

# СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА МЕТОДИ НАВЧАННЯ

1. Технологія ситуаційного навчання
2. Ігрові технології.
3. Технології навчання у співробітництві.
4. Методи навчання

# ТЕХНОЛОГІЯ НАВЧАННЯ

- системний метод створення, застосування й визначення процесу навчання і засвоєння знань, з урахуванням технічних і людських ресурсів та їх взаємодії, який ставить своїм завданням оптимізацію освіти;
- теорія використання прийомів, засобів і способів організації навчальної діяльності у ВНЗ;
- сукупність методів, засобів і форм організації навчання, спрямованих на досягнення поставлених дидактичних цілей

# ЗАВДАННЯ ВЧИТЕЛЯ:

вибір адекватної технології, яка спроможна забезпечити „запуск” внутрішніх механізмів саморозвитку, самореалізації й самовдосконалення особистості у різновидах діяльності, зміну стереотипів та усвідомлення необхідності особистісних змін, поетапне відпрацювання окремих умінь та навичок, рефлексію своїх досягнень в особистісному зростанні і як результат – набуття учнями особистісного досвіду.

# ТЕХНОЛОГІЯ СИТУАЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Застосування її передбачає осмислення учнями реальної життєвої ситуації.

Головним завданням є вироблення в учня навичок спрямованої поведінки залежно від ситуації.

Навчальна ситуація подається у формі певного завдання (вправи, задачі, кейса, які містять опис конкретної життєвої ситуації).

# АНАЛІЗ КОНКРЕТНОЇ ЗАДАЧІ-СИТУАЦІЇ РОЗГЛЯДАЄМО ЯК ВИРІШЕННЯ:

– **ціннісно-змістовних проблем**, джерелом яких виступають: суперечності між загальнолюдськими гуманістичними цінностями (альтруїзм, вірність професійному обов'язку, порядність, моральність та ін.) і прагненням будь-що досягти матеріального благополуччя й суспільного визнання;

– **проблемних ситуацій ціннісно-сміслових конфліктів об'єктивної й суб'єктивної реальності**, джерелом яких є розмаїття проблем і ситуацій життєдіяльності особистості – освітніх, професійних та ін. Вирішення проблемних ситуацій передбачає аналіз фактів, мотивів, аргументів, рефлексію, ревізію власних можливостей, комунікативних знань, якостей;

– **рефлексивних задач-ситуацій**, що сприяють усвідомленню особистої відповідальності учня за наслідки власних дій і прийнятих рішень.

# ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ

Ігрова технологія навчання передбачає визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освіти, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності і форми взаємодії педагогів і учнів. Впровадження ігрових технологій навчання потребує: з'ясування й усвідомлення бажаного результату; вибору способу діяльності для досягнення мети; необхідних засобів інтелектуального, практичного або предметного характеру, оскільки діяльність завжди пов'язана з ними; наявності певних знань про об'єкт діяльності.

Ігрові технології є ефективними і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки учня; високим ступенем задіяності в навчальному процесі; обов'язковою взаємодією учнів та вчителя; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю учнів у прийнятті рішення; їх бажанням набути необхідних компетенцій за відносно короткий термін.

## ФУНКЦІЇ ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ:

**спонукальна** (викликає інтерес);

**комунікативна** (засвоєння елементів культури спілкування);

**самореалізація** (кожен учасник гри реалізує свої можливості);

**розвивальна** (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей);

**розважальна** (отримання задоволення);

**діагностична** (виявлення прогалин у знаннях, уміннях та навичках, відхилень у поведінці);

**корекційна** (внесення позитивних змін у структуру особистості).

Використання ігор дає значний ефект тільки у випадку, якщо вони педагогічно й психологічно доцільно організовані, а саме: визначено їх місце у навчанні у поєднанні з іншими методами, відібрані продуктивні моделі діяльності для програвання, створені штучні ситуації, що максимально наближені до реальної дійсності



# Види ігор

- ◎ **Ігри-вправи.** До них відносять кросворди, ребуси, вікторини тощо. Застосування сприяє активізації пізнавальної діяльності учнів, закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок.
- ◎ **Ігрова дискусія.** Передбачає колективне обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками. Основним призначенням є виявлення відмінностей у тлумаченні проблеми і встановлення істини в процесі товариської суперечки.
- ◎ **Ігрова ситуація.** Основою є проблемна ситуація, яка активізує пізнавальний інтерес учнів, спрямовує їх розумову діяльність. Зорієнтована на встановлення зв'язку теорії і практики з теми, що вивчалася або вивчається, вміння аналізувати, робити висновки, приймати рішення у нестандартних ситуаціях.
- ◎ **Рольова гра.** Дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в ролях. Спонукає учнів до психологічної переорієнтації, усвідомлення себе особами, які мають певні права та обов'язки і несуть відповідальність за прийняте рішення.
- ◎ **Ділова навчальна гра.** Передбачає моделювання діяльності учнів і “керівників виробництва” щодо розв'язання складної проблеми, прийняття певного рішення, пов'язаного з управлінням виробничим процесом.

## Ділові ігри класифікують

1. **За розв'язуваними завданнями і цілями:** *дослідницькі* (при розв'язанні проблем, пов'язаних з втіленням результатів наукових досліджень); *виробничі* (при розв'язанні проблем, пов'язаних з ліквідацією вузьких місць на виробництві); *навчальні* (при розв'язанні проблем, пов'язаних з підготовкою до виконання професійних функцій на виробництві).
2. **За об'єктом:** міжгалузеві (при розв'язанні проблем, що стосуються зв'язків між різними галузями у виробничому процесі); галузеві (при розв'язанні проблем, які стосуються координації виробничих процесів між різними ланками однієї галузі виробництва); заводські, цехові (при розв'язанні проблем, що стосуються виробничих процесів у межах заводу чи цеху).
3. **За характером пропонованої ситуації:** *комплексні* (при розв'язанні проблем, пов'язаних з розвитком всього виробництва, використанням ресурсів тощо); *функціональні* (при розв'язанні кадрових, диспетчерських та інших проблем виробництва); *ситуаційні* (при розв'язанні оперативних проблем, екстрених ситуацій).
4. **За ступенем формалізації:** *формалізовані* (з використанням ЕОМ і математичних методів); неформалізовані.
5. **За кількістю ігрових періодів:** *одноетапні* (за існування проблеми, яка розв'язується компактно на одному занятті); *багатоетапні* (за складнішої проблеми, яка вимагає досягнення загальної мети на основі поступового розв'язання кількох завдань, може проводитись на кількох заняттях).
6. **За змістом гіпотетичних умов:** *реальні* (ґрунтуються на основі взятої конкретної виробничої ситуації, реального факту); *умовні* (ґрунтуються на основі придуманої ймовірної ситуації на виробництві, яка вимагає вирішення).

# Етапи проведення ділової гри

- Вибір теми, яка містить завдання або ситуацію, що потребує вироблення і прийняття конкретних рішень.
- Визначення мети гри, складу і функції її учасників.
- Розроблення моделі гри, яка має якнайповніше відображати виробничий процес чи практичну ситуацію. При цьому слід пам'ятати, що гра – це спрощена реальна дійсність, яка передбачає імітацію впливу на виробничий процес зовнішнього середовища і зв'язки з ним.
- Розроблення критеріїв оцінювання роботи учнів. Головним мотивом навчально-педагогічних ігор та основним критерієм оцінювання мають бути успішне застосування учнями теоретичних знань на практиці, а також ефективна взаємодія з іншими учасниками гри.
- Ознайомлення учнів з метою гри та виробничою ситуацією, розподіл ролей і доведення до їх відома критеріїв оцінювання. Під час розподілу ролей і «посад» між учасниками необхідно враховувати рівень їхніх знань, здібності та індивідуальні особливості.
- Перебіг гри та аналіз її результатів. В іграх кожен етап нормується в часі. Кінцевий результат гри залежить від якості прийнятих рішень і дотримання часового режиму гри.

# *технології навчання у співробітництві*

- ◎ Засновані на комунікації у малих групах (3-5 чоловік), що включають проектні, проблемні, кооперативні методи

МЕТОД ПРОЕКТІВ (ВІД ГРЕЦЬКОЇ – "ШЛЯХ ДОСЛІДЖЕННЯ") – ТЕХНОЛОГІЯ НАВЧАННЯ, ВІДПОВІДНО ДО ЯКОЇ УЧНІ НАБУВАЮТЬ ЗНАННЯ ТА ВМІННЯ В ХОДІ ПЛАНУВАННЯ Й ВИКОНАННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАВДАНЬ (ПРОЕКТІВ), ЩО ПОСТУПОВО УСКЛАДНЮЮТЬСЯ.

*Основна мета* – стимулювати інтереси, пізнавальну активність учнів до навчання шляхом організації пошукової самостійної діяльності, постановки проблем, що передбачають володіння певною системою знань, умінь та їх застосування на практиці.

Проектна діяльність поєднує в собі два аспекти процесу пізнання: метод навчання як дидактична категорія (сукупність прийомів та дій опанування певною сферою практичних та теоретичних знань; інструмент процесу пізнання) та засіб практичного застосування засвоєних знань і умінь для вирішення конкретних проблем реального життя у ході спільної діяльності.

# ЕТАПИ РОБОТИ НАД ПРОЕКТОМ:

- *етап підготовки.* Передбачає презентацію вчителем ситуації, що містить проблему; самостійне визначення учнями проблеми, обґрунтування практичної значущості; винайдення шляхів розв'язання проблеми (метод „мозкового штурму”); вибір аргументованих гіпотез; створення пошуково-дослідницьких груп;
- *етап планування.* Включає розробку проекту та вибір шляхів його виконання, розподіл обов'язків; визначення можливих методів дослідження, наукових джерел та способів збору й аналізу інформації; колективне обговорення пропозицій кожної дослідницької групи; внесення коректив, затвердження плану роботи;
- *етап дослідження.* Починається зі збору інформації, роботи учнів у бібліотеці, Інтернеті, відвідування різних організацій, бесід зі спеціалістами, вирішенням проміжних питань;
- *оформлення результатів.* Учні аналізують зібрану інформацію, відбирають та зіставляють факти, висувають аргументи щодо шляхів розв'язання проблеми, формулюють висновки;
- *звіт.* Передбачає подання результатів дослідження, які можуть бути наведені у формі захисту проекту, письмового або усного звіту з презентацією
- *оцінка результатів.* Здійснюється в ході колективного обговорення або самооцінювання.

## Кейс-технологія

- Впровадження зумовлено їх можливістю навчити учнів аналізувати конкретну ситуацію у виробництві, максимально відчувати себе відповідальним учасником виробничого процесу.
- Передбачає аналіз або “вирішення” конкретної ситуації з певного сценарію, що включає самотійну пізнавальну діяльність учнів, “мозковий штурм” у межах малої групи, публічний виступ із поданням або захистом запропонованого рішення, контрольне опитування учнів щодо знання фактів кейса, що розбирається.
- Початок заняття передбачає контроль знань учнів, з'ясування головної проблеми, яку необхідно вирішити. Проблему розбивають на підзаголовки (можливе “змішування” окремих фактів, персонажів тощо). Протягом 40-60 секунд мікроколектив має знайти оптимальне рішення з поставленої проблеми. Викладач, контролюючи роботу мікроколективів, повинен надавати необхідну допомогу, при цьому уникаючи прямих консультацій. Допускається послуговування допоміжною літературою, підручниками, довідниками.

# Алгоритм дій вчителя у процесі застосування кейс-технологій

- ⦿ Розроблення навчальної конкретної ситуації на виробництві (складання “кейса”).
- ⦿ Формування вчителем основних питань з кейса “вступне слово”.
- ⦿ Розподіл учнів на мікроколективи академічної групи (не більше 4-5 осіб у кожній).
- ⦿ Організація роботи учнів у складі мікроколективів, вибір “спікера”.
- ⦿ Участь вчителя в обговоренні основних рішень кейса кожного мікроколективу.
- ⦿ Загальний диспут, питання, виступи з місць.
- ⦿ Виступ вчителя, його особистий аналіз кейса.



**МЕТОД НАВЧАННЯ** – ВЗАЄМОПОВ'ЯЗАНА ДІЯЛЬНІСТЬ ВЧИТЕЛЯ ТА УЧНІВ, СПРЯМОВАНА НА ЗАСВОЄННЯ УЧНЯМИ ВІДПОВІДНИХ КОМПЕТЕНЦІЙ, НАБУТТЯ ВІДПОВІДНИХ УМІНЬ І НАВИЧОК, ЇХ ВИХОВАННЯ І ЗАГАЛЬНИЙ РОЗВИТОК

**ПРИЙОМ НАВЧАННЯ** – СУКУПНІСТЬ КОНКРЕТНИХ НАВЧАЛЬНИХ СИТУАЦІЙ, ЩО СПРИЯЮТЬ ДОСЯГНЕННЮ ПРОМІЖНОЇ (ДОПОМІЖНОЇ) МЕТИ КОНКРЕТНОГО МЕТОДУ

# НАОЧНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ

*Метод ілюстрування* – оснащення ілюстраціями статичної (нерухомої) наочності, плакатів, малюнків, картин, карт, схем та ін.

*Метод демонстрування* – показ рухомих засобів наочності, приладів, дослідів, технічних установок тощо.

*Самостійне спостереження* – безпосереднє споглядання та сприймання явищ дійсності.

# ПРАКТИЧНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ

*Практичні роботи* – застосування знань учнями у ситуаціях, наближених до практичної діяльності.

*Графічні роботи* – відображення знань учнів у кресленнях, графіках, діаграмах, гістограмах, таблицях, ілюстраціях, ескізах, замальовках у природі.

*Дослідні роботи* – пошукові завдання, проекти, що передбачають індивідуалізацію навчання, розширення обсягу знань учнів.

*Вправлення* – завдання, яке потребує повторного виконання дії з метою її засвоєння; надає змогу досягти певної сукупності характеристик дій: диференційованості, автоматизму, узагальненості, міцності, швидкості тощо.

**Метод ситуативного моделювання.** Дозволяє створити адаптивну модель сучасного ситуативного центру крупної корпорації. Метою застосування є створення в навчальній аудиторії моделі “ситуативного центру” – комплексу спеціально організованих робочих місць для персональної та колективної аналітичної роботи групи керівників. *Основне завдання:* підтримка прийняття оптимальних управлінських та організаційних рішень у будь-якій сфері професійної діяльності на основі візуалізації та поглибленої аналітичної обробки оперативної інформації.

**Метод створення portfolio „портфелю”.** Передбачає оцінку діяльності учня за письмовими роботами, зібраними за результатами використання різних інформаційно-комунікаційних технологій

# СТВОРЕННЯ СИТУАЦІЇ УСПІХУ

К. Роджерс: “Якщо я можу створити відносини, які характеризуються з мого боку щирістю, прозорістю моїх справжніх почуттів, теплим прийняттям і високою оцінкою іншої людини як окремого індивіда, такою тонкою здатністю бачити його світ і його самого, як він сам їх бачить, тоді індивід у цих відносинах відчуватиме й розумітиме свої якості, які в минулому були ним придушені, виявить, що стає більш цілісною особистістю, здатною корисно жити, стане людиною, більш схожою на ту, якою він хотів би бути, буде більш самокерованим і впевненим у собі, стане людиною з більш вираженою індивідуальністю, здатною виразити себе, краще розумітиме й прийматиме інших людей, буде здатним успішно й спокійно справлятися з життєвими проблемами”

Метод емоційно-морального стимулювання – спосіб викликати в учнів моральні переживання шляхом включення у процес комунікації моральних ситуацій, прикладів. Прийомами слугують: підбір змісту матеріалу; приклади і факти моральності педагога (з життя та художньої літератури); художність, яскравість, емоційність викладу матеріалу.

Метод зацікавлення – спосіб створення ситуації зацікавленості за допомогою прикладів, дослідів, парадоксальних фактів, які збуджують, викликаючи позитивне ставлення до навчальної діяльності. До цього методу відносять: прийом цікавих аналогій, зіставлення наукових та життєвих фактів; розкриття подробиць із життя відомих людей; розповіді про застосування в сучасних умовах різноманітних передбачень наукових фантастів; прийом “еврика” – створення ситуації самовідкриття істини; постановка проблемних запитань, поява нових деталей; показ цікавих дослідів, грандіозність цифр, які у разі умілого їх зіставлення та переконливості прикладів викликають глибокі емоційні переживання в учнів.

Метод створення ситуацій новизни у навчанні – передбачає не тільки наближення змісту до найважливіших наукових відкриттів, досягнень культури та міжнародного життя, а й подачу змісту як невідомого, нового для сприйняття учнями. Прийоми: спеціальні приклади, факти, ілюстрації, що викликають особливий інтерес, вказують на нові аспекти уже відомих явищ, способів діяльності та ін.

Метод емоційного сплеску та заохочення – спосіб емоційної підтримки, підбадьорювання, заохочення дій учнів за допомогою слова, жестів, міміки, що створює атмосферу відкритості, довіри.