



Тема 1. МЕТОДИКА ЯК НАУКА



Епіграф (китайське прислів'я)

Посередній вчитель – викладає,

- інформує, “дає” знання

Хороший – пояснює,

- доводить до другого рівня знань – розуміння

Відмінний – показує,

- “дає” вміння, формує навички роботи

Великий Вчитель – ...

- Ваше продовження фрази для “інтерації”

План

- 1. Розвиток і становлення методики як науки**
- 2. Переваги нової методики – системи інтенсивного електронного навчання (СІЕН)**
- 3. У чому суть СІЕН?**
- 4. Як застосувати СІЕН?**

Прохання до студентів

- ❑ 1. Зрозуміти матеріал
- ❑ 2. Запам'ятати висловлені ідеї
- ❑ 3. Зробити перші кроки в організації нової системи навчання
- ❑ 4. Переказати іншим почуте (рекламувати ідеї)
- ❑ Промова Мартіна Лютера Кінга “У мене є мрія” породила рух на захист прав чорношкірих американців

1. Предмет методики

**процес навчання
основ тієї чи тієї
науки: техніки,
культури, мистецтва
тощо**

Три сторони навчання

- ❑ 1) навчальний предмет або зміст освіти
- ❑ 2) діяльність педагога – викладання
- ❑ 3) діяльність студентів – учіння

Завдання методики

- дослідження взаємозв'язку між трьома сторонами навчання і на підставі пізнання цих закономірностей – опрацювання вимог до навчального предмета, його викладання й учіння**

Зміст методики

- 1) вивчення історії методики**
- 2) визначення пізнавального і виховного значень та завдань навчального предмета, його місця в системі освіти**
- 3) визначення змісту навчального предмета, наукове обґрунтування програм і підручників**
- 4) вироблення методів і організаційних форм навчання, які відповідали б його меті та змісту**
- 5) опрацювання навчального обладнання з дисципліни**
- 6) визначення вимог до підготовки викладачів певної дисципліни**

2. Переваги нової методики - СІЕН

- Навчальний заклад буде відповідати новому світові медіатехнологій, у якому вперше виростає нове покоління
- поєднує цифровий світ електронних комп'ютерних мереж з найбільш дивним «комп'ютером» – мозком людини
- Навчившись самі, ми зможемо навчити студентів вчитися по-новому
- *Щоб робити щось інакше (по-новому), треба вміти і бачити інакше (нове)*

Наступає нова культура (за класифікацією Маргарет Мід)

Критерій – домінуючий суб'єкт, який генерує інформаційний і поведінковий потік у процесі навчання

Постфігуративна

діти вчаться у дорослих

Конфігуративна

діти і дорослі вчаться у своїх ровесників

Префігуративна

дорослі також вчаться у дітей

3. У чому суть СІЕН?

У досягненні поєднання комп'ютера з
можливостями людини до навчання

**Суть СІЕН передамо через суть
понять:**

- Проектування
- Система
- Інтенсивне
- Прискорене
- Інноваційне
- Інтерактивне
- Електронне
- Навчання

Проектування

- лат. project – “кинутий вперед” – задум, план
- Науково обґрунтоване конструювання системи параметрів майбутнього об'єкта
- (дидактичної системи)

Система

- сукупність елементів, взаємозалежних між собою так, що виникає певна цілісність, єдність, які мають **ОЗНАКИ**:
- а) зв'язки елементів
- б) властивості (призначення, функції), відмінні від властивостей окремих елементів
- і **ОСОБЛИВОСТІ**: цілісність, структурність, взаємозв'язок системи й середовища, ієрархічність, множинністю опису

Дидактична система

- спеціально створена цілісна єдність елементів, яка дозволяє побудувати управління пізнавальною діяльністю учнів з метою досягнення певного рівня їх підготовленості

- її елементи:

- учитель
- учень
- зміст навчання
- технології навчання
- засоби навчання (умови)
- мета
- середовище
- F – якість (функція) системи
- G – системотворчий фактор

Освітнє середовище

+

Мета освіти

-

Зміст навчання

Дидактичні принципи

Мета
викладання

учитель
навчає

**Технологія
навчання:**
засоби, методи,
форми організації
навчання, способи
контролю і корекції

Мета
навчання

учень
навчається

F

Навчальне середовище

G

Дидактичні умови



Кінцевий
результат
навчання –
випускник

Інтенсивне навчання

- посилене, напружене
- яке дає найвищу продуктивність
- яскраве, насичене
- (з французької *intensif* – інтенсивний, посилений від *intense* – інтенсивний, навантажений, посилений, різкий; з латинської *intensus* – сильний, напружений, енергійний, живий, стрімкий, бурний

Прискорене навчання

- або акселеративне
- від лат. *accelero* – прискорюю, англ. – *accelerative learning*
- навчання, за допомогою якого можна швидко, ефективно і просто чомусь навчитися

Інноваційне навчання

- від лат. *in* – префікс, що означає заперечення
- *novatio* – оновлення, зміна – нововведення
- не просто нова ТН, а така, що заперечує вже існуючі

Інтерактивне навчання

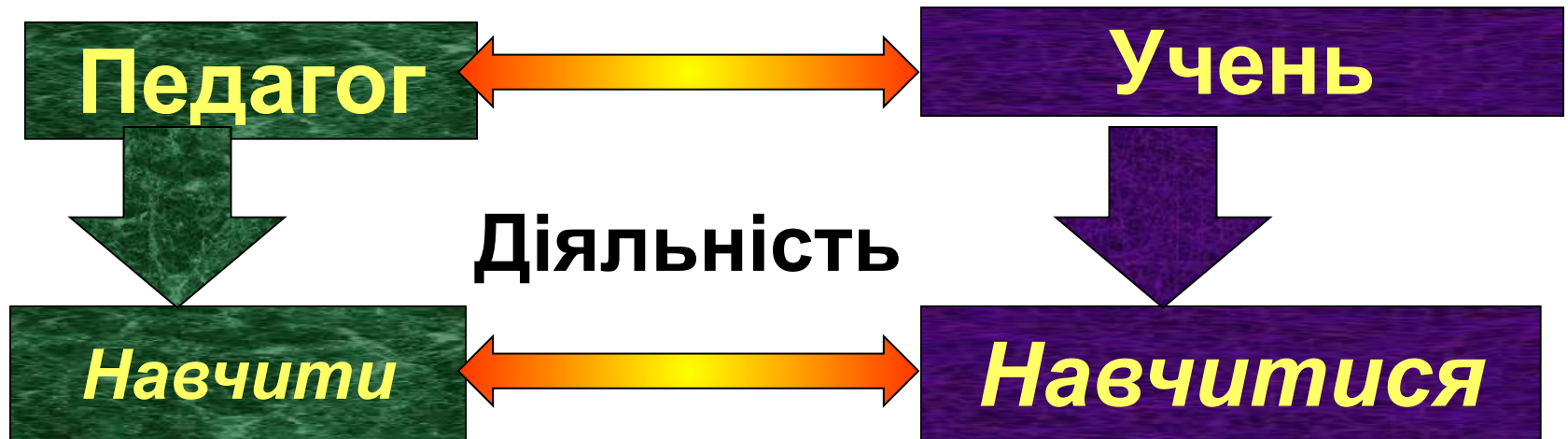
- не можна зводити лише до комунікацій
- – «інтеракція» – діалог, який важко алгоритмізувати через спонтанність спілкування
- лат. *activus* – діяльний, енергійний – навчання, що активізує роботу того, хто навчається
- лат. *inter...* – префікс, що означає перебування поміж – навчання, у якому активність суб'єкта викликана зовнішніми чинниками (організацією навчального процесу)
- інтерактивне навчання – окрім комунікативного, інформаційне, модульне й СІЕН

Електронне навчання (e-learning)

- учень навчається самостійно за розробленою педагогом програмою
- є віддаленим від нього у просторі чи в часі
- однак може вести діалог з ним за допомогою засобів телекомунікації
- *Варіанти назви – дистанційне, навчання в мережі (рос. – “сетевое”)*

Навчання

Цілеспрямована діяльність педагога і учня, що відбувається в **дидактичній системі**



4. Як застосувати СІЕН?

- Самому пройти курси з проектування СІЕН
- Скласти програму власного професійного зростання і програму розвитку навчального закладу через проектування СІЕН
- Дати учневі можливість засвоїти перші два рівні знань за допомогою електронних комп'ютерних мереж

Навчитися створювати електронні засоби навчання

КС – комп'ютерний слайд (схема, рисунок, СЛС)

ЕП – електронний підручник

ММВП – мультимедійна версія підручника

ЕЛОЗ – електронний лист основного змісту навчання

ЕОК – електронний опорний конспект

ТДМ – теоретико-довідковий модуль

АНС – автоматизована навчальна система

ЕЗ – електронний задачник

ЕЛП – електронний лабораторний практикум

ФКТ – функціональний комп'ютерний тренажер

АІС – автоматизована інформаційна система

САПР – система автоматизованого проектування

АСКЗ – автоматична система контролю знань

ЕНС – експертна навчальна система

АСНД – автоматизована система наукових досліджень

ККТ – комплексний комп'ютерний тренажер

ЕЗН ДІ – електронні засоби навчання для ділових ігор

Розподіл людей за сприйманням інновацій

- 2% - ентузіасти
- 13% - «візіонери» (сприймають нове)
- - - - - - «прірва» - - - - -
- 35% - «прагматики» (робитимуть, коли все відшліфовано)
- 35% - «консерватори» (приймуть нове лише під тиском)
- 15% - «скептики» (будуть вважати, що це все непотрібне)

Побажання проектуванту СІЕН

- подолати «прірву» на шляху до майбутнього
- застосувавши СІЕН продемонструвати свої переваги і вижити спільно!
- здобути більше свободи (“лише освічені вільні” – передати рутинні функції комп'ютеру – 1-2 рівень)
- навчити СІЕН інших своїх колег (*Docento discimus*)
- запросити автора курсів з проектування СІЕН, побудованих на принципі Яна Амоса Коменського

**одержання задоволення від
навчання**