

# СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ

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



# 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 учня у різновидах діяльності, зміну стереотипів та усвідомлення необхідності особистісних змін, поетапне відпрацювання окремих умінь та навичок, рефлексію власних досягнень у особистісному зростанні і як результат – набуття учнями особистісного досвіду.



# ТЕХНОЛОГІЯ СИТУАЦІЙНОГО

## НАВЧАННЯ

Застосування технології передбачає осмислення учнями реальної життєвої, професійної ситуації.

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



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

- ◎ ситуація спільної продуктивної діяльності учнів,
- ◎ підготовка презентації підприємства та його продукції,
- ◎ складання рекламного проспекту,
- ◎ написання резюме для працевлаштування
- ◎ складання ділових листів (лист-пропозиція, лист-подяка, лист-запрошення, лист-замовлення, лист-рекламація тощо).





# 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. Дані ситуації характерні для практики професійної, життєвої діяльності, коли має місце використання службового становища в корисливих цілях;
- **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;
- **професійно-рефлексивних задач-ситуацій**, що сприяють усвідомленню особистої відповідальності учня за наслідки власних професійних дій і прийнятих рішень.

# Метод ситуативного моделювання

- ◎ Дозволяє створити адаптивну модель сучасного ситуативного центру крупної корпорації.
- ◎ **Метою** застосування є створення 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.



# ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ

ігрова технологія навчання передбачає

визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освіти, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності і форми взаємодії вчителів та 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 вчителів; 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);

самореалізації (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 за умови їх педагогічної й психологічної доцільності, а саме:

- визначено їх місце у навчанні у поєднанні з іншими технологіями;
- 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.
- ◎ **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 гра.** Передбачає моделювання діяльності фахівців і керівників виробництва щодо розв'язання складної проблеми, прийняття певного рішення, пов'язаного з управлінням виробничим процесом.
- ◎ **Колективні творчі справи.** Аукціон знань, інтелектуальний хокей, біатлон, розповідь-естафета, ринг, коло ідей

# Технології навчання у співробітництві

Засновані на комунікації у малих групах (3-5 чоловік) або статичних або динамічних парах (семінар з обміну досвідом, семінар у «малих групах», семінар-телеконференція, семінар-робота над помилками, семінар-розгаданих чи нерозгаданих таємниць).



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.



# Види проектів

- ◎ **інформаційні** (спрямовані на збір фахової інформації, ознайомлення учасників проекту з цією інформацією, її аналіз й узагальнення фактів, призначених для широкої аудиторії);
- ◎ **інформаційно-комунікативні** (виявляються у гармонійному поєднанні інформаційно-пошукової та комунікативної діяльності студентів).



- ◎ **Проект «Сумісний аналіз даних»** спрямований на самостійний пошук певної інформації, її систематизацію, аналіз, презентацію і захист перед класом; формування умінь та навичок пов'язаних зі збиранням, опрацюванням, зіставленням учнями різного роду інформації, яка являє професійний, життєвий інтерес.



## 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 самостійну 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. Вчитель, 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 (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.**

# За умови дистанційного навчання

- ◎ *кейс-технологія*, за якої навчально-методичні матеріали чітко структуровані і відповідно комплектуються у спеціальний набір (кейс). Потім вони надсилаються учневі для самостійного навчання з періодичними консультаціями у вчителів-консультантів (т'юторів) у створених для цього віддалених (регіональних) навчальних центрах або пунктах



# Інформаційні технології

- ◎ У сфері освіти можна окреслити чотири напрями послугування комп'ютерами:
- ◎ як об'єкт вивчення;
- ◎ як засіб навчання;
- ◎ як складова частина системи управління освітою;
- ◎ як елемент методики наукових досліджень.



# ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ

– СУКУПНІСТЬ ПРОГРАМНИХ, ТЕХНІЧНИХ, КОМП'ЮТЕРНИХ І КОМУНІКАЦІЙНИХ ЗАСОБІВ, А ТАКОЖ СПОСОБІВ І НОВАТОРСЬКИХ МЕТОДІВ ЇХНЬОГО ЗАСТОСУВАННЯ ДЛЯ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ВИСОКОЇ ЕФЕКТИВНОСТІ Й ІНФОРМАТИЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ.



# МОЖЛИВОСТІ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНОЇ ТЕХНОЛОГІЇ:

- наявність інформаційного середовища та інтерактивний характер навчального процесу;
- використання задач “на занурення” у певне комунікаційне середовище, коли учень своїми діями сам змінює ситуацію, стаючи її активним учасником;
- самостійне вирішення питань за власними правилами, що значно розширює можливості учня завдяки самостійній взаємодії з суб'єктами комунікації;
- візуалізація не лише об'єктів, що вивчаються, а й викладу етапів міркування, що стимулює внутрішній діалог учня;
- включення учня у змодельований комп'ютером процес міркування, завдяки чому процес засвоєння нових знань, діалогу з комп'ютером здійснюється в умовах внутрішньої комунікації.

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

**Участь у навчальному телекомунікаційному проекті.** Розуміють спільну навчально-пізнавальну, дослідницьку, творчу або ігрову діяльність учнів-партнерів, що організована на основі комп'ютерної телекомунікації та має загальну проблему, мету, методи, способи діяльності, спрямовані на досягнення спільного результату. (**Проект «Електронні зустрічі»** передбачає використання електронної пошти, телеконференції, електронної дошки оголошень, чату).

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

**Вправи мають поступово ускладнюватися**

Вертикальне ускладнення передбачає ускладнення завдань від репродуктивного рівня (дії за зразком, аналогією, алгоритмом) до креативного (дії, які призводять до теоретичного відкриття або постановки нової проблеми).

≡ Горизонтальне ускладнення розглядається як збільшення кількості операцій, необхідних для виконання завдання.



- ◎ **Перші завдання** – односкладні, вимагають виконання однієї операції (завантажити з диску заздалегідь створений текстовий файл та подати його у конкретній формі; підготуватись до мікровиступу; скласти бібліографію з певної теми; провести віртуальну екскурсію; надіслати рецензію на самотійну роботу одноеласника; здійснити спілкування у чаті).
- ◎ **Подальші завдання вимагають виконання двох і більше операцій** (дослідити тематичну спрямованість, структуру, інформаційні ресурси бібліотек, розміщених он-лайн та підготуватися до обговорення; підібрати інформацію з обраної теми у пошукових серверах мережі Інтернет та розробити і провести міні-лекцію; за допомогою інформаційних ресурсів Інтернет знайти й проаналізувати методичні матеріали із запропонованої теми; підготувати та надіслати повідомлення про результати проведеного педагогічного дослідження; підключитися до телеконференції, отримати назви та повний текст статей, здійснити їх аналіз; відвідати телеконференцію (розсилка новин, дискусійні групи, списки розсилок), вступити у діалог з її учасниками та підготувати звіт про проведену роботу; написати статтю визначеної тематики, використовуючи матеріали, отримані у мережі Інтернет; спілкуючись у чаті, обговорити певну проблему та надати повний звіт щодо здійсненої Інтернет-комунікації тощо.

# 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 вчителя (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.