

**МІНІСТЕРСТВО ВНУТРІШНІХ СПРАВ УКРАЇНИ**

**Харківський національний університет внутрішніх справ**

**Факультет № 6**

**Кафедра соціології та психології**

**ТЕКСТ ЛЕКЦІЇ**

з навчальної дисципліни

**«СУЧАСНІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВИКЛАДАННЯ У ЗВО»**

вибіркових компонент

освітньо-наукової програми третього(освітньо-наукового) рівня вищої освіти

**011 Освітні, педагогічні науки**

**за темою – Характеристика інтенсивних технологій навчання**

**Харків 2023**

### **ЗАТВЕРДЖЕНО**

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

### **СХВАЛЕНО**

Вченою радою факультету № 6  
Протокол від 29.08.2023 № 8

### **ПОГОДЖЕНО**

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

Розглянуто на засіданні кафедри соціології та психології факультету № 6  
(протокол від 29.08.2023 № 8)

### **Розробник:**

доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри педагогіки та психології факультету № 3 Харківського національного університету внутрішніх справ **Олена ФЕДОРЕНКО**.

.

### **Рецензенти:**

кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри педагогіки, іноземної філології та перекладу Харківського національного економічного університету імені Семена Кузнеця **Вікторія БУДЯНСЬКА**;  
доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри соціології та психології факультету № 6 Харківського національного університету внутрішніх справ **Валентина ТЮРІНА**

## План лекції

1. Особливості імітаційних технологій навчання («активного навчання»).
2. Особливості проведення «мозкового штурму» (обговорення).
3. Метод програвання ролей. Інтерактивна гра.
4. Метод ігрового проектування.
5. Евристичні техніки генералізації ідей.
6. Критерії ефективності інтерактивних технологій.

### Рекомендована література (основна, допоміжна), інформаційні ресурси в Інтернеті

#### Основна:

1. Аніщенко О.В., Яковець Н.І. А 67 Сучасні педагогічні технології: курс лекцій. Навч. посібник / За заг. ред. Н.І. Яковець. Ніжин: Видавництво НДУ ім. М. Гоголя, 2007. 199 с.  
<http://lib.iitta.gov.ua/26574/1/Anishchenko%20O.%20Modern%20educational%20technology.pdf>
2. Дичківська, І.М. Інноваційні педагогічні технології : підручник. Київ : Академвидав, 2015. 303 с.
3. Педагогічні технології в підготовці вчителів : навчальний посібник / кол. авторів ; за ред. І. Ф. Прокопенка. Харків : ХНПУ, 2018. 457 с.  
<http://dspace.hnpu.edu.ua/bitstream/123456789/1939/1/%D0%9F%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%87%D0%BD%D1%96%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%97%20.pdf>
4. Прокопенко І.Ф., Євдокимов. В.І. Педагогічні технології : навч. посіб. : Затверджено МОН України. Х. : Колегіум, 2005. 224 с.
5. Сучасні педагогічні технології. Навчально-методичний посібник / Автор-укладач Федорчук Е.І. Кам'янець-Подільський: АБЕТКА, 2006., ст. 212. [http://tutor-best.kh.ua/wp-content/uploads/2017/08/Such.ped\\_tehnologii.pdf](http://tutor-best.kh.ua/wp-content/uploads/2017/08/Such.ped_tehnologii.pdf).
6. Стрельников В. Ю., Брітченко І.Г. Сучасні технології навчання у вищій школі : модульний посібник для слухачів авторських курсів підвищення кваліфікації викладачів МІПК ПУЕТ. Полтава : ПУЕТ, 2013. 309 с.  
<http://library.kr.ua/elib/strelnikov/posibnyk-Strelnikov.pdf>

#### Допоміжна :

1. Артемова Л.В. Педагогіка і методика вищої школи : навч.-метод. посіб. : рекомендовано МОН України. Київ : Кондор, 2016. 271 с.
2. Зайченко І.В. Педагогіка : навч. посіб. : Дopusщено МОН України. К. : Освіта України: КНТ, 2008. 528 с.
3. Кузьмінський А.І. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. : Затверджено МОН України. К. : Знання, 2011. 488 с.
4. Ортинський, В.Л. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. :

рекомендовано МОН України. Львів. держ. ун-т внутр. справ. Київ : Центр учб. літ., 2016. 471 с.

5. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. : Рекомендовано МОН України / З.Н. Курлянд, Р.І. Хмелюк, А.В. Семенова та ін.; за ред. З.Н. Курлянд. К. : Знання, 2007. 496 с.

6. Педагогіка вищої школи : навч.-метод. посіб. / О.М. Рубан, Л.О. Рубан, П.В. Максименко, С.В. Мороз; МВС України, Кіровоград. юрид. ін-т ХНУВС. Кіровоград : Кіровоград. юрид. ін-т ХНУВС, 2010. 110 с.

7. Фіцула М.М. Педагогіка : навч. посібник : Рекомендовано МОН України. К. : Академвидав, 2005. 560 с.

## **Текст лекцій**

### **1. Особливості імітаційних технологій навчання.**

Імітаційні технології навчання здебільшого називають технологіями «активного навчання». Але ця назва не відбиває їх специфіки, тому що досягнення активності студентів є метою будь-якої технології.

Специфіка ж імітаційних технологій полягає у моделюванні в навчальному процесі взаємин і умов реального життя. Організація в процесі навчання життєдіяльності студентів адекватного реального професійного життя робить їх не пасивними об'єктами навчального процесу, а суб'єктами своєї діяльності й усього свого життя. Орієнтація студентів у процесі такого «життєвого» навчання в реаліях професійної, суспільної, наукової, культурної, інших галузей життя дає їм змогу бачити перспективи свого життєвого шляху, планувати й свідомо розвивати свої здібності. За допомогою імітаційних технологій навчання можлива компенсація наступних недоліків традиційного навчання. Для традиційного навчання, перш за все, властивим є пасивний характер засвоєння знань більшістю студентів, адже педагог виконує роль передавача інформації. Це веде до формального засвоєння знань і не дає розвиваючого результату. Крім того, засвоєння готових істин і розпоряджень формує тип особистості, яка звикає підкорятися, а не тип вільної особистості, яка усвідомлює відповідальність за свій вибір, свої дії. Другою особливістю традиційного навчання є переважно вербальний характер. Тому воно ефективне лише для тих студентів, у яких розвинуте абстрактне мислення. Студенти з наочно-образним і наочно-дієвим мисленням відчувають великі труднощі в навчанні. До того ж вербальний характер навчання недостатньо розвиває емоційну сферу, почуття студентів. Але ж відомо – інформація, яка не зачепила почуттів, не стає переконанням, не проявляється ні в поведінці, ні в професійній діяльності. Третя особливість традиційного навчання – масовість. Викладач працює з усіма студентами (з масою) і з кожним, але при цьому рідко використовується колектив (гуманне співтовариство) як засіб розвитку особистості. Однак, справжній цілісний розвиток індивідуальності можливий лише у спільності людей – 156 – колективі. Його гуманність і організованість

забезпечує кращі умови для розвитку кожної особистості. Завдяки імітаційним технологіям навчання вдається уникнути вказаних недоліків традиційного навчання. Це забезпечують такі особливості імітаційних технологій навчання як навчання в діяльності (замість вербального навчання), організація колективної діяльності мислення та використання групи як засобу розвитку індивідуальності. Спеціально організована навчальна діяльність розвиває у студентів вміння спілкуватися, мислити, розуміти явища, здатність до рефлексії й практичної дії. За допомогою рефлексії знання краще узагальнюються, закріплюються в схемах і знакових формах, переходять із зовнішнього плану у внутрішній план дії студентів.

Використання групи (колектив є вищою формою розвитку групи) як засобу розвитку студента вимагає від викладача знання законів колективної діяльності, механізмів формування групи (команди), принципів вияву лідерів, траєкторій життєдіяльності референтних груп, наукових основ гармонізації групових і індивідуальних інтересів тощо.

Таким чином, сутністю імітаційних технологій навчання є побудова навчальної діяльності через формування й розвиток у студентів ціннісних орієнтацій, взаємин, культури спілкування, культури мислення, методів діяльності (планування, прогноз, аналіз, рефлексія). При цьому необхідною є організація життєдіяльності груп (колективів), у процесі якої відбувається засвоєння існуючої культури, розвиток як особистості, так і груп. Через недостатню науково-практичну розробленість питань створення колективу, динаміки розвитку груп, відносин між особистістю і групою, а також через панування тоталітарного режиму у радянському суспільстві, імітаційні технології навчання не знайшли належного поширення, хоча спроби використовувати їх були ще у двадцяті роки минулого століття. Сьогодні імітаційні технології навчання повертаються у вищу школу зважаючи на такі обставини. По-перше, вища школа прагне демократизувати навчання (відповідно до процесів, що відбуваються в суспільстві). По-друге, в Україні, що слід відзначити, створюється атмосфера пошуку нових підходів, новацій у сучасній освіті. По-третє, успішне застосування даних технологій у навчальному процесі може забезпечити розробленість у психолого-педагогічній науці питань діяльності груп, механізмів рефлексії тощо.

*Принципи імітаційних технологій навчання.* Організація ефективного навчання студентів, цілісний розвиток їх особистості шляхом застосування імітаційних технологій навчання передбачає дотримання наступних принципів: *проблемності, особистісної взаємодії, єдності розвитку кожного студента і групи, самонавчання на основі рефлексії.*

*Принцип проблемності* в імітаційних технологіях навчання означає побудову навчання не на готових рішеннях, а групове (колективне) вирішення системи навчальних проблем. Саме в процесі їх обговорення, тобто ситуації колективної життєдіяльності, педагог і студенти органічно, функціонально (тобто з необхідністю й гарантованістю) залучаються до навчальної діяльності, для них вона стає особисто значимою й розвиваючою. Організація колективної діяльності мислення через вирішення проблемних

ситуацій не тільки ініціює вербальну діяльність, а й захоплює всю психіку людини. Тому засвоєння нових знань, умінь стає для студентів моментом особистісного розвитку.

*Принцип особистісної взаємодії* у навчанні педагога й студентів, студентів між собою за даною технологією вимагає залучення учасників навчального процесу в спільне «проживання» навчально-пізнавальних і емоційно-моральних ситуацій на основі власних позицій кожного суб'єкта навчання. Імітаційні технології навчання вбачають існування немов би двох центрів: викладач і студент. Для ефективного навчання педагогу важливо володіти психотехнікою і процесами діалогової взаємодії з особистістю студента. Це дає можливість розвивати смислові мотиви пізнавальної діяльності (потреба в знаннях, пізнавальний інтерес), пізнання стає для студента бажаним, добровільним, здобуває позитивне емоційне забарвлення, стимулює і підтримує волеволі зусилля. Психологічні особливості взаємодії суб'єктів навчання мають винятково важливе значення в імітаційних технологіях навчання. Дані технології забезпечують особистісний і професійний розвиток студентів лише за умови дотримання наступних вимог до учасників спілкування: доброзичливість, відсутність агресивності у пропозиціях, звертаннях тощо; можливість вільного прояву почуттів, що значно підвищує здатність до творчості; розвиток емпатії – уміння відчувати психологічний стан іншої людини, уміння співпереживати, співчувати; використання способів ненасильницького спілкування – свобода вибору, зняття чи обмеження заборон у поведінці, акцент на позитивному, заохочення відповідей, можливість допущення помилок при вивченні нового, довіра, авансування похвали тощо; розвиток уміння розуміти, приймати і визнавати думку інших людей, вироблення установок децентрації – здатності стати на позицію іншої людини, навіть не погоджуючись з нею в суті питання; розвиток уміння сприймати ситуації (відповіді, пропозиції) не як гарні чи погані, а як ситуації, які вимагають міркування, обдумування, вирішення, тобто сприймати їх як проблемні ситуації.

*Принцип єдності розвитку кожного студента і групи* (створення колективу) ґрунтується на тому, що повноцінний розвиток кожного студента здійснюється не тільки в процесі взаємодії з педагогом, а й у ході спілкування з багатьма людьми. Спілкування є засобом розвитку в особистості якостей, що просто не можуть бути сформовані в результаті лише взаємин з викладачем, зокрема ставлення до себе і до навколишнього світу. Наприклад, емоційне співчуття, здатність співпереживати іншим не може розвинути лише на основі педагогічних бесід умоглядним шляхом. Необхідний досвід відповідної поведінки, її осмислення й почуттєвого переживання, який можливий лише в умовах різноманітного спілкування. Це стосується й інших сторін особистісного розвитку – соціалізації, професіоналізації, морального становлення, духовного, інтелектуального, креативного розвитку тощо.

Імітаційні технології навчання передбачають організацію педагогом розвиваючого комфортного середовища для кожного студента, постійний

розвиток групи (її цінностей, відносин) до рівня справжнього колективу. Чим вищий рівень розвитку групи, тим більшими є її можливості в плані розвитку кожного її учасника.

Принцип самонавчання на основі рефлексії означає орієнтацію технології на індивідуалізацію діяльності кожного учасника навчання на основі оперативної регулярної самооцінки, самоконтролю, тому що колективна діяльність мислення надає можливість кожному брати участь в обговоренні у тій формі й мірі, у якій людині дозволяє її розвиток: це може бути позиція лідера, «генератора ідей», опонента, слухача тощо. Дуже важливим є спонукання до рефлексії. Рефлексія допомагає усвідомити метод, що привів до кінцевого результату, сприяє систематизації, узагальненню конкретних способів діяльності, що відкриває можливості для цілісного розвитку особистості і самонавчання.

## **2. Особливості проведення «мозкового штурму» (обговорення)**

Мозковий штурм є найбільш вільною формою дискусії. Його головна функція – генерування ідей, але ні в якому разі не аналіз та обговорення запропонованих учасниками рішень.

Успіх мозкового штурму залежить від двох головних принципів.

Перший з них спирається на теорію синергетики: група може напрацьовувати при спільній роботі ідей вищого класу ніж при індивідуальній роботі тих самих учасників. Це відбувається в силу групової взаємодії та осмислення.

Наступний постулат спирається на креативність мислення на момент генерації ідей.

Креативність мислення проходить три стадії:

- (1) генерація ідей;
- (2) оцінка та аналіз цієї ідей;
- (3) застосування ідей до конкретної ситуації.

Креативність мислення проявляється саме тоді, коли оцінки висловлюються лише після того, як запропоновані усі можливі варіанти рішень.

Таким чином можна виділити шість основних правил проведення мозкового штурму:

1. Відсутність критики. Вільний потік ідей можливий за умов відсутності страху бути критично оціненим. Оскільки критика в даному випадку може розцінюватись як неприйняття не стільки ідей скільки особи, яка цю ідею висуває. Також не варто показувати, що ідея не має цінності, ігноруючи при цьому вклад у спільну справу будь-кого чи демонструючи це невербальними засобами.

2. Заохочення ідей. Тренер повинен зробити акцент на кількості пропозицій, а не на їх якості, оскільки на стадії оцінки у кожного з'явиться можливість висловитись стосовно тієї чи іншої пропозиції.

3. Рівноправність учасників. Найкращий спосіб уникнути домінування

одного чи кількох членів групи – встановити схему, коли учасники висловлюють свої думки по черзі. Ця процедура може призвести до затримки процесу, зробивши його більш формалізованим, однак це компенсується за рахунок включення в роботу усіх учасників.

4. Свобода асоціацій. Щоб отримати оптимальну кількість пропозицій не слід накладати обмеження на процес висловлювань. Будь-яка ідея варта розгляду.

5. Запис усіх ідей. Письмове фіксування ідей та пропозицій надихає учасників на подальші роздуми.

6. Час для осмислення. Щойно всі ідеї та пропозиції будуть висловлені, слід груп дати час для осмислення, аналізу та пошуку альтернативних підходів.

Переваги мозкового штурму:

1. Заохочення до креативного мислення. Мозковий штурм є одним із небагатьох способів генерації ідей з використанням структурованої процедури. Адже саме існування правил брейнстормінгу слугує причиною його високої ефективності.

2. Вихід за межі стандартного мислення. В процесі колективної роботи зменшується шанс обминати продуктивну ідею.

3. Простота. Мозковий штурм – це метод, який легко зрозуміти та застосовувати.

Недоліки мозкового штурму:

1. Висока ступінь залучення учасників. Метод спрацює лише тоді, коли учасники спроможні висловити пропозиції, які стануть доробком усієї групи.

2. Неповнота процесу. Реальні переваги ідей та пропозицій, які учасники висловлюють в ході мозкового штурму можуть бути оцінені лише за межами навчальної аудиторії.

### **3. Метод програвання ролей. Інтерактивна гра.**

#### **4.**

*Рольові ігри* – це особливий метод моделювання, який фокусує увагу на процесі міжособистісної взаємодії.

*Рольова гра* – спосіб розширення досвіду учасників шляхом несподіваної ситуації. В якій пропонується прийняти позицію (роль) когось із учасників і потім напрацювати спосіб, який дозволить привести цю ситуацію до логічного завершення (гра).

*Рольова гра – метод, суть якого полягає в розіграванні ролей.*

*Проста форма рольової гри.*

Її ідея полягає у зверненні до кого-небудь з проханням представити в конкретній ситуації або себе, або іншу особу. Далі гравців просять вести себе відповідно до того, як вони очікували б від цієї людини. В результаті учасники груп дізнаються щось про цю людину і ситуацію. Таким чином, кожен гравець виступає як частина соціального оточення інших і демонструє шаблон, у рамках якого вони можуть апробувати власний поведінковий



репертуар або вивчити взаємозалежну поведінку групи. Під час розігрування ролей в ході гри людина практикує поведінкові моделі, які, як вважається, відповідають певній ролі.

Мета гри – дати можливість гравцям відчувати, відреагувати і діяти так, як повівся б хтось, опинившись у цій конкретній ситуації. Ідея розігрування ролей – дати учасникам групи можливість поспілкуватися з оточенням, виконуючи різноманітні ролі.

У рольовій грі задається:

1. певна ситуація – дається передісторія конкретної проблеми або умов, що склалися, і вказуються обмежувальні моменти;

2. описуються ролі – дається характеристика людей, включених у ситуацію.

*Рольові ігри з елементами драматизації – метод СПТ* для вдосконалення особистості, розроблений М. Форвергом. В умовах гри учасника групи зіштовхують із ситуаціями, схожими на ті, що є характерними для його реального життя і діяльності, і ставлять перед необхідністю змінити свої установки. Створюються умови для формування нових – більш ефективних комунікативних навичок. Навчальна цінність рольової гри пов'язана зі здатністю людини краще засвоювати динамічні процеси.

Активні дії в рольовій грі виступають як основні складові успішності СПТ. Ефект рольових ігор залежить не просто від виконання дій, а й від чуттєво-пізнавальної его-залученості індивіда. Хоча в ході рольової гри основним компонентом виступає дія, вона не виникає сама по собі, а є результатом включення усіх систем психічного функціонування індивіда (емоційного, когнітивного, поведінкового). Учасники грають ролі, що дозволяють їм виражати свої реальні почуття і думки. Усвідомлення веде до дії, виконання дії приводить до розширення усвідомлення самого себе.

У процесі міжособистісної взаємодії наша поведінка багато в чому визначається нашим баченням власної ролі, ролями оточуючих людей і нашим сприйняттям цих ролей. Тому коли ми у тренінгу торкаємося питань міжособистісної поведінки, рольова гра служить демонстративною і навчальною технікою.

Рольову гру можна використовувати на різних рівнях:

1. під час навчання простим комунікативним навичкам;
2. задля демонстрації того, як люди спілкуються між собою і яким чином відбувається стереотипізація сприйняття оточуючих;
3. при дослідженні за допомогою гри глибинних особистісних блоків та емоцій.

*Види рольових ігор:*

1. ігри, що розігрують;
2. рольові ігри з конфліктним змістом;
3. рольові ігри на виявлення прихованого мотиву поведінки.

У рольовій грі важливим є не лише процес програвання – дуже важливим є обговорення рольової гри.

*Схема обговорення рольових ігор.* Після гри спостерігачі висловлюють свої судження щодо того:

- які індивідуально-психологічні особливості учасників проявилися у грі;
- яким є співвідношення невербальних і вербальних засобів спілкування, чи були між ними розходження;
- які рольові позиції є характерними для учасників спілкування; • які прийоми використали учасники для встановлення контакту;
- які его-стани переважно проявлялися у спілкуванні;
- чи можна говорити про наявність прихованих мотивів і цілей у співрозмовників;
- хто з учасників досяг своєї мети і що цьому сприяло.

*Далі свої враження висловлюють учасники рольової гри:*

- які почуття ви переживали при спілкуванні з партнером;
- які цілі ви ставили перед собою, вступаючи у спілкування, чи вдалося вам їх досягти;
- чому ви обрали саме такий стиль або спосіб поведінки;
- чи можете ви назвати прийоми, за допомогою яких вам вдалося встановити контакт;
- яку мету, на вашу думку, ставив перед собою партнер; що він мав у розпорядженні і чим відштовхувався.

*Використання ігрових методів у тренінгу,* на думку багатьох дослідників, є надзвичайно продуктивним з наступних причин:

1. На першій стадії групової роботи ігри є корисними як спосіб подолання скутості і напруженості учасників, як умова безболісного зняття «психологічного захисту».

2. Дуже часто ігри стають інструментом діагностики і самодіагностики, що дозволяє ненав'язливо, м'яко, легко виявити наявність труднощів у спілкуванні і серйозних психологічних проблем.

3. Завдяки грі інтенсифікується процес навчання:

- закріплюються нові поведінкові навички;
- формуються ті способи оптимальної взаємодії з іншими людьми, що раніше здавалися недоступними;
- закріплюються у тренуваннях вербальні і невербальні комунікативні уміння.

Гра, мабуть, як ніякий інший метод є ефективною у створенні умов для саморозкриття, виявлення творчих потенціалів людини, для прояву щирості і відкритості, оскільки розкриває психологічний зв'язок людини з її дитинством. Внаслідок цього гра стає потужним психотерапевтичним і психокорекційним засобом не лише для дітей, але і для дорослих. Необхідно вказати, що існують свої переваги і недоліки у рольовій грі, як у будь-якого іншого методу, використовуваного у груповій психологічній роботі.

*Переваги рольової гри:*

1. допомагає учасникові виразити свої почуття;
2. допомагає в обговоренні особистих питань і проблем;

3. допомагає перейнятися почуттями оточення і зрозуміти їх мотивацію;

4. висвітлює загальні соціальні проблеми і динаміку групової взаємодії;

5. є ефективною і мотивуючою, оскільки має на увазі дію;

6. забезпечує швидкий зворотний зв'язок і учасникові, і ведучому;

7. усуває прірву між навчанням і реальними життєвими ситуаціями;

8. змінює установки;

9. учить контролювати почуття й емоції.

*Недоліки рольової гри:*

1. наставник втрачає контроль над змістом і процесом навчання;

2. спрощення можуть вводити в оману;

3. минає багато часу;

4. використовуються інші ресурси – людські, просторові, матеріальні;

5. гра залежить від особистісних особливостей учасника і ведучого;

6. гра може виглядати занадто захоплюючою або легковажною;

7. може залежати від початкового рівня знань учасників гри.

Для того, щоб отримати максимальну користь від рольової гри, запропоновані ситуації повинні бути максимально наближеними до реального життя. Інструкція до рольової гри повинна детально описувати всі аспекти ситуації. Разом з тим, вона не повинна ставити жорстких умов, які б створювали перешкоди учасникам групи виразити своє ставлення до стосовно того, як потрібно діяти в даній ситуації. Завдання рольової гри – створення моделей поведінки, характерних для повсякденного життя та для цілком реальних осіб. Слід підкреслити, що саме поведінка, а не вияв творчих здібностей та талантів учасників є основою для подальшої дискусії. Ті учасники групи, які не приймають безпосередньої участі у розіграванні ситуації, беруть на себе функції спостерігачів.

**Інтерактивна гра** – метод навчання, заснований на досвіді, отриманому у результаті спеціально організованої взаємодії учасників з метою зміни індивідуальної моделі поведінки.

Інтерактивна гра поміж усіх інших методів навчання найбільш схожа на рольову гру, проте, між ними також є певні відмінності. В інтерактивній грі немає поділу на групу, що грає ролі, і групу спостерігачів, які згодом беруть участь у процесі аналізу. Неодмінною умовою є участь кожного в грі, тому що основним навчальним елементом у цьому випадку виступає взаємодія. В інтерактивній грі, як і у рольовій грі, учасникам задається ситуація. Однак замість конкретних ролей учасникам даються лише інструкції, яким чином їм варто діяти. Крім того, зовсім не обов'язково, щоб запропонована ситуація нагадувала життєву. Досить, якщо вона буде містити в собі певну проблему, яку варто вирішити.

В інтерактивній грі перед учасниками ставиться мета, яку вони повинні прагнути досягти в її ході, наприклад, набрати найбільшу кількість балів тощо.

*Вибір гри*

– Вибір виду гри (спортивна, інтелектуальна, творча тощо) і конкретної

методики залежить від завдань, віку і соціокультурних особливостей конкретної групи, серед представників якої проводиться заняття;

- будь-яка інтерактивна гра має бути чітко продуманою, структурованою, вираженою щодо цілей та завдань соціально-просвітницької діяльності та ретельно підготовленою (!!!)

*Залучення і мотивація учасників:*

- Для залучення учасників необхідно запропонувати їм зіграти в гру та пояснити, чому ви обрали саме ігрову форму і для чого вона буде проводитись; чого ця гра вимагатиме від учасників;

- Участь у грі повинна бути добровільною; учасник, який не має бажання грати або відповідного настрою, може залишитися в позиції спостерігача або арбітра (якщо це передбачено грою);

- Для посилення мотивації участі в грі можна оговорити винагорода, яку отримають переможці та учасники. Така винагорода може бути матеріальною або моральною, реальною або символічною. Проте винагорода не повинна бути занадто цінною, інакше учасники будуть більш орієнтовані на досягнення результату, а не на процес гри, що не відповідає інтересам профілактичної роботи.

*Визначення умов, завдань та пояснення правил гри:*

- Умови завдання і правила гри мають визначатися чітко й однозначно. За необхідністю їх доцільно кілька разів повторити та пояснити на прикладах. Якщо умови та правила гри занадто складні, їх слід надрукувати та роздати учасникам;

- Не слід починати гру до тих пір, поки всі учасники зрозуміють її умови і правила

- Правила гри не можна змінювати під час самої гри.

*Підготовка учасників:*

- Відповідно до виду гри та її завдань підготовка учасників може включати пошук інформації, написання сценаріїв, виготовлення наочностей, тренування тощо;

- Залежно від умов гри підготовка може тривати від кількох хвилин до кількох тижнів;

- Якщо проведення гри передбачає участь асистентів ведучого із числа учасників заходу, вони повинні бути проінструктовані на цьому етапі. На роль асистентів краще підходять учасники, в яких вже був досвід участі у подібних іграх;

- Якщо завдання гри досить складні та виконуються малими групами (командами), кожній такій групі доцільно виділити фасилітатора. До завдань фасилітатора входить допомога команді у розподілі ролей та обов'язків, надання порад щодо джерел інформації тощо.

*Ігрове дійство:*

- Порядок гри та дії ведучого визначається її сценарієм, умовами і правилами;

- Перед початком гри ведучому ще раз варто наголосити на правилах гри та критеріях визначення переможців (якщо гра носить змагальний

характер);

- У процесі гри ведучий повинен чітко дотримуватись нейтральної позиції (проте варто непомітно фіксувати спостереження – вони знадобляться вам під час рефлексії);

- У випадку, коли гра має складний сценарій, для контролю за дотриманням правил та визначенням переможців варто створити журі, бажано з числа нейтральних та авторитетних для учасників гри осіб.

*Оголошення та аналіз результатів:*

- Після завершення гри необхідно чітко оголосити її результати, нагородити переможців (якщо це передбачено);

- Доцільно провести з учасниками обговорення результатів гри та того досвіду, що отримали учасники, запропонувати їм сформулювати висновки, які вони зробили для себе з гри.

#### **4. Метод ігрового проектування.**

Один з поширених способів інтенсивного навчання - *ігрове проектування (далі - ІП)*, широко застосовується при вивченні різних навчальних дисциплін.

Його мета - процес створення або вдосконалення проектів в ігровому режимі. Для здійснення цієї технології учасників заняття розбивають на групи, кожна з яких займається розробкою свого проекту. Тему для розробки проекту учні в основному вибирають самостійно.

Головною відмінністю методу ігрового проектування від методу проектів, є те, що тут групове проектування здійснюється з "функціонально-рольових позицій", відтворюваних в ігровому взаємодії. Це зумовлює зовсім інший погляд на об'єкт, що вивчається з незвичною для учасника навчання точки зору, що дозволяє побачити значно більше, що і є пізнавальним ефектом.

Функціонально-рольова позиція обумовлена сукупністю цілей і інтересів учасників колективного проектування, тому сам процес ігрового проектування повинен включати в себе механізм узгодження різних інтересів учасників. В цьому і полягає суть процесу ІП та його відмінність від будь-якого іншого процесу вироблення рішень, основу яких становить мобілізація колективного досвіду. Ігрове проектування може включати проекти різного типу: дослідний, пошуковий, творчий, прогностичний, аналітичний.

*Специфіка ІП* полягає в тому, що це - інтерактивний метод, тобто всі проекти розробляються в рамках групового ігрового взаємодії, а результати проектування (тобто сам проект, візуально оформлений на аркуші ватману) захищаються на груповій дискусії, за підсумками якої можна визначити, по-перше, найбільш пророблений і обґрунтований, по-друге, найкращим чином презентований проект і якимось чином заохотити його авторів.

Форми проведення занять по ігровому проектування також можуть бути різними, але в їх основі повинні лежати три моменти, які організовують пізнавальну і пошукову діяльність:

1) чіткий механізм визначення функціонально-рольових інтересів учасників заняття;

2) алгоритм розробки проекту, запропонований учнем;

3) механізм експертної оцінки або ігрового випробування проекту, наприклад, публічна презентація, впровадження проекту в реальну практику.

Як відомо, значимість технології визначається перш за все позитивними ефектами, які вважаються навчальним результатом. В ігровому проектуванні їх кілька:

- ІП розвиває навички спільної діяльності, навчає співпраці в команді, тобто розвиває метакомпетентності;

- групова робота згуртовує учасників взаємодії, розвиваючи почуття не тільки індивідуальної, а й колективної відповідальності;

- робота над проектом дозволяє учнем розвинути аналітичний, прогностичний, дослідний і креативний потенціал;

- в ході захисту проектів розвиваються презентаційні вміння і навички, комунікативна та інтерактивна компетентність учнів.

Таким чином, учасники взаємодії в освітньому процесі отримують шанс придбати дійсно практичний досвід по вирішенню конкретних проблем і спробувати в лабораторних умовах довести рішення до реалізації.

## **5. Евристичні техніки генералізації ідей.**

Структурно організаційною основою особистісно-професійного розвитку студента є відповідні дидактичні закони. Сформулюємо принципи дидактичної евристики, в яких виражені нормативні основи організації цілісного процесу евристичного навчання: принцип особистісного формування цілей студента: навчання кожного студента відбувається на основі і з урахуванням його власної мети у кожній освітній галузі; принцип вибору індивідуальної освітньої траєкторії: студент має право на усвідомлений (погоджений з педагогом) вибір основних компонентів свого навчання – смислу, мети, змісту, задач, темпу, форм і методів навчання, особистісного змісту навчання, системи контролю і оцінки результатів; принцип метапредметних основ змісту освіти: основою змісту навчальних дисциплін є фундаментальні метапредметні об'єкти, які забезпечують можливість суб'єктивного особистісного пізнання їх студентами; принцип продуктивності навчання: головним орієнтиром навчання є особистий освітній ріст студента, який передбачає нарощення внутрішніх і зовнішніх продуктів навчальної діяльності; принцип первинності освітньої продукції студента: створений ним особистісний зміст навчання випереджає вивчення освітніх стандартів і загальновизнаних досягнень виучуваної дисципліни; принцип ситуативності і супроводжуючого навчання: освітній процес будується на ситуаціях, які передбачають самовизначення і евристичний пошук їх вирішення студентами; педагог супроводжує студентів у їх

пошуках; принцип освітньої рефлексії: навчальний процес рефлексивно усвідомлюється суб'єктами навчання.

Зміст евристичної освіти поділяється на дві частини: *інваріантну*, задану зовні, яку слід засвоїти студентам, і *варіативну*, яку кожний студент створює в процесі навчання.

До інваріантної частини належить: первинна освітня сфера (питання і проблеми із заданої теми, передумови наступної роботи, необхідна інформація); набір фундаментальних освітніх об'єктів (вузлових точок основних освітніх галузей, завдяки яким існує реальне – пізнання і конструюється ідеальна система знань про дану наукову дисципліну); культурно-історичні аналоги вирішення проблем освітніх об'єктів (загальновизнаний результат пізнання, одержаний ученими і спеціалістами, яким можуть бути:

- 1) твори мистецтва, словесності, філософії, прикладного мистецтва;
- 2) різні способи вирішення одних і тих же проблем;
- 3) варіативні смислові підходи до вирішення пізнавальних завдань (природничих, математичних, релігійних, культурних);
- 4) версії, гіпотези вирішення одних і тих же задач;
- 5) продукти діяльності інших студентів, які вирішували дане питання чи працювали над темою); освітній стандарт.

До інваріантного змісту евристичної освіти крім тематичного компоненту входять види і способи освітньої діяльності, які на рефлексивних етапах навчання і є тим особливим змістом, що обов'язково має бути засвоєний студентами.

*Варіативна частина* евристичної освіти створюється студентами в результаті пізнання фундаментальних освітніх об'єктів, в ході реалізації значимих для них цілей, програм, проблем і видів праці. До особистісного компоненту включені освітні продукти студентів, що поділяються на методологічні (власні цілі, способи діяльності, програми занять, рефлексивні результати), когнітивні (ідеї, версії, гіпотези, проблеми, експерименти, дослідження) і креативні (проекти, твори, трактати, конструкції, картини). Функціональне призначення змісту евристичної освіти змінює критерії оцінки всієї навчальної діяльності. У традиційній системі освітній продукт студента оцінюється за тим, наскільки він наблизився до стандарту знань, тобто, чим точніше студент відтворює заданий зміст, тим вища оцінка його роботи. В евристичному навчанні освітній продукт оцінюється за тим, наскільки він відрізняється від заданого, чим більше наукової і культурної новизни, тим вищою є оцінка праці студента.

*Евристичне навчання* – своєрідний прообраз майбутнього «справжнього професійного дорослого» життя і тому передбачає наявність основних типів діяльності людини і багатоманітність наступних результатів. Студенти, створюючи індивідуальні освітні продукти пізнання об'єктів, моделюють на рівні свого розвитку аналогічні явища «великої» науки чи якоїсь іншої сфери діяльності «зрілих професіоналів». Такий процес є переходом до ознайомлення і порівняльного засвоєння культурної

багатоманітності загальнолюдських продуктів праці, оскільки студенти засвоюють «справжні» способи діяльності, які будуть відігравати не стільки навчально-тренувальну, скільки реальну дієву роль в їх подальшому житті.

Форми і методи евристичного навчання є широкою групою дидактичних засобів, необхідних не тільки для створення студентами освітньої продукції з навчального предмета, а й для – підготовчої та обслуговуючої творчості роботи: її планування, оцінку, контроль, засвоєння базового змісту навчання. В експерименті використовуватимуться модифіковані евристичні лекції, семінари, а також нові технології: евристичне занурення, творчий тиждень, евристична олімпіада.

Евристичні заняття відрізняються від традиційних тим, що передбачають створення студентами власних освітніх продуктів *організаційно-діяльнісного, когнітивного і креативного типів*.

*Організаційно-діяльнісні заняття*: формування мети нормотворчості, розробки й захисту індивідуальних освітніх програм, рецензування, самооцінка, рефлексія.

*Заняття когнітивного типу*: дослідження об'єкта, конструювання понять (правил, закономірностей, гіпотез, теорій, картини світу), робота з культурно-історичними аналогами, метапредметне заняття, заняття-концепт.

*Заняття креативного типу*: фантазія, пошукове, прогностичне, наукова (історична, економічна, технічна, художня, педагогічна, образна тощо) творчість, символотворчість, співставлення задач, «змінювання» історії, евристична ситуація, захист творчих робіт.

Передбачено в експерименті розробити й апробувати: інструктивні лекції, лекцію-діалог, лекцію з науковою структурою, теоретичне конструювання, введення культурно-історичних аналогів, методологічну і метапредметну лекції, вступний евристичний семінар, оглядовий, самоорганізуючий, пошуковий семінар, семінар з індивідуальною і груповою роботою, семінар в групах за вибором, генерації ідей, семінар-«круглий стіл», рефлексивний семінар.

Специфіка запропонованих систем евристичних занять полягає в тому, що всі вони застосовуються як особливі технології, які здійснюються поза традиційною лекційно-семінарською системою. Кожна з них потребує особливої організації навчання протягом декількох днів або всього семестру. Можливе чергування лекційно-семінарської системи навчання з евристичною, наприклад: творчі тижні проводяться в кінці кожного навчального семестру, замінюючи звичайне навчання. Вже застосовуються на практиці методи:

- образного і символічного бачення;
- евристичного спостереження;
- конструювання понять, правил, теорій, гіпотез;
- прогнозування;
- помилок;
- образної картини;



- формування цілі студентом (вибір ним цілей із запропонованого викладачем набору;
- конструювання студентами цілей за допомогою заданих алгоритмів;
- створення студентами власних таксономій освітніх цілей і завдань);
- створення навчальних програм; самоорганізація навчання;
- взаємне навчання; рецензії;
- контролю евристичної діяльності; самооцінки.

Передбачається створення технології дистанційного евристичного навчання, основана на телекомунікаційних формах конструювання знань. Студент здійснює пошук основних понять, запитань і проблем з даної теми в WWW-системі сітки Інтернету, у віртуальних бібліотеках та інших джерелах інформації. Він не вивчає інформацію з даної теми, а знаходить і будує її структуру, фіксуючи виникаючі запитання і проблеми. У створеному масиві він виділяє фундаментальні освітні об'єкти, складає таксономію проблеми; одержаний продукт за допомогою заданого алгоритму конструюється у вигляді гіпертексту. Свої роботи студенти виставляють на освітній web-сервер, потім обговорюють і рецензують їх в організованій педагогом телекомунікації. Викладач забезпечує дозований доступ студентів до інформації, можливість дистанційної взаємодії із спеціалістами даної галузі. Він організовує дистанційну телеконференцію, евристичну олімпіаду, мозкову атаку тощо.

Одержані результати публікуються на web-сайті для загального доступу. Одним з критеріїв ефективності експериментальної методики є якість і кількість навчального продукту, що створюється студентами та викладачами. У студентів – це індивідуальні і колективні творчі роботи різних рівнів і типів, індивідуальні освітні програми, рефлексивні тексти та тексти для самоконтролю. У викладачів – авторські курси, програми, методичні тексти і розробки, якісні характеристики досягнень студентів, освоєні технології навчання.

На основі розгляду технологій дослідницького (евристичного) навчання можна зробити висновки про його переваги у порівнянні з традиційним навчанням.

Для цього відзначимо, що традиційне навчання відрізняють такі характеристики:

- 1) викладач викладає основні уявлення та поняття, які закладені у змісті навчального предмета й відображені у темі, яка вивчається;
- 2) студенти дізнаються про життєво важливі ідеї й поняття завдяки прямому їх викладу викладачем;
- 3) наукові дисципліни даються як цілісне й завершене узагальнення авторитетної й незаперечної інформації;
- 4) навчальне пізнання має будуватися на чіткій логічній основі, оптимальній для викладу й засвоєння;
- 5) основна мета лабораторних робіт – формування практичних навичок маніпуляції, виконання вказівок, спрямованих на досягнення запланованих результатів;

6) вивчення матеріалу під час лабораторних робіт йде за чітко встановленими рекомендаціями і вказівками, визначається методикою, спрямованою на ілюстрацію вивчених понять і уявлень;

7) лабораторні дослідження мають бути сплановані так, щоб правильну відповідь знаходили ті студенти, які чітко дотримуються інструкцій щодо виконання лабораторної роботи;

8) під час лабораторної роботи студенти користуються вказівками щодо того, що слід спостерігати, вимірювати, фіксувати для отримання правильного результату;

9) сутність природничих знань слід ілюструвати матеріалом про їх використання в техніці;

10) для справжнього розуміння змісту студентам слід засвоїти пов'язану із цим змістом інформацію фактологічного характеру [3].

Дослідницьке навчання докорінно відрізняється від традиційного. *Наведемо ці основні відмінності.*

1. Студент самостійно оволодіває основними поняттями та ідеями, а не отримує їх у готовому вигляді від викладача.

2. Вивчення наук передбачає створення таких ситуацій, які надають студентам можливості ознайомлення з уявленнями, поняттями і в той же час вимагають від них самостійно встановлювати, знаходити ці поняття на пропорованих прикладах.

3. Ознайомлення з науковими уявленнями має містити альтернативні точки зору, недостатні пояснення, сумніви щодо достовірності висновків.

4. Студентам належить провідна роль у прийнятті рішення щодо вибору способів роботи з виучуваним матеріалом.

5. Матеріали лабораторних робіт змушують студентів висувати ідеї, альтернативні тим, які вони вивчають за підручниками. 6. Студенти стикаються із новими явищами, уявленнями, ідеями у лабораторних дослідженнях, перш ніж вони будуть запропоновані викладачем. У лабораторних дослідженнях студентам надається можливість самостійно планувати свої дослідження, визначати його аспекти, передбачати можливі результати.

8. Кожен студент самостійно вивчає, описує й інтерпретує ті матеріали та спостереження, які він на рівні з усіма отримує у процесі навчального дослідження.

9. З метою вивчення правил (чи законів) студентів слід знайомити із прикладами, з яких це правило (чи закон) можна вивести самостійно, без викладача.

10. Студенти піддають сумніву висунуті уявлення, ідеї, правила, залучають до пошуку альтернативні інтерпретації, які вони самостійно формулюють, обґрунтовують і висловлюють у зрозумілій формі.

*Дослідницьке (евристичне) навчання передбачає дотримання наступних положень:*

1. Рівень розвитку умінь ставити мету навчання студентами є одним з обов'язкових стандартів, що підлягають контролю і оцінюванню. До

стандартних видів діяльності відносяться креативні, когнітивні й методологічні; обсяг особистої творчості студента у загальному навчальному процесі визначається індивідуально і становить не менше 20 % від загального обсягу змісту освіти.

2. Об'єктами креативної діяльності студента стають фундаментальні освітні об'єкти. Ієрархія навчального матеріалу економічної історії відбувається за такою схемою: метапредметні – загально предметні – окремі освітні об'єкти. Перші два типи встановлюються як обов'язкові для вивчення, третій визначається студентом і відноситься до його особистісного освітнього стандарту.

3. Методологічним стандартом навчального процесу є рефлексивна діяльність студентів і викладачів у процесі навчання. На користь ефективності дослідницького (евристичного) навчання говорить те, що затрати часу на навчання не збільшуються у порівнянні з традиційним. За час, відведений навчальним планом, студенти, без погіршення рівня засвоєння обов'язкових знань, продукують творчу продукцію, обсяг якої значно більший, ніж за традиційного навчання. Евристичну систему можна застосувати як в окремих навчальних дисциплінах, так і при комплексному навчанні у вищій школі творчої орієнтації. Даний тип навчання необхідний перш за все обдарованим студентам з чітким проявом самотності.

Конструювання освіти з опорою на їх особистісні особливості дає змогу оптимально вирішити завдання їх самореалізації. Пріоритетною сферою застосування дидактичної евристики є вищі заклади освіти, де практикуються організовані самими студентами форми навчання: групові, парні заняття, самоосвіта, взаємне навчання; тьюторство, репетиторство; дистанційна форма освіти, яка реалізується на основі комп'ютерних телекомунікацій. Технології дослідницького (евристичного) навчання підсилюють креативну складову вищої освіти, сприяють виробленню навчальних курсів і дисциплін пошукового типу, конструюванню інтерактивних комп'ютерних навчаючих засобів і телекомунікаційних технологій.

## **6. Критерії ефективності інтерактивних технологій**

Кожний дорослий учень включається в навчальний процес з різним ступенем пізнавальної активності. Тому, головне завдання застосування інтерактивних технологій у навчанні дорослих полягає в тому, щоб зробити процес навчання максимально активним через підвищення рівня пізнавальної активності дорослих відповідно до рівня поставлених цілей навчання. При активному навчанні дорослий є суб'єктом навчальної взаємодії, вступає в діалог з викладачем, полілог з іншими учасниками навчального процесу, бере активну участь у пізнавальному процесі, виконуючи при цьому творчі, пошукові, проблемні завдання, що відповідають його інтересам і запитам до навчання.

Можна окреслити такі критерії ефективності інтерактивних технологій у навчанні дорослих:

1. Критерій пізнавальної активності – визначає: рівень пізнавальної активності учасників навчального процесу.

2. Критерій мотивації – визначає: інтерес та зацікавленість до отримання нової інформації, наскільки навчання орієнтоване на запити та потреби дорослого.

3. Критерій активної інформативності – визначає: наскільки навчання сприяє осмисленню нової інформації, орієнтоване на її активне засвоєння, можливість співвіднесення нового знання з відомим, власним досвідом; відстеження власного розуміння.

4. Критерій активізації мислення – визначає: наскільки навчання спонукає до роздумів, систематизації, класифікації та узагальнення нової інформації, вироблення власного ставлення до неї і формулювання проблем та запитань для подальшого просування в інформаційному та діяльнісному полі.

5. Критерій співпраці – визначає: рівень психологічної комфортності, демократичності і партнерства в процесі навчання, зокрема в системі «викладач-учень», рівень взаємної відповідальності за результати навчання.

6. Критерій результативності – визначає: успіхи учнів у навчанні, міцність і глибину засвоєння навчального матеріалу; освоєння необхідних, відповідно до потреб дорослих, професійних та інших умінь і навичок (загальна і професійна компетентність) за умов раціональної витрати часу та зусиль; ступінь задоволення навчанням.

Наведені вище критерії не тільки визначають ефективність застосування інтерактивних технологій навчання дорослих, а й окреслюють нові можливості, пов'язані з підвищенням ефективності навчального процесу за рахунок посилення пізнавального інтересу та міжособистісної взаємодії шляхом зовнішнього діалогу в процесі засвоєння навчального матеріалу.

Між викладачем і дорослим учнем, між дорослими учнями в групі неминуче виникають міжособистісні комунікації, і від того, якими вони будуть, багато в чому залежить успішність їх навчальної діяльності. Використання інтерактивних технологій при організації педагогічної взаємодії, як форми функціонування навчального матеріалу, стає потужним чинником підвищення ефективності навчальної діяльності дорослих.