

**МІНІСТЕРСТВО ВНУТРІШНІХ СПРАВ УКРАЇНИ  
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ВНУТРІШНІХ СПРАВ**

*Факультет № 6  
Кафедра соціології та психології*

**ТЕКСТ ЛЕКЦІЇ**

навчальної дисципліни «Педагогіка і психологія вищої школи»  
обов'язкових компонент освітньої програми  
другого (магістерського) рівня вищої освіти

*053 Психологія (практична психологія)*

**Тема 7.** *Види інтерактивних методів навчання психології*

**Харків 2023**

**ЗАТВЕРДЖЕНО**

Науково-методичною радою  
Харківського національного  
університету внутрішніх справ  
Протокол №7 від 30.08.2023 р.

**СХВАЛЕНО**

Вченою радою факультету № 6  
Протокол №7 від 25.08.2023 р.

**ПОГОДЖЕНО**

Секцією Науково-методичної ради  
ХНУВС з гуманітарних та соціально  
- економічних дисциплін  
Протокол №7 від 29.08.2023 р.

Розглянуто на засіданні кафедри соціології та психології  
Протокол №8 від 15.08.2023р.

**Розробники:**

Професор кафедри соціології та психології, доктор педагогічних наук,  
професор Тюріна В.О.

**Рецензенти:**

- 1.Професор кафедри ЮНЕСКО та соціального захисту Державного біотехнологічного університету (ДБТУ), доктор педагогічних наук, доцент Данченко І.О.
- 2.Завідувач кафедри психології і педагогіки факультету №3 Харківського національного університету внутрішніх справ, доктор педагогічних наук, професор Федоренко О.І.

## **Тема 7. Види інтерактивних методів навчання психології**

### **План:**

1. Неігрові інтерактивні методи навчання психології.
2. Ігрові інтерактивні методи навчання психології.
3. Тренінгові методи навчання психології.
4. Метод навчальних проєктів.

### **Рекомендована література (основна, допоміжна), інформаційні ресурси в Internet** **Основна**

1. Бандурка О.М., Тюріна В.О., Федоренко О.І. Основи психології і педагогіки: Підручник. / О.М. Бандурка, В.О. Тюріна, О.І. Федоренко. – Харків: Вид-во ХНУВС, 2003. – 336 с.
2. Бандурка О.М., Тюріна В.О., Федоренко О.І. Основи педагогічної техніки: Навчальний посібник. – Харків: ТИТУЛ, 2006. – 176 с.
3. Волкова Н.П. Педагогіка: посібник. / Н.П. Волкова - К.: АКАДЕМІЯ, 2003. -576с.
4. Тарасова Т.Б. Методика навчання психології у вищій школі: навчальний посібник; Суми: Вид-во СумДПУ ім А.С.Макаренка, 22019. 361 с
5. Федоренко О.І., Тюріна В.О., Гіренко С.П. та інші. Педагогіка вищої школи: навчальний посібник. – Харків: ФОП Бровін О.В., 2020. – 240 с.

### **Допоміжна**

6. Кузьмінський А. І. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. Київ : Знання, 2011. 468 с.
7. Педагогіка вищої школи: навч. посіб. / За ред. З. Н. Курлянд, Р. І. Хмельюк, А. В. Семенова та ін. Київ : Знання, 2007. 495 с.

### **Текст лекції:**

Інтерактивні методи навчання ділять на дві групи: неігрові (дискусійні) й ігрові, до яких відносяться різні педагогічні ігри (рольові та нерольові).

#### **1. Неігрові інтерактивні методи навчання психології**

Неігрові інтерактивні методи за змістом близькі до словесних методів, оскільки оперують різним матеріалом, представленим у словесній формі, але вони принципово відрізняються за способом організації навчально-пізнавальної діяльності, за показниками ступеня пізнавальної активності і особистісної позиції учасників навчального процесу.

Дозвіл ситуаційних завдань в малих групах. Цей метод дуже близький до словесних і практичних методів. Але в рамках інтерактивних методик

аналіз конкретних життєвих ситуацій, ситуацій морального вибору, моделювання практичних ситуацій і інші подібні прийоми активізації навчально-пізнавальної діяльності вимагають обов'язкової участі всіх учнів (студентів) в цих процесах. Наприклад, «Метод шести шапок», запропонований Едвардом де Боно. У цьому прийомі кожної шапці надається певний сенс, який визначає специфічний підхід до розгляду ситуації і вказує на певний тип мислення окремих учасників групи або мікро-груп. Червона шапка означає емоційне мислення, чорна - критичне, жовта - оптимістичне, зелена шапка - це творчість, синя шапка відповідає за управління процесом мислення, а біла шапка - за факти і цифри. Педагог (модератор) пропонує студентам (окремим особистостям або групам) «приміряти» кожен головний убір і навчитися думати різними способами, при цьому педагог може комбінувати «шапки» в різній послідовності.

Робота в групах дозволяє викладачеві ефективно організовувати навчальну середу, здійснювати підтримку студентів, забезпечувати поточну і кінцеву діагностику. Студентам робота в групі забезпечує розвиток навичок спілкування та взаємодії; заохочує до гнучкої зміни соціальних ролей в залежності від ситуації, дозволяє формувати інтелектуальний і ціннісно орієнтаційної єдності групи.

Кейс-метод (case study) - метод вирішення конкретних ситуацій, який передбачає аналіз матеріалів, які стосуються ситуації. Розрізняють кейси «польові», засновані на реальному фактичному матеріалі, і «крісельні» - придумані. Студенти повинні проаналізувати ситуацію, зрозуміти суть проблеми, запропонувати можливі рішення і вибрати найкраще з них. Зазвичай кейси готують, виходячи з досвіду студентів і завдань їх підготовки, оформляють в письмовому вигляді і пропонують для обговорення. Тому слово «кейс» означає одночасно і особливий вид навчального матеріалу, і особливі способи використання цього матеріалу в навчальному процесі.

Розгляд, аналіз і знаходження дозволу різних ситуацій можуть бути різного ступеня проблемності, викликати різні протиріччя і купувати в зв'язку з цим вид дискусії. У групі інтерактивних методів навчання дискусія є самостійним методом, який є способом проведення окремих, цілісних методів: «круглих столів», диспутів, дебатів. Дискусія - це різновид колективного обговорення будь-якого питання, проблеми (або зіставлення інформації, ідей, думок, пропозицій), в межах якого розглядається, аналізується, досліджується якась проблема з метою знаходження рішення, яке всіх задовольняло б і влаштовувало. В ході дискусії можуть проявлятися риси діалогу і суперечки. Метою проведення навчальної дискусії може бути отримання нової інформації, формування навичок, діагностика, зміна установок, стимулювання творчості та інше.

Правильно організована дискусія проходить п'ять стадій розвитку: адаптація, орієнтація, оцінювання, консолідація, рефлексивний аналіз.

До конкретних організаційних форм дискусійного методу при викладанні психології слід віднести «круглий стіл», диспут і дебати.

«Круглий стіл» - одна з найбільш актуальних і поширених форм, яку педагогіка перейняла в сфері політики і науки. «Круглий стіл» - це розмова, в якому на рівних беруть участь 10-20 фахівців-професіоналів різного профілю. У цій розмові відбувається обмін думками з певної проблеми шляхом звернення до її різними науковими і прикладних аспектів. Часто «круглий стіл» проводять на завершальному етапі іншого широкомасштабного заходу, наприклад, конференції, для підведення підсумків.

Слово «диспут» походить від лат. Disputare - міркувати, сперечатися. У тих ситуаціях, коли мова йде про диспут, мається на увазі колективне обговорення політичних, літературних, наукових, професійних та інших проблем, які не мають загальноприйнятого, однозначного рішення. У процесі диспуту його учасники висловлюють різні судження, думки, оцінки про які-небудь події або проблеми.

Близьким до методу «круглого столу» і диспуту є метод навчальних дебатів, який відрізняється від них тим, що будується на основі виділення двох груп (команд) опонентів. Суть дебатів полягає в тому, щоб переконати третю сторону (слухачів і суддів) в тому, що ваші аргументи в суперечці були краще і переконливіше, ніж аргументи вашого опонента.

Близьким до дискусії, але мають специфічні особливості, є метод навчання «мозковий штурм», основою якого є ідея стимулювання творчої активності людської думки шляхом зняття підсвідомого побоювання оцінки. Класична техніка «мозкового штурму» виходить з двох взаємопов'язаних принципів: «з кількості народжується якість», що вимагає продукування учасниками штурму максимальної кількості ідей, і - «відстрочка винесення вироку ідеї», що спонукає висловлювати будь-які, навіть найфантастичніші, ідеї.

Здійснюється «мозковий штурм» в три етапи:

Перший етап - постановка проблеми та усвідомлення її учасниками.

Другий етап - генерація ідей. Це основний етап, від якого залежить успіх всього «мозкового штурму». На цьому етапі учасники масово продукують ідеї, виконуючи головні правила:

- приймаються і записуються всі ідеї;
- повну заборону на критику, навіть у формі жестів, іронічних поглядів і скептичних усмішок;
- заборона на будь-які (в тому числі і позитивні) оцінки ідей;
- заохочуються будь-які висловлені міркування.

Висловлювати ідеї треба коротко, без доказів і пояснень, але чітко і зрозуміло.

Третій етап - угруповання, відбір і оцінка ідей ( «фаза реаліста»). На цьому етапі оцінка вітається, але вона повинна стосуватися тільки самої ідеї, але не людини, який її висловив.

В останні роки для проведення «мозкового штурму» успішно використовуються Інтернет-технології.

Інтерв'ю як інтерактивний метод навчання психології будується на ідеях інтерв'ю як дослідницького методу і забезпечує учням в контексті

інтерактивного навчання отримання інформації один про одного і про цікаві проблеми.

Особливою формою цього методу є фокус-група (focus-group), в якій спеціально підготовлений ведучий організовує невимушений опитування невеликої групи респондентів (неструктуроване інтерв'ю). Основна мета проведення фокус-груп - отримання уявлення про те, що думає група людей, чия думка потім обговорюється. Цінність цього методу полягає в тому, що вільний характер бесіди часто дозволяє отримати несподівану інформацію.

Методи організації рефлексії - це інтерактивні методи навчання психології, завданням яких є розвиток і збагачення самосвідомості особистості.

Інтерактивні процеси трактуються як процеси самоаналізу, рефлексії, самосприйняття особистості, які можуть здійснюватися таким чином:

- сприйняття себе через співвіднесення, зіставлення з іншою людиною;
- сприйняття себе через сприйняття себе іншими людьми, коли функціонує механізм «зворотного зв'язку» і людина дізнається, що про нього думають інші люди;
- сприйняття себе через результати власної діяльності, шляхом оцінювання того, що сам зробив;
- сприйняття себе через спостереження, шляхом осмислення власних внутрішніх станів: переживань, потреб, мрій, емоцій, почуттів, думок і в разі необхідності обговорення їх з оточуючими;
- сприйняття себе через сприйняття власного зовнішнього вигляду, вміння приймати свій зовнішній вигляд таким, яким він є, і, прийнявши його, удосконалювати себе і свої можливості.

Інтерактивна лекція і екскурсія є виступами провідного навчального заходу перед аудиторією протягом 1-4 годин з використанням таких активних форм навчання: фасилітація, керована дискусія або бесіда, модерація, демонстрація слайдів або навчальних фільмів.

Конференція, вебінар. Конференція - це велика нарада для обговорення наукових і інших проблем. Проведення конференції передбачає кілька доповідей від різних учасників конференції, питання і коментарі інших учасників. Конференція зазвичай має одну загальну тему, в межах якої обговорюються конкретні питання. Раніше слово «конференція» вживалося серед зборів вчених і політиків. В даний час все більшої популярності набуває конференція як інтерактивний метод навчання, як спосіб спілкування студентів або професійна на спеціальні теми.

Останнім часом все частіше використовуються вебіари, поширення яких стримується тільки проблемами технічного забезпечення. Слово «вебінар» - від англ. «Webinar», створеного з слів «web» і «seminar», воно означає семінар, конференцію фахівців, курси підвищення кваліфікації за допомогою комунікаційних каналів мережі Інтернет. Таким чином, вебінар - це не тільки спосіб дистанційного навчання, а в широкому розумінні формат віртуальної комунікації. Його особливостями є: наявність мети і предмета обговорення і інтерактивність взаємодії учасників.

Ще більш сучасним і дуже популярним видом інтерактивного навчання може стати технологія «баркемп» (barcamp), яка представляє міжнародну мережу конференцій, створювану її учасниками.

Сучасним способом проведення високопродуктивних і надихаючих зборів, конференцій та інших навчальних заходів для груп від 10 до 100 чоловік є технологія «відкритий простір» (open space).

## **2. Ігрові інтерактивні методи навчання психології**

Ігрові інтерактивні методи навчання психології побудовані на актуалізації широких психолого-педагогічних можливостей гри як діяльності у вигляді різноманітних педагогічних ігор. Залежно від ролей учасників педагогічного процесу ігрові методи можуть бути нерольовими і рольовими.

Нерольові ігрові інтерактивні методи навчання психології передбачають, що їх учасники або взагалі не виходять зі своїх життєвих ролей (неімітаційні ігри), або в нетривалих ігрових ситуаціях імітують неживі об'єкти або тварин (імітаційні ігри).

До неімітаційних ігрових методів відносяться різноманітні інтелектуальні ігри, спрямовані як на актуалізацію уявлень і знань, так і на активізацію розумової діяльності. Наприклад, різноманітні вікторини (типу «Поле чудес»), кросворди, вгадування психологічних понять, складання ланцюжка понять, групування понять і т.д. Комунікативні неімітаційні ігри побудовані на програванні учнями окремих елементів комунікативної діяльності. Наприклад, гра на розвиток соціальної перцепції «Якби це був ...»

Імітаційні ігрові методи припускають, що гравці беруть на себе певні ролі, але це не соціальні ролі, а умовні ролі неживих предметів або ролі тварин. До таких методів можна віднести організаційні ігри, рухливі ігри та театралізовані етюди.

Рольові ігрові інтерактивні методи навчання психології вимагають від учнів «входження» в нові для них соціальні ролі (як реальні, так і фантастичні) і, по можливості, відведення на другий план своїх власних ролей. До рольових ігор відноситься група соціально-психологічних рольових ігор, які мають за змістом різноманітні явища в сфері спілкування, динамічні процеси в групах і особливості в контексті соціальної взаємодії.

Ігри-драматизації засновані на програванні заздалегідь підготовленого сценарію і проведенні репетицій ролей в змодельованих ситуаціях. Основне завдання гри-драматизації - навчити учасників орієнтуватися в різних ситуаціях, давати об'єктивну оцінку поведінці різних персонажів, враховувати можливості інших людей, встановлювати з ними контакти, впливати на їх інтереси, потреби і діяльність.

Гра-експромт досить близька до гри-драматизації, оскільки передбачає розігрування цілісних ситуацій або сюжетів з використанням театральної атрибуції. Відмінність полягає в тому, що розподіл ролей відбувається безпосередньо перед розігрування сюжету.

Ділові ігри - відображають проблеми професійної діяльності, тому їм необхідно приділяти особливу увагу. Особливу форму ділових ігор з педагогічною спрямованістю представляє мікро-навчання як моделювання в ігровій ситуації окремих елементів навчально-виховного процесу.

### **3. Тренінгові методи навчання психології.**

Тренінгові методи навчання психології є, по-перше, використання окремих ідей і прийомів тренінгу в сукупності з іншими методами навчання; по-друге, організація в процесі навчання невеликих за часом, але концептуально цілісних тренінгів (мікро-тренінгів); по-третє, проведення цілісних інтеграційних навчальних курсів у вигляді семінару-тренінгу.

Тренінг (від англ. Виховувати, навчати, привчати) - це процес формування умінь і навичок у певній галузі за допомогою виконання послідовності завдань, дій або ігор, спрямованих на оволодіння певною інформацією і придбання відповідного досвіду. З точки зору організації тренінг - це групове заняття з психологічної тематики під керівництвом ведучого, спрямоване на відпрацювання особистісних навичок, кращого розуміння себе та інших людей. Будь-тренінг являє собою інтерактивну взаємодію учасників під керівництвом ведучого, яке розраховане на активну інтелектуальну, емоційну, дієво-практичну реакцію учнів на той чи інший вплив на них. Підготовка і проведення тренінгу здійснюється відповідно до певних вимог і правил.

### **4. Метод навчальних проектів.**

Метод проектів - інтегративний ігровий інтерактивний метод навчання. Основна специфіка методу проектів полягає в наданні учням можливості самостійно отримувати знання в процесі вирішення практичних завдань або проблем, що вимагає інтеграції знань з різних предметних сфер.

Мета використання методу проектів полягає в інтенсифікації розвитку пізнавальних і загальнонавчальних навичок учнів, умінь самостійно конструювати свої знання, орієнтуватися в інформаційному просторі, розвиток критичного і творчого мислення.

Проектне навчання передбачає сукупність дослідницьких, ігрових, пошукових, проблемних методів, творчих за своєю суттю. Проектне навчання є інтеграцією і розвитком ідей проблемного навчання і інтерактивних методів, зокрема ділової гри. Вона орієнтована на вирішення конкретної проблеми, зазначеної в розробці, і створення студентами в творчій взаємодії і під контролем викладача нових практичних цінних продуктів, які мають суб'єктивну і об'єктивну новизну і практичне значення.

Таким чином, інтерактивні методи в сукупності з ідеями проблемного навчання є найбільш ефективними при навчанні психології і в психологічному освіті в цілому.