те, що ним рухає.

Необхідно подати факти (аргументи) і думки, які б відстоювали дві позиції:

Т А К	Н І
--------------	------------

Напишіть історію, що і буде дилемою. Почніть зі сцени з Вашим героєм і додайте контекст, у якому він повинен зробити вибір. Потім представте саму дилему і приведіть 2-3 найбільш переконливих аргументів з кожного боку (щодо вибору, перед яким стоїть герой дилеми). Це може бути фраза “з одного боку..., але з іншого...”. Закінчите ситуацію формулюванням вибору, задавши питання, що вимагає відповіді “так” чи “ні”. Чи повинен герой дилеми робити так чи по-іншому? Інакше кажучи, у вдалій, зрозумілій дилемі повинні бути присутнім 4 елементи: загальний контекст дилеми, знайомство з вибором, що дає дилема, наведення однаково сильних аргументів “за” і “проти”, і пропозиція зробити чіткий вибір наприкінці.

Памятка для учнів: щоб проаналізувати життєвий випадок чи ситуацію, вам потрібно послідовно відповідати на питання:

- Що відбулося? Де і коли? Хто учасники ситуації? Що ми про них знаємо? Які факти є важливими?
- Яке питання треба вирішити, щоб розв’язати ситуацію?
- Спробуйте висловитись на підтримку кожної зі сторін.
- Яким буде розв’язання ситуації? Чому саме таким?

2.3. Технології ситуативного моделювання

Модель навчання у грі – це побудова навчального процесу за допомогою включення учня у гру (передусім ігрове моделювання явищ, що вивчаються).

Використання гри в навчальному процесі завжди стикається з протиріччям: навчання є завжди процесом цілеспрямованим, а гра за своєю

природою має невизначений результат (інтригу). Тому завдання педагога при застосуванні ігор у навчанні полягає у підпорядкуванні гри визначеній дидактичній меті.

Останнім часом в організації самої гри відбувається зміщення акцентів з драматизації (форм, зовнішніх ознак гри) на її внутрішню сутність (моделювання події, явища, виконання певних ролей). В західній дидактиці поступово відходять від терміну гра, який асоціюється з розвагами, і вживають поняття симуляція, імітація тощо.

Ігрова модель навчання покликана реалізовувати, крім основної дидактичної мети, ще й комплекс цілей: забезпечення контролю виведення емоцій; надання дитині можливості самовизначення; надихання і допомога розвитку творчої уяви; надання можливості зростання навичок співробітництва в соціальному аспекті; надання можливості висловлювати свої думки.

Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, знаходяться в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Учням надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними правилами гри. Учні самі обирають власну роль у грі, висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, беручи на себе відповідальність за обране рішення. Вчитель в ігровій моделі виступає в кількох якостях: інструктора (ознайомлення з правилами гри, консультації під час її проведення), судді-рефері (коректування і поради з розподілу ролей), тренера (підказки учням для прискорення проведення гри), головуєчий, ведучий (організатор обговорення).

Як правило, ігрова модель навчання реалізується в чотири етапи: 1) орієнтація (введення учнів у тему, ознайомлення з правилами гри, загальний огляд її перебігу); 2) підготовка до проведення гри (викладення сценарію гри, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтовних шляхів розв'язання проблеми); 3) основна частина – проведення гри; 4) обговорення.

Арсенал інтерактивних ігор досить великий, але найбільш поширеними з них є моделюючі. Кожна така гра відбувається за схемою. Учні "вводяться" в ситуацію, на основі якої вони отримують ігрове завдання. Для його виконання учні поділяються на групи і обирають відповідні ролі. Починаючи висувати припущення щодо розв'язання проблеми (1 крок), вони стикаються з тим, що їм не вистачає інформації. Тоді отримують її від учителя, або вчитель сам корегує діяльність учнів новим блоком інформації. В іграх, побудованих на використанні учнями вже відомого матеріалу джерелом інформації є судження, висловлені попередніми учасниками гри. З отримання нової інформації та її аналізу під кутом зору ігрового завдання починається наступний етап гри (2 крок), далі гра розгортається за невизначеним сценарієм, який реалізує декілька етапів взаємодій між учнями, які "грають ролі" (3 крок). Нарешті після завершення сценарію потрібне серйозне обговорення, рефлексія того, що відбулося, усвідомлення учнями отриманого досвіду на теоретичному рівні (4 крок).

Розігрування ситуації за ролями

Імітує реальність призначення ролей учасникам та наданням їм можливості діяти "наче насправді". Кожна особа в рольовій грі має чітко знати зміст своєї ролі та мету рольової гри взагалі.

Мета: визначити ставлення до конкретної життєвої ситуації, набути досвіду шляхом гри, допомогти навчитися через досвід та почуття. Рольова гра може також використовуватися для отримання конкретних навичок, наприклад, безпечної поведінки в певній ситуації тощо.

Розігрування конкретної життєвої ситуації за ролями допоможе учням виробити власне ставлення до неї, набути досвід шляхом гри, сприяє розвитку уяви і навичок критичного мислення, вихованню спроможності знаходити й розглядати альтернативні можливості дій, співчувати іншим.

У ході рольової гри учасники „розігрують у ролях” визначену проблему або ситуацію. Рольова гра потребує ретельної підготовки. Початкові вправи

мають бути простими з наступним ускладненням. Наприклад, можна почати з читання текстів “за ролями”, формулювання коротких висловлювань або відповідей від імені історичної особи, природного явища, конкретного предмета, тварини.

Методичні вказівки:

1. Учитель повинен попередньо спланувати роботу та підготуватись:
 - сформулюйте проблему, яку буде ілюструвати рольова гра;
 - спільно з учнями визначте кількісний склад учасників рольової гри і спостерігачів, а також подумайте, як доцільніше працювати над грою: усім класом чи одночасно кількома малими групами. Заохочуйте нерішучих учнів до співучасті;
 - надайте учням достатньо інформації, щоб вони могли переконливо виконувати свої ролі і, одночасно, вчитися;
 - продумайте, як буде проходити рольова гра. Сценарій можна скласти у вигляді:
 - розповіді, під час якої ведучий вводить усіх у суть справи, а решта учнів озвучують її, розкриваючи зміст через ролі “своїх” персонажів;
 - -інсценізації, під час якої герої діють частково спонтанно, без підготовлених діалогів, але відтворюють основну ідею інсценізації.
2. Підготовка й тренування учнів:
 - дайте учням час на обдумування ситуацій своїх ролей. Якщо для проведення гри треба переставити меблі, зробіть це саме зараз;
 - забезпечте активну участь усього класу в проведенні вправи;
 - не забувайте про ретельне обговорення й міркування учнів з приводу вправи, які треба обов’язково вислухати наприкінці.

3. Не чекайте відшліфованої гри із самого початку. Дайте учням можливість провести рольову гру й імітувати історичні й сучасні ситуації. Змінюйте види діяльності.
4. Такі вправи повинні проводитися в обстановці довіри, щоб учні не почувалися ніяково. Учні повинні розуміти, що реагувати можна по-різному. Практика допоможе учням почувати себе більш упевнено при проведенні таких вправ.
5. Після закінчення вправи проводиться ретельний і поглиблений аналіз учасниками та “спостерігачами” набутого досвіду, їхніх думок та почуттів.
6. Подумайте про вихід дітей з ролей. Для цього проводиться детальне обговорення ситуації. Бажано, щоб кожен учасник відповів на запитання:
 - Як ви себе почували в тій чи іншій ролі?
 - Що подобалось під час гри, а що – ні ?
 - Чи бували ви самі в подібній ситуації?
 - Чи була вирішена проблема? Чому? Як вона була вирішена?
 - Яку іншу лінію поведінки можна було б вибрати?
 - Чи доводилося вам потрапляти в подібну ситуацію?
 - Яким чином цей досвід може вплинути на ваше подальше життя?

Дуже важливим є розподіл рольової гри за часом. На пояснення умов припадає приблизно 10-15%, на роботу в малих групах – 15-25%, на презентацію й обговорення – 40-50%, на підсумки – до 15%.

Памятка для учнів:

Якщо ви берете участь у рольовій грі, ви маєте:

- Чітко дотримуватись своєї ролі.
- Слухати партнерів та вчителя.
- Не коментувати дії інших.
- Вийти з ролі по закінченні сценки.

2.4. Технології опрацювання дискусійних питань

Дискусія у ПТО може застосовуватись різновид обговорення в широкому колі якогось спірного питання.

Мета: сприяє розвитку критичного мислення, дає можливість визначити власну позицію, формує навички відстоювати свою думку, поглиблює знання з обговорюваної проблеми.

Методичні поради:

- проведення дискусії необхідно починати з постановки конкретного дискусійного питання (тобто такого, яке не має однозначної відповіді і допускає різні варіанти вирішення, зокрема протилежні);
- не слід висувати питання на зразок: хто правий, а хто – ні в тому чи іншому питанні;
- в центрі уваги має бути ймовірний перебіг (Що було б можливим за тим чи іншим збігом обставин? Що могло б відбуватись, якби...) Чи були альтернативні можливості, дії?
- всі вислови учнів мають бути у руслі обговорюваної теми;
- вчитель має виправляти помилки і неточності, яких припускаються учні, та спонукати учнів робити те саме;
- всі твердження учнів повинні супроводжуватись аргументацією, обґрунтуванням, для чого вчитель ставить питання на зразок: "Які факти свідчать на користь твоєї думки?", "Як ти мислив, коли дійшов такого висновку?"
- дискусія може закінчуватися як консенсусом (прийняттям узгодженого рішення), так і збереженням існуючих розбіжностей між учасниками дискусії.

У світовій практиці використання дискусії у навчанні набули поширення різні варіанти організації обміну думок між учасниками, різні технології проведення дискусії, опрацювання дискусійних питань.

Хоча зовні деякі технології опрацювання дискусійних питань можуть справляти враження учнівських експромтів, які не вимагають групової підготовки ні з боку вчителя, ні з боку учнів. Таке враження хибне: за зовнішньою легкістю приховується ґрунтовна підготовча робота вчителя.

При плануванні дискусії вчитель враховує кілька важливих моментів: час, необхідний для проведення дискусії, його узгодженість з іншими видами роботи під час навчального заняття; місце, яке має давати можливість здійснювати всі необхідні пересування учнів і створювати оптимальні умови для обговорення учнями проблеми і стеження за його перебігом решти учнів; матеріали, необхідні для роботи учнів та наочного подання її результатів; письмові інструкції щодо способу виконання завдання; вміння учнів працювати в групі. Протягом усієї роботи груп учитель тримає в полі зору три основних моменти: **мета**, від якої під час дискусії не слід відхилятися; **час**, якого слід дотримуватися, щоб встигнути здійснити визначену мету; **підсумки**, як треба підбити, аби не втратити сенс самої дискусії.

Суттєвим елементом будь-якої технології навчання в дискусії є її вступна частина, оскільки саме в ній створюються емоційний та інтелектуальний настрій наступної дискусії. Це своєрідне запрошення до жвавого обговорення визначеної проблеми, яке може бути здійснено у вигляді викладу проблеми, опису конкретного випадку, невеличка рольова гра, демонстрація фільму або ілюстративного матеріалу, запрошення експертів, використання останніх новин, інсценування будь-якого епізоду, стимулювання серією питань на зразок: "Чому? Що б сталося, якби...?" Запорукою успішності дискусії є її чітка організація, яка досягається завдяки кільком чинникам. По-перше, це – ретельне планування дискусії. Складання плану дозволяє організувати як збирання учнями необхідної інформації, так і проведення самої дискусії. По-друге, чітке дотримання правил ведення дискусії всіма її учасниками. По-третє, обов'язковим є дотримання визначеного регламенту. Краще, коли час залишиться, – його можна

рівномірно розподілити наприкінці дискусії між учасниками, ніж якщо не вистачить на колективне обговорення і підбиття підсумків. По-четверте, добре продумане і ефективно здійснене керівництво ходом дискусії з боку вчителя: надання учням часу на обміркування питань; утримання від невизначених питань та питань подвійного змісту; зміну напрямку думок учнів у випадку їх відхилення від основної теми і мети дискусії; пояснення висловів дітей системою уточнюючих питань; попередження надмірних узагальнень; активізації учнів до поглиблення думок та інші.

Метод ПРЭС

З цієї невеличкої технології (для неї ми зберегли назву “метод ПРЭС”) варто почати роботу над навчанням учнів дискутувати.

Мета: використовується при обговоренні дискусійних питань та при проведенні вправ, в яких потрібно зайняти й чітко аргументувати визначену позицію з проблеми, що обговорюється. Метод учить учнів виробляти й формулювати аргументи, висловлювати думки з дискусійного питання у виразній і стислій формі, переконувати інших.

Методичні вказівки:

1. Роздайте матеріали, в яких зазначені чотири етапи методу ПРЭС.

- Висловіть свою думку, поясніть, у чому полягає ваша точка зору
(починаючи зі слів “...я вважаю, що ...”)
- Поясніть причину появи цієї думки, тобто на чому ґрунтуються докази
(починайте зі слів “...тому, що...”)
- Наведіть приклади, додаткові аргументи на підтримку вашої позиції, наведіть факти, які демонструють ваші докази
(“... наприклад ...”)
- Узагальніть свою думку (зробіть висновок, починаючи словами:
(“Отже, ...таким чином ...”)

2. Поясніть механізм етапів ПРЕС-методу і дайте відповідь на можливі запитання учнів. Наведіть приклад до кожного з етапів.
3. Запропонуйте бажаючим спробувати застосувати цей метод до будь-якої проблеми на їхній вибір.
4. Перевірте, чи розуміють учні механізм застосування методу. Етапи можна адаптувати, пропонуючи учням наводити декілька варіантів своїх думок або прикладів.
5. Коли формула буде зрозуміла всім учням, запропонуйте їм спробувати висловитися користуючись цим методом. Застосовуйте метод “Прес” на всіх уроках, де потрібна аргументація учнями своєї думки.

Памятка для учнів:

Щоб бути переконливим, вам потрібно висловлюватись за такою схемою:

- **Позиція:** починайте зі слів «...я вважаю, що ...»
- **Обґрунтування:** починайте зі слів «...тому, що...»
- **Приклад:** починаючи словами «.. наприклад ...»
- **Висновки:** закінчіть словами «Отже, ...таким чином ..»

Мозковий штурм

Використовується для вироблення уміння приймати декілька рішень конкретної проблеми, спонукає учнів проявляти уяву та творчість, дозволяє їм вільно висловлювати свої думки.

Мета: зібрати якомога більше ідей щодо проблеми від усіх учнів протягом обмеженого часу.

Методичні вказівки: Після презентації проблеми та чіткого формулювання проблемного питання (його краще записати на дошці) запропонуйте всім висловити ідеї, коментарі, навести фрази чи слова, пов'язані з цією проблемою.

Запишіть усі пропозиції на дошці чи на великому аркуші паперу в порядку їх виголошення без зауважень, коментарів чи запитань.

Зверніть увагу на такі моменти.

1. Під час "висування ідей" не пропускайте жодної. Якщо ви будете судити про ідеї й оцінювати їх під час висловлювання, учні зосередять більше уваги на відстоюванні своїх ідей, ніж на спробах запропонувати нові і більш досконалі.
2. Необхідно заохочувати всіх до висування якомога більшої кількості ідей. Варто підтримувати й фіксувати навіть фантастичні ідеї. (Якщо під час мозкового штурму не вдасться одержати багато ідей, це може пояснюватися тим, що учасники піддають свої ідеї цензурі – двічі подумують перед тим, як висловлять.)
3. Кількість ідей заохочується. В остаточному підсумку кількість породжує якість. В умовах висування великої кількості ідей учасники штурму мають можливість пофантазувати.
4. Спонукайте всіх учнів розвивати або змінювати ідеї інших. Об'єднання або зміна раніше висунутих ідей часто веде до висунення нових, що перевершують первинні.
5. У класі можна повісити такий плакат:
 - А. Кажіть усе, що прийде вам у голову.*
 - В. Не обговорюйте і не критикуйте висловлювання інших .*
 - С. Можна повторювати ідеї, запропоновані будь-ким іншим.*
 - Д. Розширення запропонованої ідеї заохочується.*
6. На закінчення обговоріть й оцініть запропоновані ідеї.

Памятка для учнів:

- Уважно прочитайте записане на дошці питання.
- Думаючи про проблему, висувайте ідеї щодо її розв'язання.
- Всі ідеї записуються на дошці.
- Уважно подивіться на список ідей та виберіть ті, які справді сприятимуть вирішенню проблеми.

Займи позицію

Цей метод корисний на початку роботи з дискусійними питаннями та проблемами.

Мета: використовується на початку уроку для демонстрації розмаїття поглядів на проблему, що вивчатиметься, або після опанування учнями певною інформацією з проблеми і усвідомлення ними можливості протилежних позицій щодо її вирішення. Слід використовувати дві протилежні думки, які не мають одної (правильної) відповіді.

Розглядаючи протилежні позиції з дискусійної проблеми, учні:

- знайомляться з альтернативними поглядами;
- прогнозують, які наслідки будуть мати індивідуальні позиції і політичні рішення для суспільства, для окремих людей;
- на практиці використовують уміння захищати власну позицію;
- вчаться вислуховувати інших;
- отримують додаткові знання з теми.

Методичні вказівки:

1. Запропонуйте учням дискусійне питання і попросіть їх визначити власну позицію щодо цього питання.
2. Розмістіть плакати в протилежних кінцях кімнати. На одному з них написано “згідний (згідна)“, на іншому – “не згідний (не згідна)“. (Варіанти: на плакатах можуть бути викладені полярні позиції щодо проблеми: наприклад, “ треба заборонити палити в громадських місцях“ і “не можна заборонити паління в громадських місцях“). Або ви можете запропонувати три позиції:

За

Не знаю

Проти

3. Вивісьте правила проведення вправи й обговоріть їх
4. Попросіть учасників стати біля відповідного плакату, в залежності від їхньої думки щодо обговорюваної проблеми, “проголосувати ногами“.
5. Виберіть декількох учасників і попросіть їх обґрунтувати свою позицію або запропонуйте всім, хто розподіляє одну і ту саму точку зору, обговорити її і виробити спільні аргументи на її захист.

6. Після викладу різних точок зору запитайте, чи не змінив хто-небудь з учасників своєї думки і чи не хоче перейти до іншого плаката. Запропонуйте учням перейти і обґрунтувати причини свого переходу.
7. Попросіть учасників назвати найбільш переконливі аргументи своєї та протилежної сторони.

Памятка для учнів:

- Уважно прослухайте тему
- Залежно від вашої позиції займіть місце біля потрібного плаката («Так», «Ні», «Не знаю»).
- Разом з однокласниками, які стоять під тим же плакатом, підготуйтеся пояснити свою позицію.
- Уважно слухайте думки інших.
- Якщо після обговорення ви змінили свою думку, то перейдіть до іншого плаката і поясніть причину свого переходу.

Зміни позицію

Така технологія є подібною до “Займи позицію”. Вона також дозволяє обговорити дискусійні питання за участі всіх учнів. Метод дозволяє стати на точку зору іншої людини, розвивати навички аргументації, активного слухання і т.п.

Методичні вказівки:

1. Заздалегідь підготуйтеся до обговорення
2. Представте всьому класу дискусійне питання.
3. Об’єднайте учнів у пари, а потім у четвірки (наприклад, перша і друга парта, третя і четверта).
4. Дайте завдання розподілити позицію з проблеми (“так” чи “ні”) між парами чи самі зробіть це. Одна пара в четвірці повинна обґрунтовувати одну позицію, друга - протилежну.

5. Поясніть, що в четвірках кожна пара має представити своїм партнерам свою точку зору. Кожен учень повинен відповідати за свою половину презентації (наприклад, обґрунтувати половину аргументів).
6. Чітко оголосіть хронометраж: скільки часу виділяється на підготовку і на саму презентацію.
7. Дайте досить часу на підготовку аргументів.
8. Коли час на підготовку мине, попросіть пари доказово викласти свою точку зору один одному.
9. Потім ви можете дати завдання парам помінятися позиціями і знову повторити все спочатку. На це варто відвести набагато менше часу.
10. Після цього ви можете дати завдання всій четвірці вільно обговорити тему. Учні вже повинні висловлювати свою особисту точку зору. У результаті обговорення четвірка повинна або прийти до згоди, або до висновку про те, що їм бракує інформації. Заздалегідь визначте часові рамки цієї вільної дискусії.
11. При наявності часу можливо провести загальну дискусію, наприклад, використовуючи технологію “Карусель”.
12. Підведіть підсумки дискусії з усім класом.

Карусель

Мета: одночасне включення всіх учасників в активну роботу з різними партнерами по спілкуванню для обговорення дискусійних питань. Ця технологія застосовується:

- для обговорення будь-якої гострої проблеми з діаметрально протилежних позицій ;
- для збору інформації з якої-небудь теми; для інтенсивної перевірки обсягу й глибини наявних знань (наприклад, термінів).
- для розвитку вмінь аргументувати власну позицію.

Методичні вказівки:

1. Розставте стільці для учнів у два кола.

2. Учні, що сидять у внутрішньому колі, розташовані спиною до центру, а в зовнішньому – обличчям. Таким чином, кожен сидить навпроти іншого.
3. Внутрішнє коло нерухоме, а зовнішнє – рухливе: за сигналом ведучого, всі його учасники пересуваються на один стілець вправо і виявляються перед новим партнером. Мета – пройти все коло, виконуючи поставлене завдання.

РОЗДІЛ 3 ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПТО

3.1.Методика інтерактивного уроку

Застосування інтерактивних технологій висуває певні вимоги до структури уроку. Як правило структура таких занять складається з п'яти елементів: а) мотивація (не більше 5% часу заняття); б) оголошення, представлення теми та очікуваних навчальних результатів(не більше 5% часу заняття); в) надання необхідної інформації (10-15 % часу); г) інтерактивна вправа – центральна частина заняття (45-60% часу на уроці); д) підбиття підсумків, оцінювання результатів уроку (до 20% часу).

Розглянемо кожен з цих елементів більш ґрунтовно, аналізуючи дидактичні складові його відтворення в рамках уроку.

Метою етапу *мотивації* є – сфокусувати увагу учнів на проблемі й викликати інтерес до обговорюваної теми. Мотивація є своєрідною психологічною паузою, яка дозволяє учням насамперед усвідомити, що вони зараз почнуть вивчати інший (після попереднього уроку) предмет, що перед ними інший учитель й зовсім інші завдання. Крім того, кожна тема, яку ми засвоюємо з учнями, у відповідності до фундаментальних положень психолого-філософської теорії пізнання може реально вважатися засвоєною, якщо вона(тема) стала основою для розвитку в особистості суб'єкта пізнання

власних новоутворень: в його свідомості, в емоційно-ціннісній сфері тощо. Отже, суб'єкт навчання має бути налаштований на ефективний процес пізнання, мати в ньому особистісну, власну зацікавленість. Усвідомлювати, що і навіщо він зараз буде робити. Без виникнення цих внутрішніх підвалин: мотивів учіння і мотивації навчальної діяльності не може бути ефективного пізнання. З цією метою можуть бути використовувані прийоми, що створюють проблемні ситуації, викликають у дітей здивування, подив, інтерес до змісту знань та процесу їх отримання, підкреслюють парадоксальність явищ та подій. Це може бути і коротка розповідь учителя, і бесіда, і демонстрація наочності, й нескладна інтерактивна технологія (“мозковий штурм”, “мікрофон”, “криголам” тощо). Мотивація чітко пов'язана з темою уроку, вона психологічно готує учнів до її сприйняття, налаштовує їх на розв'язання певних проблем. Як правило, матеріал, вербалізований (словесно оформлений) учнями під час мотивації, наприкінці підсумовується і стає “місточком” для представлення теми уроку.

Мета наступного етапу – **оголошення, представлення теми та очікуваних навчальних результатів** – забезпечити розуміння учнями змісту їхньої діяльності, тобто того, чого вони повинні досягти в результаті уроку і чого від них чекає вчитель. Часто буває доцільно долучити до визначення очікуваних результатів усіх учнів.

Щоб визначити для себе майбутні результати уроку, учні інколи мають озвучити своє особисте ставлення до суті та структури вибраних способів навчальної діяльності та спланувати свої дії по засвоєнню та застосуванню знань, передбачених темою. Без чіткого і конкретного визначення і усвідомлення учнями навчальних результатів їхньої пізнавальної діяльності, особливо на уроках з використанням інтерактивних технологій, учні можуть сприйняти навчальний процес як ігрову форму діяльності, не пов'язану з навчальним предметом. Формулювання очікуваних результатів уроку (які по суті є тим, що ми традиційно називаємо дидактичною метою уроку) є іншим, аніж ми можемо побачити це у значній кількості існуючих методичних чи

дидактичних посібників. Оскільки це є принциповий момент інтерактивного навчання розглянемо його більш ґрунтовно.

Формулювання результатів інтерактивного уроку, щоб сприяти успішності навчання учнів, має відповідати таким вимогам:

- висвітлювати результати діяльності на уроці учнів, а не вчителя, і бути сформульованим таким чином: *“Після цього уроку учні зможуть...”*;
- чітко відбивати рівень навчальних досягнень, який очікується в результаті уроку. Тому воно має передбачати: обсяг і рівень засвоєння знань учнів, що буде забезпечений на уроці; обсяг і рівень розвитку умінь і навичок, який буде досягнуто після уроку; розвиток (формування) емоційно-ціннісної сфери учня, яка забезпечує формування переконань, характеру, вплив на поведінку тощо. Останній компонент навчальних результатів, до якого можна прагнути на окремому уроці, це визначення, усвідомлення або формування емоційно-наповненого ставлення, учнів до тих явищ, подій, процесів, що є предметом вивчення на уроці. Отже, результати мають бути сформульовані за допомогою відповідних **дієслів**, наприклад, формування знань і предметних та інших умінь і навичок учнів передбачають, що вони: будуть здатні: пояснювати, визначати, характеризувати, порівнювати, відрізняти, дискутувати, аргументувати думку, дати власну оцінку, проаналізувати тощо; емоційно-ціннісна сфера: сформувати та висловлювати власне ставлення до ..., пояснювати своє ставлення до... ;
- формулюватись так, щоб було зрозуміло, як можна виміряти такі результати, коли вони будуть досягнуті, наприклад: якщо після вашого уроку учні вмітимуть “пояснювати суть явища та наводити приклади подібних явищ” – це легко перевірити і виміряти в оціночних балах, врахувавши, наприклад, точність і повноту пояснення і кількість прикладів, що наведено;
- бути коротким, ясним і абсолютно зрозумілим і для учнів, і для самого учителя, і для батьків учнів, і для інших учителів, і для директора школи або завуча, який має перевіряти Ваш урок з погляду на те, чи досяг він очікуваних результатів.

Таким чином, формулювання результатів учителем під час проектування уроку є обов'язковою і важливою процедурою. В інтерактивній моделі навчання це надзвичайно важливо, оскільки, як вже зауважувалось побудування технології навчання НЕМОЖЛИВО без чіткого визначення дидактичної мети. Правильно сформульовані, а потім досягненні результати – 90% відсотків Вашого успіху.

Але досягти результатів у інтерактивній моделі ми можемо тільки, залучивши учнів до діяльності. Отже, вони теж повинні розуміти, для чого вони прийшли на Ваш урок, до чого їм треба прагнути і як будуть перевірятись їх досягнення. Еталонною є ситуація, коли після Вашого уроку учень не тільки знає, розуміє, чого він досягнув, а й чого він хотів би, мав би досягти на наступному уроці з Вашого предмета, чого він взагалі хоче від Вас і Вашого курсу для свого життя.

Для того, щоб, почати з учнями спільний процес руху до результатів навчання, в цій частині інтерактивного уроку потрібно:

- назвати тему уроку або попросити когось з учнів прочитати її;
- якщо назва теми містить нові слова або проблемні питання, звернути на це увагу учнів;
- попросити когось з учнів оголосити очікувані результати за текстом посібника або за Вашим записом на дошці, зробленим заздалегідь, пояснити необхідне, якщо мова йде про нові поняття, способи діяльності тощо;
- нагадати учням, що наприкінці уроку Ви будете перевіряти їх у відповідності до того, наскільки вони досягли таких результатів. Якщо це важливо, треба також пояснити учням, як ви будете оцінювати їхні досягнення в балах.

Наступним етапом є **надання необхідної інформації**. Його мета – дати учням достатньо інформації для того щоб, на її основі виконувати практичні завдання шляхом інтерактивної взаємодії, але за мінімально короткий час. Це може бути міні-лекція, читання роздаткового матеріалу, перевірка

домашнього завдання, опанування інформацією за допомогою технічних засобів навчання або наочності. Для економії часу на уроці і для досягнення максимального ефекту уроку можна подавати інформацію для попереднього домашнього вивчення. На самому уроці вчитель може ще раз звернути на неї увагу, особливо на практичні поради, якщо необхідно прокоментувати терміни або організувати невеличке опитування.

Основним етапом уроку є його *інтерактивна частина*, яка передбачає застосування вчителем 1- 3 інтерактивної технологій, що відбираються в залежності від очікуваних результатів. Саме вони мають забезпечити досягнення мети уроку. Інтерактивна частина уроку має займати близько 50-60% часу на уроці. Кожна з послідовно застосовуваних технологій може бути названа інтерактивною вправою. Порядок і регламент її проведення містять: 1) інструктування – вчитель розповідає учасникам про мету вправи, правила, послідовність дій і кількість часу на виконання завдань; запитує, чи все зрозуміло учасникам (2-3 хв.); 2) об'єднання в групи, розподіл ролей (1-2 хв.), інші технічні дії учнів (розташування меблів, підготовка обладнання й ін.); 3) виконання завдання. На цьому етапі вчитель виступає як організатор, помічник, ведучий дискусії, намагаючись надати учасникам максимум можливостей для самостійної роботи і навчання у співпраці один з одним (5-15 хв.); 4) презентація результатів виконання вправи (3-15 хв.); 5) рефлексія результатів учнями: усвідомлення отриманих результатів, що досягається шляхом їх спеціального колективного обговорення або за допомогою інших прийомів (5-15 хв.)

Рефлексія є природнім невід'ємним і **НАЙВАЖЛИВІШИМ** компонентом інтерактивного навчання на уроці. Вона дає можливість учням і вчителю: усвідомити, чому вони навчились, пригадати деталі свого досвіду і отримати реальні життєві уявлення про те, що вони думали і що відчували, коли перший раз зіткнулись з тією чи іншою навчальною технологією. Це допомагає їм чіткіше планувати свою подальшу діяльність вже на рівні застосування технологій у своїй подальшій пізнавальній діяльності та у

житті; оцінити власний рівень розуміння та засвоєння навчального матеріалу і спланувати чіткі реальні кроки його подальшого опрацювання; порівняти своє сприйняття з думками, поглядами, почуттями інших й інколи скорегувати певні позиції. Як постійний елемент навчання привчати людину рефлексувати в реальному житті усвідомлюючи свої дії та прогнозуючи подальші кроки. Учителям ця складова інтерактивного навчання дозволяє, крім всього, побачити реакцію учнів на навчання та внести необхідні корективи.

Рефлексія здійснюється в різних формах: у вигляді індивідуальної роботи, роботи в парах, групах, дискусії, в письмовій та усній формі. Вона завжди містить декілька елементів: фіксація того, що відбулось, визначення міркувань та почуттів щодо отриманого досвіду, плани на майбутній розвиток. Рефлексія застосовується після найважливіших інтерактивних вправ, після уроку, після закінчення певного етапу навчання. Для цього етапу варто застосувати спеціальні прийоми, мова про які нижче. Пам'ятайте, кожна інтерактивна вправа обов'язково завершується рефлексією. Якщо ця складова не виконана, говорити про інтерактивне навчання взагалі не можна!

Подібні завдання ставить і останній елемент структури уроку **підбиття підсумків** - (рефлексія) уроку. Часто буває, що коли урок підходить до кінця, багато вчителів схильні розслабитися і провести коротке, нечітко структуроване обговорення; усі погоджуються, що усе було цікаве (наприклад, рольова гра удалася, вправу виконали просто здорово і т.д.), і цим справа закінчується. Учитель йде з почуттям виконаного боргу, учні - з почуттям, що спробували щось новеньке.

На жаль, вони не врахували, що підсумки є самою важливою частиною інтерактивного уроку. Під підсумками уроку ми маємо на увазі процес, зворотний інструктажу. Іншим терміном для цього етапу є також «рефлексія»; у даному випадку підкреслюється можливість для учасників навчально-виховного процесу оглянутися на події, що відбувалися; третій термін – «дискусія», що означає розгляд чи обговорення спірних питань.

Його достоїнством є також підкреслений зв'язок первісних цілей з оглядом остаточних результатів. Саме тут проясняється зміст проробленого; підводиться риса під знаннями, що повинні бути засвоєні, і встановлюється зв'язок між тим часом, що вже відомо, і тим, що знадобиться їм у майбутньому. Функції цього етапу уроку: прояснити зміст опрацьованого; співвіднести реальні результати з очікуваними; проаналізувати, чому відбулося так чи інакше; зробити висновки; закріпити чи відкоригувати засвоєння; намітити нові теми для обміркування; установити зв'язок між тим, що вже відомо і тим, що знадобиться засвоїти, навчитись у майбутньому; скласти план подальших дій.

Навчання в рамках традиційного уроку не потребує переосмислення ні від учителя, ні від учнів, в ньому немає місця рефлексійним видам діяльності. Замість цього застосовується так зване закріплення та узагальнення отриманих знань, яке майже не передбачає наступного коригування вчителем мети та змісту навчання.

Технологізація навчання передбачає обов'язкову рефлексію, під якою в педагогіці розуміють здатність людини до самопізнання, вміння аналізувати свої власні дії, вчинки, мотиви й зіставляти їх із суспільно значущими цінностями, а також діями та вчинками інших людей. Мета рефлексії: згадати, виявити й усвідомити основні компоненти діяльності – її зміст, тип, способи, проблеми, шляхи їх вирішення, отримані результати та ін.

Проведення рефлексії на уроці включає наступні етапи:

- зупинка дорефлексійної діяльності. Всяка попередня діяльність має бути завершена чи призупинена. Якщо виникли труднощі в розв'язанні проблеми, то після рефлексії її розв'язання може бути продовжене.
- відновлення послідовності виконаних дій. Усно чи письмово відтворюється все, що зроблено, в тому числі і те, що на перший погляд здається дріб'язковим;
- вивчення відтвореної послідовності дій з точки зору її ефективності, продуктивності, відповідності поставленим задачам і т.п. Параметри

для аналізу рефлексійного матеріалу вибираються з запропонованих учителем;

- виявлення і формулювання результатів рефлексії. Таких результатів може бути виявлено декілька видів: предметна продукція діяльності – ідеї, пропозиції, закономірності, відповіді на питання і т.п.; способи які використовувались чи створювались у ході діяльності; гіпотези по відношенню до майбутньої діяльності.

Важливим фактором, що впливає на ефективність рефлексії в навчанні, є різноманітність її форм і прийомів, їх відповідність віковим та іншим особливостям дітей. Рефлексія не повинна бути лише вербальною – це можуть бути малюнки, схеми, графіки і т.п.

Рефлексія тісно пов'язана з іншою важливою для технологічного уроку дією – постановкою мети. Формулювання учнем мети свого навчання передбачає її досягнення і наступну рефлексію – усвідомлення способів досягнення поставленої мети. В цьому випадку рефлексія не лише підсумок, але й старт для нової освітньої діяльності і її нової мети.

Можлива рефлексія по відношенню до самої рефлексії, спрямована на вдосконалення процесу самопізнання.

Після окремих вправ, фрагментів уроку може проводитись:

а). Усне обговорення за питаннями: з якою метою ми робили цю вправу? Які думки вона у вас викликала? Які почуття? Чому ви особисто навчились? Чого б хотіли навчитись у подальшому?

б). Листок оцінювання уміння висловлюватись, наприклад, за такою формою.

Ім'я, прізвище

Критерії оцінки (0 – потребує вдосконалення; 1 – задовільно; 2 – прекрасно)

<i>Критерії</i>	<i>Бали</i>
<i>Я вмію підбирати аргументи і чітко їх висловлювати</i>	

<i>Я вмію робити логічні висновки</i>	
<i>Я успішно застосовую парафразування</i>	
<i>Я вмію ставити запитання</i>	
<i>Я вмію сказати “ні”</i>	
<i>Я вмію аргументовано відповідати на критику</i>	

в). Незакінчене речення (може бути усним, письмовим), наприклад, пропонуються підсумкові формули: для мене сьогодні важливим було..., сьогодні я навчився..., мені хотілося в майбутньому навчитись...

г). Коротке есе з чітким викладенням власної позиції.

д). Коротка дискусія, що відбиває тему уроку:

Очевидно, що ключовою функцією підсумків уроку буде повернення до результатів навчання і можливість переконатися, що учні їх досягли.

Стадіями підсумкового етапу уроку будуть: 1) установлення фактів (Що відбулося?); 2) аналіз причин (Чому це відбулося?); 3) планування дій (Що нам робити далі?).

Технологія проведення підсумкового етапу

На першій стадії:

- Використовуйте відкриті питання: Як? Чому? Що?
- Виразіть почуття.
- Наполягайте на описовому, а не оціночному характері коментарів.
- Говорите про зроблене, а не про те, що могло бути зроблене.

На другій стадії:

- Запитуйте про причини. Чому? Як? Хто?
- *Вникніть у відповіді. Чому цього немає? Що було б, якщо?*
- Шукайте альтернативні теорії. Чи є інша можливість?
- Підберіть інші приклади. Де ще відбувалося щось подібне?
- Приведіть думки незалежних експертів.

На третій стадії:

- Добийтеся від учнів узяття на себе зобов'язань у відношенні подальших дій.

Коротко структуру інтерактивного уроку можна подати у такому вигляді:

1. Мотивація

Мета - сфокусувати увагу учнів на проблемі й викликати інтерес до обговорюваної теми. Використати для цього можна запитання, цитати, короткі історії, невеличке завдання тощо. Займає цей етап не більше 5% робочого часу.

2. Представлення теми та очікуваних навчальних результатів

Мета - забезпечити розуміння учнями змісту їхньої діяльності, тобто того, чого вони повинні досягти в результаті уроку і чого від них очікує вчитель, викладач. Часом буває доцільно залучити до визначення очікуваних результатів усіх учасників заняття.

(Приблизно 5% часу).

3. Надання необхідної інформації

Мета - дати учням достатньо інформації, для того, щоб на її основі виконувати практичні завдання. Це може бути міні-лекція, ознайомлення з роздатковим матеріалом, презентація виконаного домашнього завдання. Для економії часу на уроці можна подавати інформацію в письмовому вигляді для попереднього (домашнього) вивчення. На самому уроці вчитель може ще раз звернути на неї увагу, особливо на практичні поради, якщо необхідно -прокоментувати терміни або організувати невеличке опитування.

(Приблизно 10% часу заняття).

4. Інтерактивна вправа - центральна частина заняття

Мета - практичне засвоєння матеріалу. Послідовність проведення цього етапу така:

- Інструктування - учитель розповідає учасникам про мету вправи, про правила, про послідовність дій і обсяг часу на виконання завдань; запитує, чи все зрозуміло.
- Об'єднання в групи і / або розподіл ролей.

— Виконання завдання (учитель виступає організатором, консультантом, ведучим дискусії).

— Презентація результатів роботи.

На інтерактивну вправу витрачається, як правило, 60% часу на уроці,

5. Підбиття підсумків, оцінювання результатів уроку

Мета - обговорення задля усвідомлення зробленого на уроці. Слід повернутись до очікуваних результатів, оголошених на початку уроку. Бажано поставити учням такі запитання:

- що нового дізналися;
- які навички отримали;
- як це може бути корисним у житті;
- що сподобалося на уроці.

На цей етап слід відвести до 20% часу уроку.

3.2. Приклади фрагментів інтерактивних уроків з різних предметів

Після проведення тренінгових занять по впровадженню у навчальний процес інтерактивних технологій у ПТУ №31 смт Буки Маньківського району Черкаської області викладачі цього закладу активно працюють у цьому напрямку. Ми наведемо приклади з досвіду роботи цього колективу викладачів.

Для проведення занять зі спеціальностей «Тракторист-машиніст сільськогосподарського виробництва категорії «А» «В» «С», водій автотранспортних засобів категорії «В» «С», слюсар з ремонту сільськогосподарського обладнання та устаткування розробили уроки з використанням інтерактивних технологій викладач спец дисциплін Кравець Володимир Васильович, майстер виробничого навчання Бойко Борис Степанович.

Обов'язкові вправи «Знайомство», «Правила», «Очікування» вони проводять у такий спосіб.

1. ЗНАЙОМСТВО З ГРУПОЮ

Заповніть, будь ласка, «віконечка» у квадраті, відповідаючи на запитання:

- дві речі, які мені найбільше подобається робити;
- я очима друзів;
- я в очах викладача;
- чим я найбільше пишаюся;
- чому обрав дану професію.

Для кожного питання виділене «віконечко», а для останнього – прямокутник.

--

Учні виконують вправу і представляють свої наробки для всієї групи. Хтось один починає і далі по колу відбувається представлення кожного з учнів.

2. ПРАВИЛА ЗА ЯКИМИ БУДЕМО ПРАЦЮВАТИ

БУТИ НА ЗАНЯТТІ	
	ПОЗИТИВНИМИ
	АКТИВНИМИ
	РОЗКУТИМИ
	ПУНКТУАЛЬНИМИ
	ТОЛЕРАНТНИМИ
	ДОБРОЗИЧЛИВИМИ
	ВИХОВАНИМИ

Викладач вивішує плакат з правилами і проводить їх обговорення з учнями. Всі доходять спільної згоди і приймають ці, або доповнені правила.

3. ОЧІКУВАННЯ



Для проведення цієї вправи можна намалювати корабель з вітрилами, квітку з пелюстками, сонечко тощо. На площині малюнка учні занотовують свої очікування.

На одному із занять Кравець В.В. та Бойко Б.С. пропонують обговорити проблему **“Перевищив швидкість - за ґрати”**. Для цього застосовують технології «Case-метод» і «Карусель».

За технологією **«Case-метод»** мають бути дві позиції, інтереси яких суперечать одна одній. Кожна група з протилежних позицій повинна представити свої аргументи.

Думаючи над питанням, учні можуть краще зрозуміти соціальний контекст, а також свої внутрішні цінності. Також вони вчаться займати позицію, приводити обґрунтовані аргументи в захист своєї позиції і розуміти логіку й обґрунтування позицій інших. Дилеми призначені для ускладнення

процесу мислення без висловлення крайніх думок і з поважним ставленням до точки зору інших.

Учитель:

- Роздає текст в якому є проблема, яку потрібно вирішити.

“Такі люди, як ви, які попали за ґрати за порушення правил дорожнього руху, зіпсовані до мозку кісток. Ми суворо будемо з вами поводитись, ми вас перевиховаємо!” – такими словами зустрічають новачків в єдиній в світі тюрмі для “лихих водіїв”. Вона знаходиться в Японії і називається Ічіхара. Щоб туди потрапити, достатньо три рази перевищити швидкість. В японських містах вона обмежена до 40км/год, а на магістралях - 80км/год. Така швидкість для “тойот” та “ніссанів” може показатися образою. Але значний податок на потужні двигуни, які введені в Японію, змушує автолюбителів частіше всього задовольнятися двигунами об’ємами в 1,2 літра. Так що їздити не швидко не так і важко.

Учитель:

- Якої загальної теми буде стосуватися дилема

- Хто є центральною фігурою і який вибір ви зробите?

- Яка може бути ситуація? Розкажіть історію, що і буде дилемою.

Почніть зі сцени з Вашим героєм і додайте контекст.

- Дайте ім'я герою Вашої дилеми і припишіть йому характерні риси “живої” людини, які б дозволяли іншим краще зрозуміти його суть і те, що ним рухає.

- Необхідно подати факти (аргументи) і думки, які б відстоювали дві позиції:

На плакаті, поділеному навпіл позиціями “Так” і “Ні” учні занотовують свої аргументи:

ТАК	НІ
------------	-----------

Учні обговорюють ситуацію і обирають позицію, аргументують її. Далі вчитель проводить обговорення в загальному колі. Учні висловлюють свої думки.

Якщо виникає госра потреба в обговоренні діаметрально-протилежних позицій, продовжити роботу з даного питання можна за технологією “Карусель”. Для цього учні судають у кола: ТАК – у внутрішнє коло, НІ – у зовнішнє коло обличчам один до одного. Кожний сидить навпроти іншого.

Кожний учасник внутрішнього кола (нерухомого) протягом хвилини висловлює свою позицію учаснику з протилежного кола, потім вони міняються ролями (розповідає той, хто сидить навпроти), а потім за командою вчителя всі учасники зовнішнього кола пересуваються на один стілець вправо і опиняються перед новим партнером. Після проходження всього кола учасники сідають у загальне коло і вчитель проводить рефлексію.

Рефлексія:

- Як вам працювалось у протилежних групах?
- Чи легко було переконувати?
- Чи легко було аргументувати свою позицію? Кому легко? Кому важко?
- Хто змінив свою позицію? Чому?

Технологія «Мікрофон»

Очікувані результати: засвоїти питання технічного обслуговування заднього моста.

Застосовується на даних предметах для опитування учнів після вивчення теми “Автомобіль”

Учитель дає запитання класу: - “В чому полягає технічне обслуговування заднього моста?”

Учні отримують «умовний мікрофон» і дають свої відповіді по колу по черзі. Хтось один з учнів підсумовує відповіді.

Технологія «Навчаючи вчуся»

Очікувані результати: - Учні засвоять історичну інформацію про виробництво автомобілів фірми “Тойота Мотор”

1. Підготувати картки різних кольорів з фактами, що стосуються теми уроку. Для цього на кількох кольорових листах надрукувати текст і дозовано його поділити на частини (розрізати)
2. Роздати по одній картці кожному учневі. Вони за бажанням тягнуть кожний свій колір.
3. Протягом кількох хвилин учні читають інформацію.

4. Запропонуйте кожному з певним кольором ходити по класу і знайомити зі своєю інформацією колегу за кольором картки.
5. Учень може говорити одночасно тільки з однією особою.

ЗАВДАННЯ

1. Поділитися своєю інформацією.
2. Отримати інформацію від інших.
3. Після того, як учні завершать вправу, запропонуйте їм відтворити інформацію.
4. Створіть декілька запитань для обговорення.

Історія “Тойота Мотор”

В 1935 році Кііхіро Тойода, один із керівників текстильного підприємства “Тойода Аутометік лум уоркс”, зконструював легковий автомобіль А-1. Ця подія дала поштовх заснування автомобільного відділення, яке пізніше перетворилося в автомобільне підприємство під назвою “Тойота Мотор”. Його першим президентом став Рісабуро Тойода – старший брат Кііхіро. І до теперішнього часу компанією керують члени цієї сім'ї. Вже в 1936 році з'явилися перші серійні моделі АА і АБ на базі А – 1 з шестициліндровими двигунами потужністю 65 к.с., які нагадують автомобіль “Ейрфлоу” амереканської компанії “Крайслер”.

.....

До початку другої світової війни було налагоджено виробництво вантажних автомобілів і автобусів. Замовлення для військових відомств принесли “Тойоті”, в 1937 році, повністю відділеному підприємстві від “Аутометік лум уоркс”, значні доходи. В 1957 році “Тойота” заснувала торговий філіал в США. Відносно великий збут машин, переважно моделі “Корола”, почався лише в середині 60-х. Тоді компанія вийшла по експорту автомобілів на перше місце в Японії.

.....

На початку 70-х фірма успішно вступає на європейський ринок. До успіху “Тойоти” на внутрішньому і зовнішньому ринку сприяє найбільш повна гамма пропонованих моделей. Під однією і тією ж назвою виготовляють різні варіанти кузова, двигуна, дизайну. Наприклад: “Королла-спринтер”.

Ще одна перевага – широкий вибір повноприводних легкових автомобілів і джипів. Найбільш популярні “Королла” з поперечно розміщеним силовим агрегатом, “Бліззард”, “Ленд-Крузер”.

Як і всі передові автомобільні фірми, “Тойота” веде широку науково-дослідницьку діяльність вона має науково-дослідні центри в Японії, США, Європі.

ЗАПИТАННЯ: - На вашу думку, чому Кііхіро Тойода об'єднав у керівництво своєю компанією тільки родичів?

- Якими перевагами користуються автомобілі «ТОЙОТА» на світовому ринку?

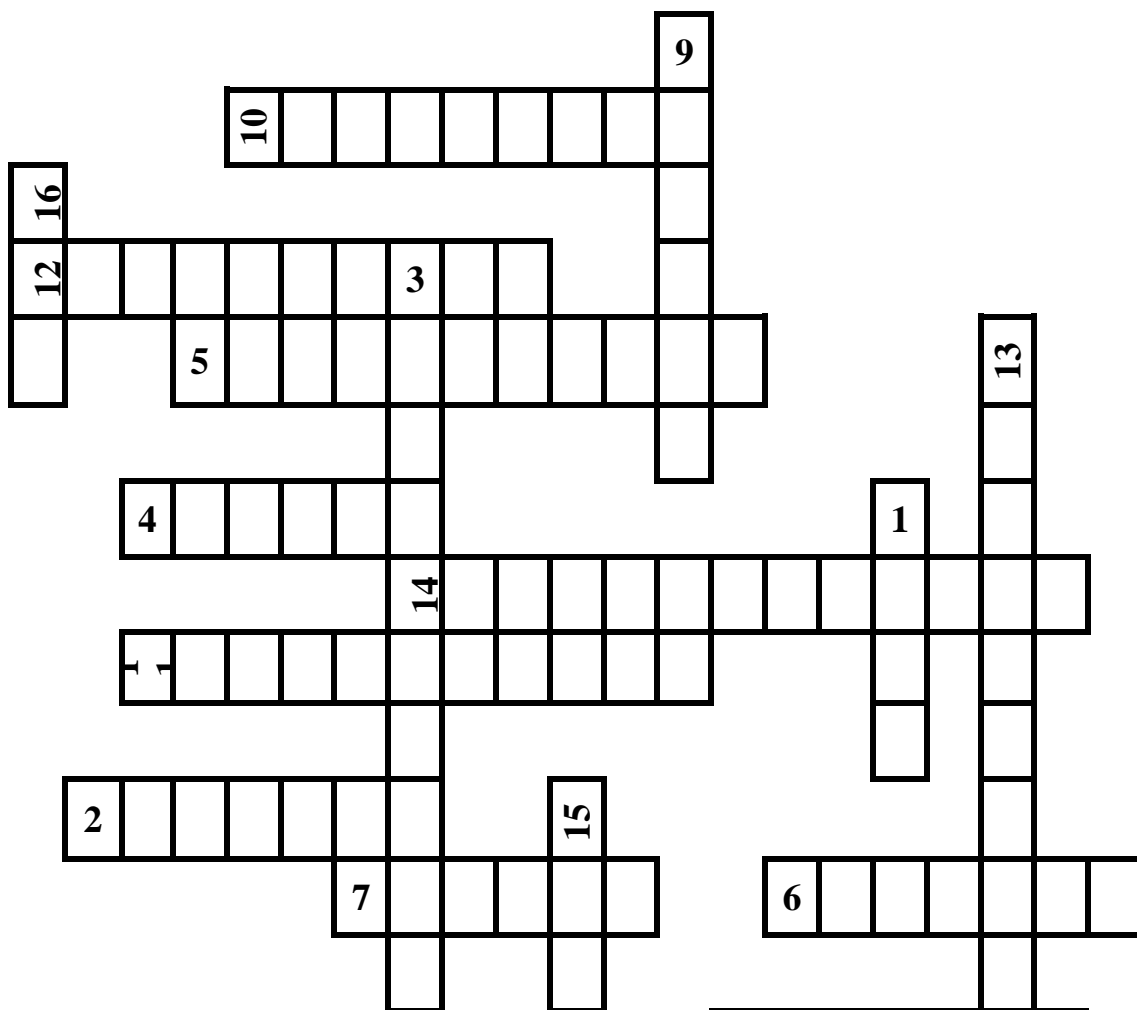
- Яка ще цікава інформація вам запам'яталась?

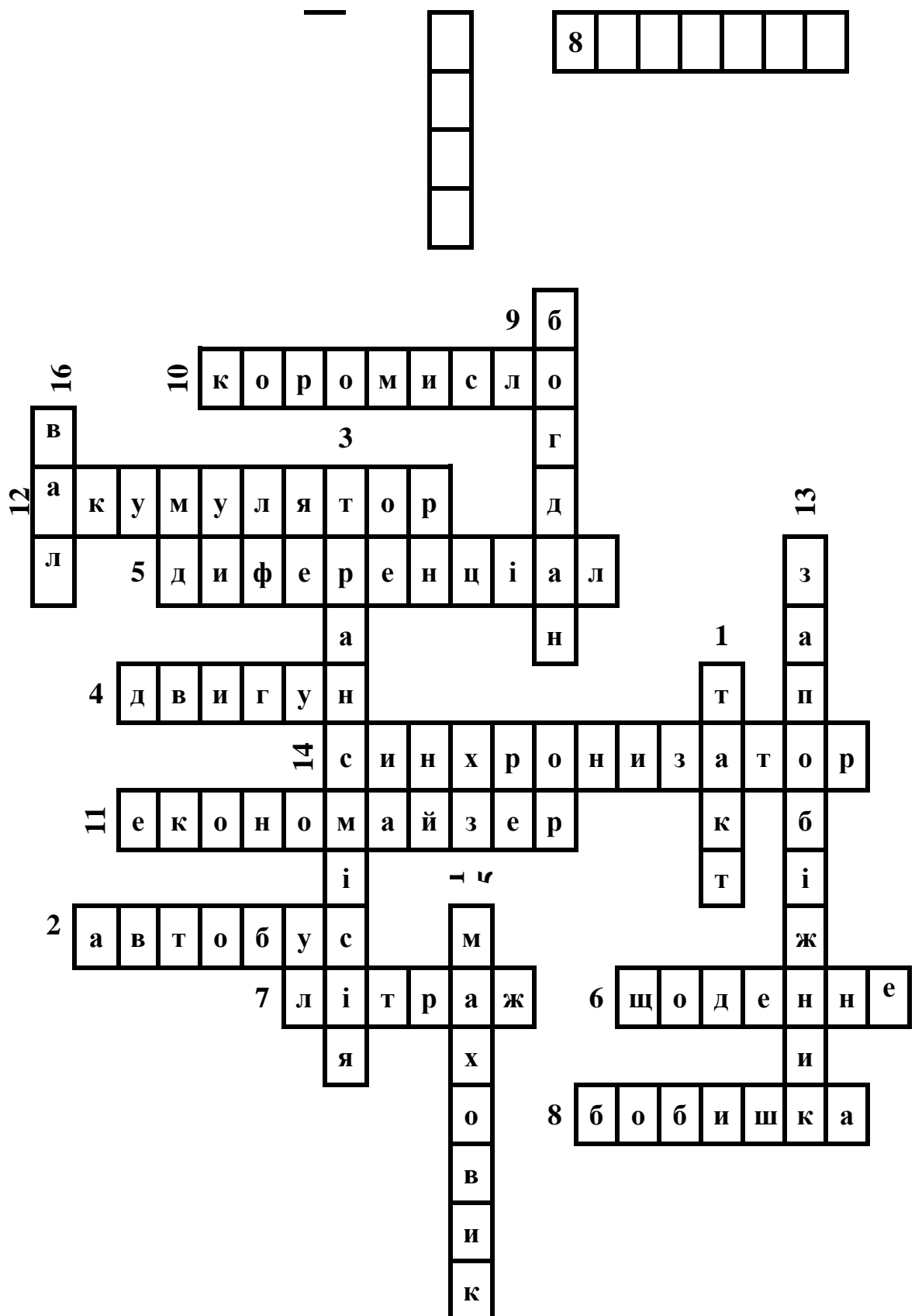
- Може хтось із вас ще щось цікаве знає про цю фірму?

Для кращого засвоєння матеріалу вчителями пропонуються для розгадування кросворди.

**«Складання групою кросворду»
ІНСТРУКЦІЯ**

1. Кожному з учнів дати завдання придумати по два запитання і відповіді на повторення матеріалу.
2. Користуватися підручниками і конспектами заборонено.
3. Кросворд складається в довільній формі. Розгадайте кросворд





По горизонталі:

2 - назва пасажирського автомобіля, що має більше 8 місць для сидіння.

4 – що перетворює теплову енергію в механічну енергію

- 5 – що дає можливість ведучим колесам обертатися з різною швидкістю
 - 6 – одне із видів ТО автомобілів
 - 7 – як називають робочий об'єм циліндрів
 - 8 – приливи у стінках поршня для встановлення поршньового пальця
 - 10 – що передає зусилля від штанги до клапана
 - 11 – пристрій карбюратора призначений для збагачення робочої суміші при повному навантаженні
 - 12 – джерело електричної енергії автомобіля
 - 14 – що забезпечує в коробці зміни швидкостей безшумне і без ударне вмикання передач.
- По вертикалі:
- 1 – процес що відбувається в циліндрі двигуна за один хід поршня
 - 3 – що передає і змінює обертальний момент від двигуна до ведучих коліс автомобіля
 - 9 – назва автобуса, що випускає Черкаський авторемонтний завод
 - 13 – що захищає споживачі від дії великих струмів
 - 15 – диск призначений для рівномірності обертання колінчастого валу
 - 16 – одна з деталей коробки зміни швидкостей.

ТЕХНОЛОГІЯ **«Незакінчене речення»**

ІНСТРУКЦІЯ

Очікувані результати: засвоєння учнями основних бізнесових постулатів Г.Форда.

Вчитель роздає учням тексти з навчальним матеріалом.

- *Інструкція вчителя:* після читання тексту помітьте кілька цікавих вам положень (три, чотири, п'ять...), обговоріть з колегою а) справа і в) зліва. Методом незакінченого речення висловіть найважливіші для вас. Речення починати такими фразами:
- це рішення було прийнято тому, що...
- ця інформація дозволяє зробити висновки, що...

- на сьогоднішньому занятті для мене найбільш важливим відкриттям було ...

-

Принципи Форда Адміністрація і спеціалісти

1. Менше адміністративного духу в діловому житті і побільше духу в адміністрації.
2. У виробництві кожний відповідає за свою роботу: керівник бригади відповідає за підлеглих йому робітників, керівник майстерні – за свою майстерню, завідуючий відділом – за свій відділ, директор – за сою фабрику. На чолі фабрики стоїть один - єдиний керівник.
3. У керівника не повинно бути титулів: більшість людей можуть посилити роботу але, легко дають титули звалити себе.
4. Коли зустрічається справжній вождь, який являється в той час власником титулу, то приходиться визнавати про його титул у когось другого: він сам не виставляє його на показ.
5. Шкідливо розділяти відповідальність між різними титулованими особами; це не рідко заходить так далеко, що знищується зовсім вся відповідальність.
6. Фабрики Форда не запрошують компетентних осіб; кожний хто прийде повинен починати з нижчої сходинки: головний директор “Рівер - Руже” з початку був “виготівником зразків”.
7. Велика будівля для управління може бути колись і необхідна, але при виді її пробуджується підозра, що тут є надлишок адміністрації.
8. Всі розумні люди доводили, що двигун внутрішнього згорання не може конкурувати з паровою машиною. Розумні люди знають, чому не можна робити того і того: вони бачать границі і перешкоди. Тому фордовські підприємства ніколи не беруть на службу чистокровних спеціалістів.
9. На фабриках Форда не має “експертів”. Ті хто рахував себе такими – звільнені. Ніхто, добре знаючий свою роботу, не буде переконувати себе, що знає її досконально.
10. Добре знаючий роботу настільки ясно бачить помилку і можливості її виправлення, що невтомно прагне вперед. Але якщо довіритись “експерту”, то бувають речі, які здаються не виконуваними.
11. Правильний шлях досвіду, технічної освіти повинні розширяти світогляд і обмежувати число не можливостей.

Конструкція і досвід

12. Моя ціль – простота.
13. Потрібно брати що небусть, що довело свою придатність і видалити в ньому все зайве, спрощуючи неохідне.

14. Зайва вага в конструкції також безкорисно, як знак на кучерській шапці.
 15. Бідність в значній ступені появляється від перенесення мертвих вантажів.
 16. Всі деталі обдумуються раніше. Перед тим як будувати, спочатку розробляється план, в якому кожна деталь розроблена до кінця, інакше під час роботи затрачається багато матеріалу і окремі частини в кінці кінців не підходять один до одного.
 17. Багато винахідників терплять невдачі, тому що не вміють знаходити різницю між рівномірною роботою і експериментами.
 18. Якщо конструкція виробу вивчена і розроблена доцільно, то зміни в самій конструкції потребують дуже рідко через великі проміжки часу. Між цими змінами способами виробництва, навпаки, будуть проходити дуже часто і виявлятися самі по собі.
 19. На безкорисну вагу конструкцію затрачається сила і мільйонні суми затрачається енергія. Вага корисна тільки в паровому котку, і більше ніде.
 20. Досліди з автомобілями і тракторами послідували головним чином зменшення ваги.
 21. Зконструйований Фордом трактор виконував до цієї пори 95 функцій, і можливо вони були незначною частиною того, до чого може бути призначений трактор.
 22. Так як привідні ланцюги великою частиною являються причиною нещасних випадків з людьми, то при всіх нових конструкціях у Форда кожна машина має свій власний електродвигун.
 23. Слідє безперервно проводити досліди застосування нових ідей. Якщо ідея являється дійсно хорошою або хоч відкриває нові можливості, слід її дослідити. Але від цих дослідів ще дуже далеко до змін. В той час як більш фабрикантів погоджується на зміни у фабрикаті, чим в методах їх виробництва, слід робити якраз зворотне.
 24. Однак краще прикласти всі сили для вдосконалення хорошої ідеї замість того щоб доганяти других, новими ідеями.
 25. Працюючи майже 15 років над виробництвом трактора, затратили не мало мільонів доларів на досліди. При цьому домагалися, щоб кожна частина була надійною і властивою до опору, число частин – по можливості менше, а ціле – виготовлялося у великій кількості.
 26. В промисловій школі Форда хлопчики займали третю частину дня в класі і дві треті в майстерні. Однак це не підвищило успішність учнів, а в даний час освіта хлопчиків ведеться по тижнях: один тиждень в школі і два в майстерні. Підручником служить фабрика Форда.
 27. Чужі успіхи кажуться легкодосягаємі. Навпаки, невдачі дуже часті, а успіхи досягаються з працею. Невдачі виходять в результаті спокою і безпеки; за успіх приходиться платити всім, і всім що в тебе є.
- І хоч далеко не все бездоріжжя “по зубам” сучасному “Форду”, ця марка є однією з кращих у світі.

Викладач спецдисциплін Трактори і автомобілі Бугай А. М. Застосовує інтерактивну технологію «Мікрофон».

Тема: Система мащення.

При подачі нового матеріалу та для його закріплення він пропонує проводити дану технологію. Такий вид діяльності на уроці дає можливість перевірити чи засвоїли діти викладений матеріал за короткий проміжок часу. Відповідають учні по принципу добровільності, передаючи мікрофон іншому бажуючому. На кожне запитання дає відповідь один із двох осіб з групи.

Питання

1. Яке призначення має система мащення?
2. Які масла використовуються для мащення двигунів?
3. Назвіть складові частини системи мащення?
4. Як перевірити рівень оливи в піддоні двигуна?
5. Розшифруйте марку моторної оливи М – 8В1?

Майстер виробничого навчання Височина Ольга Василівна по професії «бухгалтерський облік» застосовує технологію «Обговорення проблеми в загальному колі»

Тема: оцінка нематеріальних активів.

Очікування: правильно визначати оцінку нематеріальних активів

Організація роботи:

1. Запропонувати учням ситуацію.
2. Учні самостійно обдумують дану ситуацію (5-10 хв).
3. Потім кожен по черзі висловлює свою думку.

Проблемна ситуація

На підприємстві «Людмила» в січні цього року було придбано нематеріальний актив – комп'ютерну програму. Бухгалтер оприбуткував

дану програму за первісною вартістю, до якої включив: купівельну вартість; сума ПДВ; суму заробітної плати консультанту з програмного забезпечення за встановлення програми, належну суму відрахувань на соціальні заходи; суму нарахованих відсотків за користування кредитом, за рахунок якого була придбана комп'ютерна програма.

--- визначити, чи правильні дії бухгалтера. Відповідь обґрунтувати і обговорити.

Я вважаю, що не всі дії бухгалтера підприємства правильні. Придбані нематеріальні активи оприбутковуються на баланс підприємства дійсно за первісною вартістю, первісна вартість нематеріального активу складається з ціни придбання активу (крім отриманих торговельних знижок), мита, непрямих податків, що не підлягають відшкодуванню, та інших витрат, безпосередньо пов'язаних з його придбанням та доведенням до стану, у якому він придатний для використання за призначенням, але витрати на сплату відсотків за кредит не включаються до первісної вартості нематеріальних активів.

Таким чином, бухгалтер неправильно включив до первісної вартості суму нарахованих відсотків за користуванням кредитом.

Ця технологія застосовується на уроках виробничого навчання під час закріплення вивченого матеріалу.

Майстер виробничого навчання
Коваленко Олександр Михайлович

Розігрування ситуації за ролями

Імітує реальність призначення ролей учасникам та учасникам і наданням можливості діяти "наче насправді". Кожна особа в рольовій грі має чітко і знати зміст своєї ролі та мету рольової гри взагалі.

Очікування: визначити ставлення до конкретної життєвої ситуації, набути досвіду шляхом гри, допомогти навчитися через досвід та почуття.

Рольова гра може також використовуватися для отримання конкретних навичок, наприклад, безпечної поведінки в певній ситуації тощо.

Розігрування конкретної життєвої ситуації за ролями допоможе учням виробити власне ставлення до неї, набути досвід шляхом гри, сприяє розвитку уяви і навичок критичного мислення, вихованню спроможності знаходити й розглядати альтернативні можливості дій, співчувати іншим.

У ході рольової гри учасники „розігрують у ролях" визначену проблему або ситуацію. Рольова гра потребує ретельної підготовки. Початкові вправи мають бути простими з наступним ускладненням. Наприклад, можна почати читання текстів "за ролями", формулювання коротких висловлювань або відповідей від імені історичної особи, природного явища, конкретного предмета тварини.

Хід роботи

1. Оголошуємо проблему: «**Чи потрібні комп'ютери людству**»
2. Надаємо учням інформацію, щоб вони могли переконливо виконувати свої ролі.
3. Етапи проведення:
 - а) об'єднуємо учнів у чотири групи; (діти, інженери, лікарі, директори.)
 - б) даємо 5 – 7 хв. на обговорення заданої проблеми;
 - в) обговорюємо за ролями і по черзі і по бажанню.

Спеціальність: «Пекар; кухар; кондитер»

Майстер в/н Солод Ольга Григорівна широко використовує Інтерактивну технологію «Ажурна пилка». Вона пропонує проводити цю технологію на уроці виробничого навчання (використовувати на вступному інструктажі), при актуалізації знань по темі: «Приготування гарячих страв з яєць» наприклад «Приготування яєчні з гарніром».

Такий вид діяльності на уроці дає можливість вам працювати разом, щоб вивчити декілька технологій приготування яєчні з гарніром за короткий проміжок часу, а також заохочує учнів допомогти один одному вчитися навчаючи.

Під час роботи кожен учень має бути готовим працювати в різних групах.

Для проведення цієї гри друкується технологія приготування асортиментну яєчні з гарніром (із зображенням малюнку додаткового інгредієнту) :

1. Яєчня натуральна
2. Яєчня з салом

3. Яєчня з сухарями

4. Яєчня з томатом

На звороті технології приготування зображаємо цифри від 1 до 4

Учні вибирають по принципу добровільності одну із технологій

Група об'єднується в підгрупи: «домашні» і «експертні»

Спочатку учні працюють в «домашніх» групах за малюнком інгредієнту протягом 3-5 хв.

Потім по цифрах вони об'єднуються в інші групи де будуть виступати в ролі експертів з технологією приготування страви над якою вони працювали в домашній групі. Та отримують інформацію від учнів інших груп.

В останній частині заняття учні знову повертаються в свою домашню групу для того, щоб поділитися новою технологією приготування страви яку їм надали учні інших груп.

ДОМАШНІ ГРУПИ

1. Кожна група отримує завдання, вивчає його та обговорює свій матеріал.
2. Вам бажано обрати в групі головуючого, тайм-кіпера (той, хто стежить за часом) та особу, яка ставить запитання, або переконатися, що кожний (кожна) розуміє зміст матеріалу.

ЕКСПЕРТНІ ГРУПИ

1. Після того як вчитель об'єднав вас у нові групи, ви стаєте експертами з тієї теми, що вивчалася в вашій «домашній» групі.
2. По черзі кожний або кожна мають за визначений вчителем час якісно і в повному обсязі донести інформацію до членів інших груп та сприйняти нову інформацію від представників інших груп.

«ДОМАШНІ» ГРУПИ

1. Ви повертаєтесь «додому», де маєте поділитись інформацією з членами своєї «домашньої» групи про нову інформацію, яку ви отримали від представників інших груп. 2. Виробляєте спільні висновки та рішення.

Таким чином, за допомогою технології «Ажурна пилка» за короткий проміжок часу можна отримати велику кількість інформації.

Викладач спецдисциплін Залізник Анжела Вячеславівна застосовує на заняттях технологію «Мікрофон». Технологія «Мікрофон» є різновидом загальногрупового обговорення і надає можливість кожному сказати щось швидко, по черзі, відповідати на запитання або висловити свою думку чи позицію, не обговорюючи інших повідомлень і не перебиваючи один одного.

Цю технологію на своїх уроках теоретичного навчання можна застосовувати на етапі актуалізації опорних знань чи підведення підсумків уроку.

Наприклад: при вивченні теми « Гарячі страви з риби » для актуалізації опорних знань можна запропонувати такі запитання :

1. Чому карасі запечені не мають рум'яної кірочки ?
2. Чому риба має гіркуватий смак ?
3. Чому риба в тісті має різкий запах ?

Такий перелік запитань можна продовжити і застосувати технологію до всіх наступних тем програми.

Тема: Технологія приготування рибних страв.

Очікування: правильне приготування карасів

Учитель: Карасі, запечені не мають рум'яної кірочки. Поясніть чому...

Організація роботи: 1. Обов'язково поставити запитання класу.

2. Учням запропонувати уявний мікрофон.
3. Надавати слово тільки тому, хто отримує «Мікрофон».
4. Говорити лаконічно і швидко.

Обов'язково треба підвести підсумки.

Майстер виробничого навчання Лебідь О.М. інтерактивну технологію «Метод ПРЕС», пропонує на уроці виробничого навчання використовувати на вступному інструктажі, при актуалізації знань санітарії, гігієні.

Для цього вчитель оголошує проблему: **«СПЕЦОДЯГ Є ОБОВ'ЯЗКОВИМ НА УРОКАХ ВИРОБНИЧОГО НАВЧАННЯ»**

4 ЕТАПИ МЕТОДУ:

1. Висловіть свою думку, поясніть в чому полягає ваша точка зору
Починаючи зі слів **Я ВВАЖАЮ ЩО...**

(на уроці виробничого навчання учні повинні бути в спецодязі)

2. Поясніть причину появи цієї думки починаючи зі слів **...ТОМУ ЩО**
(це є підпунктом загального положення з інструкції по охороні праці)

3. Наведіть додаткові аргументи починаючи з позиції **...НАПРИКЛАД...**
(працюючи без головного убору волосся може потрапити в страву)

4. Узагальніть свою думку розпочинаючи з позиції **...ОТЖЕ ... ТАКИМ ЧИНОМ**
(СПЕЦОДЯГ Є ОБОВ'ЯЗКОВИМ НА УРОКАХ ВИРОБНИЧОГО НАВЧАННЯ)

Список використаної літератури

1. Беспалько В. П. Слагаемые педагогической технологии. — М., 1989.
2. Большой толковый социологический словарь (collins)/Том I (А-О): Пер. англ.- М.-Вече, АСТ, 2001,- 544с.
3. Вербицкий А. Активные методы обучения в высшей школе: контекстный подход. М., 1989.-127с.
4. Вища освіта України і Болонський процес: Навчальний посібник / За редакцією В.Г.Кременя. Авторський колектив: М.Ф.Степко, Я.Я.Болубаш, В.Д.Шинкарук, В.В.Грубінко, І.І.Бабин.-Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2004.-384с.
5. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник.- Київ: Либідь, 1997,- 376с.
6. Інтерактивні технології навчання: Теорія, досвід: метод. посіб. авт.-уклад.: О. Пометун, Л. Пироженко. – К.: А.П.Н.; 2002, - 136 с.
7. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: метод. посіб. авт. – уклад.: О. Пометун, Л. Пироженко. – К.: АПН, 2002.-135с.
8. Кларін М.В. Педагогічна технологія в навчальному процесі.-М., 1989.
9. Коджаспирова Г.М., Коджаспирова А.Ю. Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред. пед. учеб. Заведений.-М.: Издательский центр “Академія”, 2003.-176с.
10. Комар О.А. Модернізація сучасного навчально-виховного процесу/ Зб. Наукових праць. Частина II.-К.: Мінімум, 2005.-С.159-166
11. Комар О.А. Нове покоління обирає інтерактивні технології навчання/ Підготовка педагогічних кадрів у вищих навчальних закладах у контексті процесів глобалізації: Матеріали Всеукраїнської наук.-метод. конф.: м. Умань, 17-18 листопада 2005р./ Ред.. кол. Н.С.Побірченко (гол.ред.) та ін.-К.; Міленіум, 2005.-212с.
12. Методика викладання математики в початкових класах: Навч. посібник/ М.В.Богданович, М.В.Коваль, Я.А.Король.-К.: А.С.К., 1998.-352с.

- 13.Кремень В.Г. Освіта і наука України: шляхи модернізації (факти, роздуми, перспективи). – К.: Грамота, 2003. – 216 с.
- 14.Навчання в дії: Як організувати підготовку вчителів до застосування інтеракт. технологій навчання: Метод. посіб. / А. Панченков, О. Пометун, Т. Ремех. – К.: А.П.Н. –2003.- 72 с.
- 15.Науково-освітній потенціал нації: погляд у ХХІ століття / Авт. кол.; В.Литвин, В.Андрущенко, С.Довгий та ін. - К.: Навч. книга. 2003.-943 с.
- 16.Педагогічні технології у неперервній професійній освіті/Під ред.. Сисоєвої С.О.._К.,2001.
- 17.Педагогічний словник/ За ред.. дійсн. Члена АПН України Ярмаченка М.Д.-К.: Педагогічна думка, 2001.-516с.
- 18.Педагогический энциклопедический словарь/Гл.ред.Б.М.Бим-Бад; Редкол.:М.М.Безруких,В.А.Болотов,Л.С.Глебова и др.-М.Большая Российская энциклопедия,2002.-528с.
- 19.Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. – К.: А.С.К., 2004. – 192 с.
- 20.Словник-довідник педагогічних і психологічних термінів/ За ред.. Кузьмінського А.І.- Черкаси: Видавництво ЧДУ ім..Б.Хмельницького,2002.-112 арк. Словник іншомовних слів/ Уклад.: С.П.Морозов,Л.М.Шкарапута.-К.: Наук. думка,2000.-680с.
- 22.Словник іншомовних слів/Уклад.:С.П.Морозов,Л.М.Шкарапута.- К.:Наук.думка,2000.-680с.
- 23.Современный словарь по педагогике/ Сост. Рапацевич Е.С.- Мн.:”Современное слово”,2001.-928с.
- 24.Технологія тренінгу / Упоряд.: О.Главник, Г.Бевз / За заг. ред.С.Максименко-К.Главник,2005.- 112с.
- 25.Чернилевский Д.В. Дидактические технологии в высшей школе: Учеб. пособие для вузов. – М.: ЮНИТИ – ДАНА, 2002.-437с.
- 26.Percival E, Ellington H. A Handbook of Educational Technology. - London; N.Y., 1984. - P. 12, 13, 20.