

СЕКЦІЯ 2

НОВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ, МЕТОДИКИ ТА ТЕХНІКИ У ВИКЛАДАННІ ОБОВ'ЯЗКОВИХ ТА ВИБІРКОВИХ ДИСЦИПЛІН СУЧАСНОГО ЗВО

Юлія ВЕРБІЦЬКА

викладач,

ВСП «Новоушицький фаховий коледж

Закладу вищої освіти «Подільський державний університет»,

смт Нова Ушиця

МЕТОДИ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ ПРИ ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІН

Технологія навчання – жорстко алгоритмізована сукупність процесуально-методичних дій педагога і використовуваного ним дидактичного інструментарію, яка забезпечує ефективну навчальну діяльність учня чи студента і досягнення проєктованого результату дидактичного циклу; включає: методи й форми організації навчальної діяльності, способи і засоби навчання, контроль і оцінювання засвоєння, способи корекції. Якщо технологія навчання – чітка система дій, яка гарантує досягнення мети, то методика викладання допускає розмаїтість, варіативність способів реалізації теоретичних положень, а дидактична система, залежно від рівня її інструментарію, може бути ближчою до технології чи методики.

Особисто мені притаманні інтерактивні методи. В своїй практиці ведення позакласних та аудиторних занять, я пробую використовувати дані методи.

Інтерактивне навчання – це, перш за все, діалогове навчання, в ході якого здійснюється взаємодія викладача і студента.

В ході діалогового навчання студенти вчаться критично мислити, розв'язувати складні проблеми на підставі аналізу обставин і відповідної інформації, приймати продумані рішення, приймати участь у дискусіях, спілкуватися з іншими студентами. Інтерактивне навчання – форма пізнавальної діяльності, спрямована на підвищення ефективності навчально-виховного процесу шляхом взаємодії суб'єктів навчання.

На думку О. Коротаєвої, особливість інтерактиву полягає в тому, що в ході навчання практично всі студенти виявляються залученими у процес пізнання, вони мають можливість аналізувати те, що вони вже знають, розуміють. Під час інтерактивного навчання студент стає не об'єктом, а суб'єктом навчання, відчуває себе активним учасником подій і власної освіти та розвитку. Це забезпечує внутрішню мотивацію навчання, що сприяє його ефективності.

У своїй практиці стараюсь використовувати:

- Метод «Робота в парах» - технологія, яку можна використовувати для досягнення будь-якої дидактичної мети: засвоєння, закріплення, перевірки знань тощо. За умов парної роботи всі студенти отримують рідкісну за традиційним навчанням можливість говорити, висловлюватись. Робота в парах дає їм час подумати, обмінятись ідеями з партнером і лише потім озвучувати свої думки перед аудиторією.

- Метод «Мікрофон» - дає можливість кожному висловлювати думку, швидко, по черзі, відповідаючи на запитання.

Правила проведення «Мікрофону»: говорити має право тільки той учень, у кого «символічний» мікрофон; відповіді не коментують і не оцінюють; коли хтось висловлюється, інші мають дотримуватися тиші.

- Метод «Мозковий штурм» - це ефективний метод колективного обговорення, пошук рішень, який спонукає виявляти свою уяву та творчість.

- Метод «Розігрування ситуації за ролями» - мета розігрування ситуації за ролями – визначити особисте ставлення до конкретної життєвої ситуації, набути досвіду поведінки в подібній ситуації методом гри, виконання ролі близької до реальної життєвої ситуації. Допомогає навчатись через досвід і почуття.

- Метод «Дискусії» - Дискусія – широке публічне обговорення спірного питання: дебати, переговори.

- Метод «Снігової кулі» - це спосіб колективного пошуку спільного рішення або погляду на певний об'єкт через з'єднання окремих ідей в єдине ціле (окремі ідеї з'єднуються в єдине ціле як сніг у грудки, а грудки – у велику

кулю).

Має такі переваги:

- залучає до навчального процесу кожного з учасників, спонукає їх до активності;

- дає змогу викладачеві заздалегідь оцінити сильні та слабкі аспекти групи, потреби групи загалом та кожного її учасника;

- згуртовує навчальну групу, формує партнерські відносини між її учасниками

- Метод «Міні - проекти» - відтворення своїми руками розуміння тієї чи іншої ситуації за допомогою підручних засобів.

- Метод «Конференція» – звільнити думки і фантазію учасників від стримуючих факторів і направити їх на обговорення та пошук оптимального вирішення проблеми.

- Метод «Ділової гри» - цей метод представляє собою в комплексі рольову гру з різними інтересами її учасників і необхідністю прийняття рішення щодо закінчення або в ході гри. Рольові ігри допомагають формувати в студентів такі якості, як комунікативні здібності, самостійність мислення.

- Метод «Квест, Веб-КВЕСТ» - загалом квест (від англ. quest – пошук, пошуки пригод) трактується як аматорське спортивне/інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання командами або окремими гравцями заздалегідь підготовлених завдань. Науковці-методисти та вчителі-практики розглядають квест (веб-квест) насамперед як різновид навчальних ігор, застосування яких забезпечує формування різних компетенцій учнів/студентів та суттєво підвищує пізнавальний інтерес.

- Метод 3D технологій - 3D технології є однією з найбільш захоплюючих новітніх технологій, доступних сьогодні. Використання 3D технології в освітньому процесі дозволяє суттєво підвищити його ефективність завдяки наближенню віртуального комп'ютерного середовища до реального тривимірного світу.

Головна мета – це допомогти студентам вивчати принципи STEAM - освіти, розширити горизонти готовності до майбутнього та сприяти освітнім інноваціям сьогодні. Основне завдання програми спрямоване на розвиток уяви і фантазії, формування потужної мотивації до дослідницької діяльності та наочне знайомствостудентів з тривимірною візуалізацією і моделюванням.

Однак, STEAM-освіта - це напрям, при якому в навчальних програмах посилюється навіть інноваційно-технологічний компонент у вивченні творчих, мистецьких дисциплін.

Ефективними є заходи, в яких студенти виявляють свою ініціативу, творчість, самовираження. І серед них – пошукова діяльність: вивчення історії свого району, села, чи вулиці, збирання легенд, звичаїв, традицій, свого роду, пропаганда цих матеріалів.

Викладач не повинен зупинятися ні на своєму навчанні, ні в своїй творчості, ні в оволодінні новими методами і прийомами навчання та виховання.

Список використаних джерел:

1. Сучасні технології навчання і методики викладання дисциплін: Навчально-методичний посібник для слухачів курсів підвищення кваліфікації педагогічних працівників закладів середньої, професійної (професійно-технічної), фахової передвищої та вищої освіти. Полтава : АСМІ, 2020. 303 с.