

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
«КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»
ФАКУЛЬТЕТ ДОШКІЛЬНОЇ І ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ
Кафедра педагогіки та методики технологічної освіти

Проектна діяльність інтерактивними методами навчання

Навчально-методичний посібник

Кривий Ріг - 2018

Проектна діяльність інтерактивними методами навчання: навчально-методичний посібник/Укладачі: В.А. Яковлева, Н.В. Полісько. – Кривий ріг: ФОП П.А Іванов, 2018. 167 с.

У посібнику розкрито сутність проектної діяльності у сучасній освіті, інтерактивних технологій, проведено порівняльний аналіз традиційних та інтерактивних технологій навчання, наведено результати проектної діяльності засобами інтерактивних технологій.

ЗМІСТ

РОЗДІЛ I. ПРОЕКТНА ДІЯЛЬНІСТЬ В СУЧАСНІЙ ОСВІТІ.....	6
1.1. Виникнення та становлення методу проектів.....	6
1.2. Проектна діяльність у педагогіці: визначення та основні функції методу проектів	8
1.3. Визначення поняття «проект», «навчальний проект», «проектування» ..	10
1.4. Класифікація проектів	15
1.5. Етапи розробки та виконання проекту.....	18
РОЗДІЛ II. ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ, ЇХ СУТНІСТЬ І КЛАСИФІКАЦІЯ	23
2.1. Інтерактивні технології – ефективний засіб підвищення якості навчання	24
2.2. Інтерактивне навчання.....	35
2.3. Поєднання різних моделей навчання	42
2.4 Види інтерактивного навчання	48
2.5. Групова та кооперативна форми організації діяльності учнів на уроці...	51
2.6. Порівняльний аналіз традиційних та інтерактивних технологій навчання	62
2.7. Здійснення інтерактивного навчання на основі використання інформаційно-комунікаційних технологій.....	64
РОЗДІЛ III. ТЕХНОЛОГІЇ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ	70
3.1. ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ КООПЕРАТИВНОГО НАВЧАННЯ.....	70
Робота в парах	71
Ротаційні (змінювані) трійки	72
Два — чотири — всі разом	73
Карусель	73
Робота в малих групах	75
Акваріум.....	79
3.2. ТЕХНОЛОГІЇ КОЛЕКТИВНО-ГРУПОВОГО НАВЧАННЯ	80
Обговорення проблеми в загальному колі	81
Мікрофон	81
Незакінчені речення.....	82
Мозковий штурм	82

Навчаючи — учусь («Кожен учить кожного», «Броунівський рух»).....	84
Ажурна пилка («Мозаїка», «Джиг-со»)	84
Аналіз ситуації (Сазе-метод)	86
Вирішення проблем	89
Дерево рішень.....	90
3.3. ТЕХНОЛОГІЇ СИТУАТИВНОГО МОДЕЛЮВАННЯ	91
Симуляції або імітаційні ігри	93
Спрощене судове слухання (суд prose).....	95
Громадські слухання.....	97
Розігрування ситуації за ролями («Рольова гра», «Програвання сценки», «Драматизація»)	99
3.4. ТЕХНОЛОГІЇ ОПРАЦЮВАННЯ ДИСКУСІЙНИХ ПИТАНЬ.....	101
Метод ПРЕС (PRES, МППО).....	104
Займи позицію	105
Зміни позицію.....	107
Неперервна шкала думок (Континуум, Нескінченний ланцюжок)	108
Дискусія	109
Дискусія в стилі телевізійного ток-шоу	111
Оцінювальна дискусія	112
Дебати.....	118
РОЗДІЛ IV	119
Творчий проект на тему: «Панно інтер'єрного призначення».....	119
Творчий проект на тему «Скатертина».....	135
Нестандартний урок з трудового навчання у 5 класі з використання ІКТ ...	147
Урок з використанням інтерактивних технологій з трудового навчання у 5 класі	155

РОЗДІЛ І. ПРОЕКТНА ДІЯЛЬНІСТЬ В СУЧАСНІЙ ОСВІТІ

1.1. Виникнення та становлення методу проектів

Метод проектів виник наприкінці ХІХ століття у США. В його основі, на думку дослідників, відобразилися ідеї американського філософа та педагога Дж. Дьюї. Він вважав, що освіта повинна давати не лише знання, що знадобляться у майбутньому, але й уміння та навички, що вже сьогодні допоможуть дитині розв'язати нагальні життєві проблеми. Таким чином Дж. Дьюї докорінно змінив підхід до трактування ролі навчання. Він переконував: школа повинна стати тим місцем, де дитина вчитиметься долати труднощі, спілкуватися, здобувати необхідні знання, досліджувати навколишній світ.

Такий підхід до виховання учнів мав чимало послідовників. Один із них - професор В.Х. Кілпатрик, якому вдалося теоретично обґрунтувати метод проектів. Науковець по-новому осмислив ідеї Дж. Дьюї та дійшов висновку, що саме виховання і є життям, а не підготовкою до нього. В.Х.Кілпатрик був переконаним - навчання стає успішним лише тоді, коли підпорядковується нахилам дитини та уникає примусу. Сам термін «метод проектів» учений тлумачив як «цільовий спосіб ставитись до дітей таким чином, щоб побуджувати в них все найкраще, а потім дозволяти їм повірити у себе якомога сильніше». В.Х. Кілпатрик запропонував першу класифікацію проектів, поділивши їх на створювані, споживчі, проекти - розв'язання проблем, проекти-вправи.

Теоретичне обґрунтування методу проектів здійснив також американський дослідник Е. Коллінгс. Він вважав, що у процесі навчання слід спиратися на практичний досвід школярів. Е. Коллінгс запропонував своє бачення класифікації проектів. Дослідник поділяв їх на ігрові, проекти розповідей, екскурсійні та трудові.

Українські педагоги почали застосовувати метод проектів ще на початку 20-х років ХХ століття. Цей період був своєрідним часом шкільних експериментів: учителі широко застосовували на практиці найновіші системи, форми та методи навчання, у тому числі й проектування.

Інтерес педагогів саме до цього методу був зумовлений тим, що у його основі було залучення школярів до навколишнього життя, вихованні в них таких якостей як самостійність та ініціативність. Метод проекту розглядався як дієвий засіб розвитку творчих здібностей, підготовки вихованців до професійної діяльності. До роботи над проектом, як правило, залучалась велика кількість дітей.

Однак, як зазначає В.Нищета, впровадження цього методу в школах відбувалося без належного методичного забезпечення, теоретичного осмислення та експериментальної перевірки. Тому вже перший досвід застосування методу проектів виявив ряд проблем. Зокрема, значно знижувалася роль учителя в навчальному процесі, а в школярів не було достатньої мотивації для такого типу навчання.

О.Сухомлинська, натомість, висловлює думку про те, що причиною короткочасності та швидкоплинності комплексно-проектного навчання у цей період була зміна освітньої парадигми, а не його недосконалість. Тому вже у 1931 році постановою ВКП(б) "Про навчальні програми й режим у початковій і середній школі" метод проектів було засуджено та заборонено. Комплексно-проектну систему замінили класно-урочною.

Тривалий період метод проектування зазнав забуття, оскільки, сам процес навчання трактувався виключно як спосіб передачі знань. І лише з

середини 90-х років цей метод знову починає привертати увагу українських педагогів та стає об'єктом досліджень науковців.

Сучасні вчені трактують метод проектів як «відкриту педагогічну систему, яка містить певну сукупність взаємопов'язаних засобів, методів і процесів, необхідних для створення організованого та цілеспрямованого педагогічного впливу на формування особистості учня».

Отже, аналізуючи історію виникнення та становлення методу проектів, можна дійти висновку, що такий метод навчання є дієвим механізмом розвитку індивідуальних здібностей школярів.

1.2. Проектна діяльність у педагогіці: визначення та основні функції методу проектів

У професійній педагогічній діяльності кожного вчителя поєднуються нормативні елементи, що базуються на педагогічній нормі, стандарті, а також - інноваційні, створені у процесі власного педагогічного пошуку. Метод проектів, який, без сумніву, є інновацією у практичній діяльності педагога, сприяє розвитку індивідуальних талантів кожного школяра, а також допомагає навчити учнів активно здобувати нові знання, творчо застосовувати їх.

Науковці розрізняють два основні типи проектування в освітній діяльності. Це психолого-педагогічне проектування освітніх процесів у рамках певного вікового інтервалу, а також соціально-педагогічне проектування освітніх інститутів і освітнього середовища, в яких реалізуються відповідні процеси.

Поняття «метод проектів» трактується науковцями по-різному: як комплексний метод навчання; як педагогічна технологія; як конкретна практична робота вчителя, спрямована на формування у школярів певної системи навичок та вмінь. Розглянемо детальніше кожне із цих визначень.

У основі розуміння методу проектів як комплексного методу навчання є бачення проектної діяльності як сукупності методичних прийомів, переважно пошукового характеру, спрямованих на досягнення певної навчальної мети.

Зокрема, Є.Полат зазначає, що, на його думку, метод проектів, за умови, що він застосовується у межах певного предмету, є сукупністю «прийомів, операцій оволодіння деякою галуззю практичного або теоретичного знання, тієї чи іншої діяльності; шлях пізнання, спосіб організації процесу пізнання».

В “Українському педагогічному словнику” метод проектів визначається як спосіб організації навчання, під час якого “ учні набувають знань і навичок у процесі планування й виконання практичних завдань-проектів”

Існує також трактування методу проектів як цілісної педагогічної технології. Таке визначення подають В.Гузєєв, М.Запрудський, Н.Кисельова, Д.Левітес, Г.Петровський та інші науковці.

Зокрема, М.Запрудський пише про метод проектів як про «систему навчально-пізнавальних прийомів, які дозволяють розв’язати певну проблему в результаті самостійної і колективної діяльності учнів».

Отже, узагальнюючи всі наукові підходи до тлумачення самого поняття методу проектів, можна виокремити принаймні три основні визначення цього методу. А саме:

1. метод навчання, що застосовується на окремому етапі діяльності педагога як комплекс дидактичних прийомів, спрямованих на досягнення певної мети;
2. форма організації навчання;
3. педагогічна технологія, що передбачає планування, відповідну організацію та аналіз результатів.

В.Ницета виділяє декілька основних складових методу проектів. По-перше, це самостійна діяльність учнів (індивідуальна, парна чи групова), яку вони виконують упродовж визначеного відрізка часу. Окрім цього, це розв’язання певної проблеми, що передбачає використання різноманітних методів, засобів навчання, інтегрування знань, умінь із різних галузей науки, техніки та творчості. І, нарешті, це реальні результати виконання проекту.

Метод проектів як педагогічна система виконує ряд основних функцій. Зокрема, дидактичну, пізнавальну, виховну, соціалізуючу та розвивальну. Розглянемо детальніше кожен із них.

Дидактична функція проектування передбачає вироблення в школярів уміння конструювати свої знання, ознайомлення їх з різними способами опрацювання інформації. Окрім цього, в учнів формується вміння презентувати результати своєї роботи, а також виробляються навички самоорганізації.

Пізнавальна функція методу проектів полягає у підвищенні мотивації до отримання нових знань. У школярів формуються вміння продукувати, аргументувати та захищати свої ідеї.

Розвивальна функція проектування передбачає виконання таких завдань, як розвиток творчих і дослідницьких здібностей кожного школяра, формування комунікативних умінь та навичок, розвиток у дитини критичного мислення, навичок аналізу та рефлексії.

Виховна функція має на меті спонукати дітей до самодисципліни та відповідальності, виховати у них загальнолюдські цінності.

Соціалізуюча функція методу проектів полягає в формуванні у школярів таких важливих навичок, як спілкування у соціумі, вироблення самостійного погляду на події та явища, осмислення своїх можливостей та усвідомлення власної ролі під час роботи у команді.

1.3. Визначення поняття «проект», «навчальний проект», «проектування».

Терміни «проект», «метод проекту», «проектування» широко вживається в різних галузях знань і мають кілька значень. Насамперед звернемося до основних визначень цих термінів.

«Проект» від латинського означає «кинутий уперед», визначається як: 1) технічний документ, розроблений план для зведення споруд, виготовлення машин, приладів; 2) попередній текст якогось документа; 3) план, задум. У нашому розумінні проект – це процес творчої пошуково-дослідницької

діяльності особистості для досягнення бажаного результату, який би задовольняв інтереси та вирішував актуальні проблеми індивіда та суспільства.

Проектування – процес створення проекту. Проектна діяльність розглядається нами як специфічний вид діяльності, що спрямований на створення суттєво нових продуктів, котрі є результатом творчих пошукових зусиль особистості або колективу.

Крім поняття «проект» в сучасній літературі ми зустрічаємо поняття «метод проектів». Термін «метод проектів» доцільно трактувати як систему навчання, при якій учні здобувають знання та вміння у процесі планування і виконання проектів.

Теоретичні засади проектної діяльності розкриваються у дослідженнях В. Гузеєва, О. Коберника, Н. Матяш, О. Пехоти, Є. Полат, В. Радіонова, В. Слободченкова, С. Сисоєвої, І. Шендрик та ін.

Особистість виховується у процесі діяльності. Тому застосування методу проектів у загальноосвітньому закладі має на меті стимулювання інтересу учнів до певних проблем і розв'язання цих проблем через діяльність. Під впливом середовища та спеціально організованих умов саме у діяльності формуються певні риси особистості, які закріплюються у поведінці, вчинках та діях.

Визначення поняття «діяльність» у психолого-педагогічній літературі об'єднує розуміння діяльності як свідомого процесу:

- діяльність – активна взаємодія людини з навколишньої дійсністю, у ході якої людина є суб'єктом, цілеспрямовано впливаючи на об'єкт і задовольняючи таким способом свої потреби;
- діяльність – спосіб буття людини у світі, здатність її вносити в дійсність зміни.

Основні компоненти діяльності: суб'єкт із його потребами; мета, відповідно до якої перетворюється предмет в об'єкт, на який спрямовано діяльність; засіб реалізації мети.

Результатом діяльності є перетворення як у зовнішньому світі, так і у самій людині, її знаннях, мотивах, здібностях. Реалізація певної діяльності у навчально-виховному процесі може відбуватися у проектній діяльності.

Більшість науковців у визначенні поняття "проектування" акцентує увагу на інноваційній спрямованості останнього та творчій основі в процесі проектування. В. Докучаєва, аналізуючи сутність поняття "проектування" як об'єкт дослідження, розглядає його як інтелектуально-творчу діяльність педагога щодо аналізу та оцінювання педагогічної дійсності та проектування її в майбутньому, результатом якого є інноваційна педагогічна система Т. Подобєдова визначає педагогічне проектування як діяльність, спрямовану на створення проекту як інноваційної моделі навчально-виховної системи, яка складається з ряду послідовних етапів – прогнозування, моделювання, конструювання і реалізації педагогічного .А С.У. Гончаренко і Н.Г. Ничкало серед найстійкіших компонентів у структурі педагогічної діяльності виділяють проектувальну галузь. При чому С.У. Гончаренко зазначає, що "провідним видом діяльності згідно з природою людини виступає перетворююча (проектувальна і практична) діяльність". В.О. Сухомлинський зазначає: "У самій своїй основі педагогічна праця стоїть близько до наукового дослідження. Ця близька спорідненість полягає передусім в аналізі фактів і необхідності передбачення... а без уміння передбачити педагогічна праця перетворюється для учителя в муку" Нині у вітчизняній педагогічній науці педагогічне проектування трактується як самостійна поліфункціональна педагогічна діяльність, що зумовлює створення нових або перетворення наявних умов процесу виховання і навчання. Серед основних функцій проектної діяльності прийнято виділяти дослідницьку, аналітичну, прогностичну, перетворювальну, нормувальну.

Педагогічне проектування – це не тільки діяльність, а і процес послідовної зміни станів, що характеризуються оволодінням новими знаннями, видами діяльності, мірою впорядкованості інформації.

Розглядаючи сутність педагогічного проектування, слід мати на увазі не тільки діяльність проектувальників, а й продукт цієї діяльності – проект, створений для зміни існуючого стану справ.

Тому під педагогічним проектуванням будемо розуміти цілеспрямовану діяльність педагогів зі створення проекту, який являє собою інноваційну модель педагогічної системи, орієнтовану на масове використання.

Аналіз вітчизняної та зарубіжної літератури свідчить про те, що поняття «проект» трактується досить широко:

Таблиця 1.1.

Витлумачення науковцями поняття «проект»

Автор	Тлумачення
Е. Гітман	сукупність концептуальної і формальної моделі, пакет документів, який подає опис на предметній мові того, що і як повинно бути зроблено.
И.К. Шмальгаузен	план, задум реалізації майбутньої діяльності
І.В. Петрова.	комплекс взаємозалежних одномоментних заходів, спрямованих на досягнення поставлених цілей при обмежених часових, бюджетних, кадрових та інших ресурсах.
О. Пехота	практика особистісно-орієнтованого навчання у процесі конкретної праці учня, на основі його вільного вибору, з урахуванням його інтересів
В.Д. Симоненко	під навчальним творчим проектом розуміє самостійно розроблені та виготовлені товари (послуги) від ідеї до її втілення, що має суб'єктну або об'єктну новизну і виконується під контролем та консультуванням учителя.
Є. Полат	сукупність навчально-пізнавальних прийомів, за допомогою яких учні набувають знання та навички в процесі планування та самостійного виконання певних

	практичних завдань з обов'язковою презентацією результатів
О.М. Коберник	особлива форма філософії освіти. Філософія мети та діяльності, результатів і досягнень, вона прийнятна для вищої школи сьогодення, тому що дозволяє поєднати ціннісно-змістовні основи культури та процес діяльнісної соціалізації .
А.І. Лебедева	сукупність певних дій, документів, попередніх текстів, задум для створення реального об'єкта, предмета, створення різного роду теоретичного продукту. Це завжди творча діяльність.

Під навчальним проектом Є.С. Полат розуміє - об'єднану навчально-пізнавальну творчу діяльність учнів-партнерів, організовану на основі комп'ютерних телекомунікацій, які мають спільну проблему, мету, узгоджені методи, способи діяльності, спрямовані на досягнення загального результату сумісної діяльності. Він наводить таку типологію проектних робіт за домінуючим видом діяльності: дослідження, творчі, рольово-ігрові, інформаційні, практично-орієнтовані проекти; за предметно-змістовою галуззю: монопроекти та межпредметні проекти; за характером координації проекту: з відкритою, явною, прихованою координацією; за характером контактів: внутрішні, регіональні, міжнародні; за кількістю учасників проекту: особистісні, парні, групові; за довготривалістю: короткострокові та довгострокові.

Отже, як відзначають вітчизняні дослідники, проект - це система навчання, за якою учні набувають знань, умінь і навичок у процесі планування та виконання практичних завдань-проектів, що постійно ускладнюються. Під час роботи за проектом чільне місце посідає самостійність учнів та їхня активність, ініціативність, захопленість. Проекти можуть мати індивідуальний, груповий чи колективний характер. В її основу покладено ідею здійснення

навчання на активній основі, через самостійну і практичну діяльність учнів з урахуванням їхніх особистих інтересів.

1.4. Класифікація проектів

Науковці пропонують розгорнуту класифікацію навчальних проектів. Їх поділяють за різноманітними критеріями. Зокрема, за основною діяльністю, предметною галуззю, формою, кількістю учасників, тривалістю тощо. Тож учителю необхідно зорієнтуватися у кожній конкретній ситуації та визначити, який саме вид проектування буде найбільш успішним та дієвим для розвитку творчих здібностей школярів.

Структура навчального проекту та етапи роботи над його реалізацією залежать від дидактичного спрямування (дослідницький, творчий, інформаційний тощо проекти), тому необхідно визначити класифікаційні типи навчальних проектів. На думку Н. Пахомової, класифікація навчальних проектів здійснюється з метою їх систематизації для наступного відбору як дидактичного матеріалу у процесі застосування технології проектного навчання: “навчальний проект може бути адаптований педагогом відповідно до умов його застосування, тому у назви класифікації вносять лише характерні ознаки проекту, що обов’язково повинні бути умовою його реалізації”

Так, Є. Полат класифікує навчальні проекти відповідно до:

- домінувальної діяльності: *дослідницькі, практико орієнтовані, рольово-ігрові, інформаційні, творчі проекти* тощо;
- предметно-змістової галузі: *монопроекти, міжпредметні проекти;*
- характеру координації проекту: *проекти з безпосередньою координацією, проекти з опосередкованою координацією;*
- характеру контактів: *проекти у межах одного навчального закладу; регіональні проекти; міжнародні проекти (телекомунікаційні проекти);*
- кількості учасників: *індивідуальний, парний, груповий;*
- тривалості проекту: *короткотривалий (декілька занять), середньотривалий (від місяця до півроку), довготривалий (від півроку до року і більше) .*

Стосовно кількості учасників навчального проекту, В. Гузєєв зауважує, що хоч навчальний проект і може бути індивідуальним, однак він завжди є результатом скоординованих спільних дій групи. Це означає, що особливістю і водночас відмінністю навчального проекту від інших видів навчальної діяльності (наприклад, самостійної роботи, дослідницької діяльності) є інтерактивний характер, тобто цілеспрямована взаємодія суб'єктів навчального процесу з метою отримання навчального результату.

Заслуговує на увагу класифікація навчальних проектів, здійснена Н. Пахомовою. На її думку, навчальні проекти можна об'єднати у групи залежно від:

- домінувального виду діяльності: *пошукові, дослідницькі, технологічні, імітаційні, конструктивні, творчі тощо;*
- сфери застосування результатів: *екологічні, країнознавчі, соціологічні, природничі, лінгвістичні, культурологічні, економічні тощо;*
- технологій, що застосовуються: *мультимедійні, телекомунікаційні тощо;*
- способів об'єднання результатів на етапі презентації: *конференція, конкурс, змагання, концерт, саміт тощо;*
- організаційних форм проведення роботи над проектом стосовно педагогічної системи: *аудиторні, позааудиторні;*
- виду презентації: *видавницькі, інсценувальні, відеодемонструвальні тощо;*
- складу учасників: *одновікові, різновікові*

Навчальний проект – самостійна завершена творча робота, виконана під керівництвом вчителя., а також – це ігрова самостійна робота, яка виконана під керівництвом викладача.

Навчальні проекти, *класифікують за такими ознаками:*

1. За провідною діяльністю:

- *Дослідницькі* – потребують добре обміркованої структури, визначеної мети, актуальності предмету дослідження для всіх учасників,

соціальної значущості, продуманості методів, у тому числі експериментальних методів обробки результатів. Вони повністю підпорядковані логіці дослідження і мають відповідну структуру: визначення теми дослідження, аргументація її актуальності, визначення предмету й об'єкту, завдань і методів, визначення методології дослідження, висунення гіпотез розв'язання проблеми і намічання шляхів її розв'язання.

- *Творчі* – не мають детально опрацьованої структури спільної діяльності учасників, вона розвивається, підпорядковуючись кінцевому результату, прийнятій групою логіці спільної діяльності, інтересам учасників проекту, які заздалегідь домовляються про заплановані результати і форму їх представлення - виставку, аукціон, відеофільм, вечір, свято тощо. І тоді потрібні сценарій аукціону, програма свята або виставки, макет журналу, альбому, газети.

- *Ігрові* – учасники беруть собі визначені ролі, обумовлені характером і змістом проекту. Це можуть бути як літературні персонажі, так і реально існуючі особистості, імітуються їх соціальні та ділові стосунки, які ускладнюються ситуаціями, котрі вигадали учасники. Ступінь творчості учнів дуже високий, але домінуючим видом діяльності все ж є гра.

- *Інформаційні* – спрямовані на збирання інформації про який-небудь об'єкт, явище, на ознайомлення учасників проекту з цією інформацією, її аналіз і узагальнення фактів. Такі проекти потребують добре продуманої структури, можливості систематичної корекції в ході роботи над проектом. Структуру такого проекту можна позначити таким чином: мета проекту, його актуальність; методи отримання (літературні джерела, засоби масової інформації, бази даних, у тому числі й електронні, інтерв'ю, анкетування тощо) та обробки інформації (її аналіз, узагальнення, зіставлення з відомими фактами, аргументовані висновки); результат (стаття, реферат, доповідь, відеофільм); презентація (публікація, у тому числі в електронній мережі). Такі проекти можуть бути органічною частиною дослідницьких чи інших проектів, їхнім модулем.

- *Практико-орієнтовані* – результат діяльності учасників чітко

визначено з самого початку, він орієнтований на соціальні інтереси учасників (документ, програма, рекомендації, проект закону, словник, проект шкільного саду). Проект потребує складання сценарію всієї діяльності його учасників з визначенням функцій кожного з них. Особливо важливими є добра організація координаційної роботи, у вигляді поетапних обговорень та презентація одержаних результатів і можливих засобів їх впровадження у практику.

2. За галуззю виконання:

- предметні (виконуються в рамках одного навчального предмету);
- інтегровані (в процесі їх виконання використовуються знання з інших дисциплін).

3. За змістом:

- монопредметні (виконується на матеріалі конкретного предмету);
- міжпредметні (інтегрується суміжна тематика декількох предметів);
- надпредметні.

4. За складом учасників: учні одного класу, однієї школи, міста, регіону, країни, різних країн світу.

5. За кількістю учасників: індивідуальні, парні, групові і колективні (при виконанні групових і колективних проектів учителю необхідно розподілити обов'язки між учнями та визначити відповідальність кожного за виконання проекту в цілому);

6. За тривалістю виконання: короткотривалі (реалізація проекту за кілька уроків з програми предмета), середньої тривалості (від тижня до місяця) і довготривалі (реалізація проекту триває кілька місяців).

1.5. Етапи розробки та виконання проекту

Дослідники Н.В.Матяш, В.Д.Симоненко, О.М.Коберник виділяють 4 етапи виконання проекту, які взаємопов'язані і розкривають послідовність розробки та виконання проекту:

- 1) організаційно-підготовчий,
- 2) конструкторський,

3) технологічний,

4) заключний.

На кожному етапі учнями здійснюється відповідна система послідовних дій у виконанні проекту, а вчитель при цьому стає дійсно організатором дитячого життя. Його завдання полягають у тому, що він має скласти план роботи, запропонувати такі об'єкти проектування, які є цікавими і посильними, підтримати, допомогти кожному учневі у вирішенні тієї чи іншої проблеми в цілому, зокрема, у виборі раціональної ідеї, оптимального варіанту та технології виготовлення даного об'єкту.

Діяльність суб'єктів під час проектно-технологічної діяльності (вчителя й учнів) здійснюється в наступній послідовності: аналіз вихідної позиції та визначення цілей і задач навчання; планування роботи, добір змісту і засобів досягнення цілей; виконання необхідних операцій, організація роботи, контроль, корекція; аналіз та оцінка результатів навчання. За такою структурою повинна відбуватися і діяльність вчителя, і діяльність учнів.

Функції вчителя трудового навчання в процесі виконання учнями творчих проектів безперечно зазнає великих змін, при цьому він має здійснювати: консультування, допомогу в підборі проектів; спостереження за ходом роботи учнів; надання допомоги окремим учням і стимулювання їхньої навчально-трудової діяльності; підтримку робочої обстановки в класі; нормування праці школярів; аналіз та узагальнення роботи окремих учнів; оцінку проектно-технологічної діяльності на кожному етапі.

Кожен етап проектно-технологічної діяльності має свої підетапи або стадії його виконання. Так, на організаційно-підготовчому етапі перед школярами постає проблема – усвідомлення необхідності потреб у всіх сферах діяльності людини. На даному етапі учні повинні усвідомити та визначити значення майбутнього виробу як для учня самого, так і для суспільства в цілому. Школярі формують і пропонують ряд ідей та різноманітні варіанти й параметри конструкцій, обговорюють та вибирають оптимальний варіант конструкції, усвідомлюють значимість та необхідність даної конструкції для

самих себе і суспільства, її конкурентноспроможність на ринку. Перед ними постає мета: отримання в результаті діяльності корисного продукту, який може мати як суспільний, так і особистий характер. Засобами діяльності виступають їх особистий досвід, досвід вчителів, батьків, а також всі робочі інструменти і знаряддя, якими користуються учні при розробці проекту. Результатами діяльності учнів є набуття нових знань, умінь і готові графічні документи. Протягом цього етапу школярі здійснюють самоконтроль і самооцінку своєї діяльності.

Наступний етап – конструкторський, на якому юні винахідники здійснюють планування технології виготовлення, а саме виконують такі дії: складання ескізу, підбір інструментів і обладнання, визначення послідовності технологічних операцій, вибір доцільної технології виготовлення обраної конструкції; виконують економічні, екологічні та мінімаркетингові операції.

На 3-му етапі – технологічному – учні виконують заплановані операції, здійснюють самоконтроль та контроль якості виробу. Мета - якісне і правильне виконання трудових операцій. Предмет діяльності - створений матеріальний продукт, знання, вміння і навички. Засоби - інструменти і обладнання, з якими працює учень. Результат - набуття знань, умінь і навичок. Закінчені технологічні операції є проміжним результатом діяльності учнів на цьому етапі.

На заключному етапі здійснюється кінцевий контроль, порівняння і випробування проекту. Тут учні з'ясовують, чи досягли вони своєї мети, яким є результат їхньої праці. По закінченню всього учні захищають свій проект (виріб, план, модель) перед однокласниками.

Кожен з етапів проекту оцінюється вчителем. Загалом за проект учень отримує оцінку після його захисту.

Виробами, які проектуються і виготовляються, можуть бути пристрої, моделі або будь-які інші вироби, котрі будуть використані чи реалізовані. Розширена схема виконання проекту учнями наведена в таблиці 1.1.

Таблиця 1.1

Етапи виконання проекту

Етапи	Робота, що виконується
I	<p>I. Організаційно-підготовчий етап:</p> <p>1.1. Формулювання завдання: · пошук проблеми; · усвідомлення проблемної сфери; <i>(визначитись з напрямом і темою проектної діяльності, з виробом, який потрібно проектувати та виготовляти, описати його, встановити, хто буде ним користуватись, і чому в ньому виникла потреба).</i></p> <p>1.2. Дизайн-аналіз: · виконання аналізу аналогів у письмовій та графічній формі; · вироблення ідей та варіантів;<i>(проведення дизайн-аналізу; взаємозв'язок між призначенням виробу та матеріалом, з якого він виготовлений; аналіз форми виробу; зв'язок між формою і функціональним призначенням виробу; способи ручної та механічної обробки матеріалів; кінцева обробка та оздоблення виробів).</i></p> <p>1.3. Аналіз виробу: · формування основних параметрів і граничних вимог; · вибір оптимального варіанту та обґрунтування проекту; · прогнозування результатів.<i>(сформувати критерії, що враховують інтереси споживача; критерії вибору матеріалу, розмірів виробу; критерії визначення технологічності виробу; екологічні, ергономічні критерії; критерії вибору способу виробництва та оформлення виробу).</i></p>
II	<p>II. Конструкторський етап:</p> <p>2.1. Розробка початкових ідей: · генерування ідей, розробка і складання ескізів, зарисовок; <i>(виконання ескізів, рисунків, моделей з паперу чи пластичних матеріалів таких як: пластилін, глина, гіпс та ін.).</i></p> <p>2.2. Оцінка ідей для вибору найдосконалішої: · оцінка ідей за розробленими критеріями, вибір найвдалішої за максимальною кількістю позитивних якостей. <i>(аналіз ідей, ескізів, рисунків за сформованими критеріями, що враховують інтереси споживача; критерії вибору матеріалу, розмірів виробу; критерії визначення технологічності виробу; екологічні, ергономічні критерії; критерії</i></p>

	<p><i>вибору способу виробництва та оформлення виробу.)</i></p> <p>2.3. Детальне відпрацювання кращої ідеї: · розробка детального ескізу, креслення; · опис виробу; <i>(детальне відпрацювання проекту запропонованого вчителем; визначення необхідної технічної документації для виготовлення спроектованого виробу; розробка ескізу; виконання креслень; опис виробу.)</i></p> <p>2.4. Добір матеріалів, інструментів та обладнання: · підбір матеріалів; · добір інструментів, обладнання та пристроїв.</p> <p>2.5. Вибір технології: · визначення та розробка технології обробки деталей; · вибір технології з'єднання деталей; · визначення технології оздоблення виробу; · складання технологічної карти.</p> <p>2.6. Економічне та екологічне обґрунтування: · визначення затрат часу на проектування і виготовлення виробу; · визначення потрібної кількості матеріалів на виріб; · визначення собівартості виробу та його ціни; · проведення екологічної експертизи виробу.</p> <p>2.7. Мінімаркетингове дослідження: · вивчення попиту і пропозиції на спроектований виріб; · розробка власного товарного знаку; · пошук пропозиції і можливостей (шляхів реалізації спроектованого виробу).</p> <p>2.8. Організація робочого місця і праці: · обладнання робочого місця; · визначення ергономічних і гігієнічних норм; · визначення безпечних умов праці.</p>
III	<p>III. Технологічний етап:</p> <p>3.1. Виконання технологічної послідовності виготовлення виробу: · виконання операцій з виготовлення деталей; · корегування технологічних операцій та режимів обробки; · виконання складання виробу; · виконання оздоблення виробу.</p> <p>3.2. Самоконтроль власної діяльності: · здійснення контролю якості обробки деталей; · проведення контролю якості складання виробу; · визначення якості оздоблення виробу.</p> <p>3.3. Дотримання технологічної і трудової дисципліни, культури праці: ·</p>

	<p>слідкування та контроль за технологічною дисципліною; · дотримання трудової дисципліни; · виконання вимог культури праці; · самовиховання.</p> <p>3.4. Оцінка якості виробу: · здійснення оцінки якості спроектованого і виготовленого виробу; · порівняння власного виробу з відомими та теоретичними проектами.</p>
IV	<p>IV. Заключний етап:</p> <p>4.1. Корегування виконаного виробу: · порівняння виконаного проекту із запланованим; · усунення недоліків і несправностей.</p> <p>4.2. Випробування виробу: · підготовка до випробування; · виконання випробування; · фіксація параметрів під час випробування.</p> <p>4.3. Самооцінка проекту: · здійснення самоаналізу виробу; · самооцінка діяльності та проекту.</p> <p>4.4. Аналіз підсумків: · аналіз проведеної роботи; · підведення підсумків роботи.</p> <p>4.5. Оформлення проекту: · виконання і написання тексту опису проекту; · оформлення товарного знаку виробу.<i>(виконання титульної сторінки, змісту, висновків та списку використаної літератури.)</i></p> <p>4.6. Захист проекту <i>(учень проводить самооцінку діяльності на всіх етапах роботи над проектом та підводить підсумки роботи, в цілому, над проектом. Зазвичай учень проводить дві оцінки. В першому випадку він сам проводить оцінку виробу і пропонує шляхи його удосконалення. У другому – він через проект аналізує процес проектування і виготовлення виробу. На цій стадії проходить потужне накопичення знань, коли учень розуміє, що і як зробити оригінальніше і краще.)</i></p>

РОЗДІЛ II. ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ, ЇХ СУТНІСТЬ І КЛАСИФІКАЦІЯ

2.1. Інтерактивні технології – ефективний засіб підвищення якості навчання

Соціально-економічні перетворення, що відбуваються в Україні, висувають нові вимоги до підготовки фахівців. Входження освіти України в Болонський процес привело до зміни цілей, задач та умов здійснення навчання у вищих навчальних закладах (ВНЗ). Відповідно до цього розробляються, вдосконалюються та впроваджуються нові педагогічні технології навчання.

У зв'язку з тим, що нині здійснюється модернізація української системи освіти, котра висуває нові вимоги до результатів навчання, а також до підготовки висококваліфікованих працівників у всіх галузях освіти, в тому числі до педагога, його професійної мобільності. Насамперед, це стосується готовності сучасного педагога до інноваційної діяльності, що передбачає:

- здатність до оволодіння новими технологіями діяльності в своїй професійній сфері, значне збільшення рівня самостійності та прийняття рішень;
- мобільність одержаної освіти, адаптованість до нових вимог ринку праці;
- підвищення фундаментальності освіти в умовах постійного зростання наукоємнісних технологій, автоматизації виробничих процесів і т. ін.;
- оволодіння та використання інформаційно-комунікаційними технологіями (ІКТ) у професійній діяльності.

У цьому зв'язку швидка зміна змісту, характеру професійної діяльності на основі впровадження нових педагогічних технологій вимагає нового рівня кваліфікації педагога, основи якої закладаються у вищому навчальному закладі.

Отже, традиційна система освіти нині не здатна забезпечити досягнення нових освітніх результатів у межах традиційної системи навчання. З цією метою потрібні нові підходи, засоби та на їх основі нові педагогічні технології, які б вписувались в традиційну систему навчання та сприяли якісній підготовці фахівців.

Важливою проблемою модернізації вищої освіти є підвищення якості

підготовки фахівців, можливо, за рахунок удосконалення педагогічних технологій, що використовуються в навчальному процесі ВНЗ.

Ученими-дидактами, вчителями-новаторами нині розроблені: шляхи оптимізації навчального процесу (Ю. Бабанський); технологічний процес поетапного формування розумових дій (Н. Тамуріна); основні технологічні прийоми укрупнення дидактичних одиниць засвоєння математичного навчального матеріалу (Г. Ерднієв); інтенсифікація навчання на основі схематичних і знакових моделей навчального матеріалу (В. Шаталов); гумано-особистісна технологія (Ш. Амонашвілі); викладання літератури як предмета, формуючого людину (Є. Ільїн); технологія комунікативного навчання іншомовної культури (Є. Пасов); технологія перспективно-випереджувального навчання з використанням опорних схем у процесі коментованого управління (С. Лисенкова); технологія диференціації

навчання, що заснована на обов'язкових результатах (В. Фірсов); культуровиховна технологія диференційованого навчання за інтересами (І. Закатова); технологія індивідуалізації навчання (Інге Унт, А. Границька, В. Шадриков); колективне навчання (В. Дяченко); комп'ютерні технології навчання (М. Жалдак, Н. Морзе) та ін.

Процес технологізації педагогічної діяльності пройшов довготривалий шлях. Перші педагоги-технологи були ще в Старовинному Єгипті та Вавілоні.

Першу наукову педагогічну технологію створив видатний чеський педагог Ян Амос Коменський. Головна ідея цієї технології – гарантія позитивного результату. Головною задачею цієї технології було створення механізму навчання, яку він назвав «дидактичною машиною». Для неї потрібно було винайти:

- тверді усталені цілі;
- засоби досягнення цілей;
- правила користування цими засобами для досягнення мети.

Ще з часів Я. Коменського в педагогіці здійснювались спроби зробити навчання схожим на налагоджений механізм, робились спроби

«технологізувати» навчальний процес, що в більшості зводились до використання технічних засобів навчання.

З 1960 р. вводиться термін «педагогічна технологія», первинним фундаментом якого стало програмоване навчання. Характерними рисами його стало уточнення навчальних цілей, поступова, поетапна процедура їх досягнення.

Академік В. Давидов наголошував: «Використання комп'ютерів у програмованому навчанні привело до формування в школярів лише вузьких знань та навичок виконавського характеру, не сприяло їхньому переносу в нові ситуації, розвитку творчого мислення».

Для подальшого розвитку освіти було взято найбільш цінне і раціональне, що нині використовується в навчальному процесі.

У 1970 році системний підхід дозволив розв'язати дидактичні проблеми, що відповідають цілям, досягнення яких визначається і описується.

У 1970-1980 рр. педагогічні технології охоплюють усі країни, одержують визнання ЮНЕСКО.

У філософському словнику наводиться таке визначення технології: «Набір і послідовність операцій, що виконані за допомогою техніки в кожному виробничому процесі».

Тривалий час уважалось, що термін «технологія» не можна використовувати в педагогічному процесі, а тільки у виробничому. Технологізувати можна будь-яку людську діяльність за умови повторення її елементів та масштабності здійснення. Тому термін «педагогічна технологія» має рацію, але різні вчені дають різноманітні визначення:

– Педагогічна технологія – це сукупність психолого-педагогічних установок, що визначають спеціальний набір і компоновку форм, методів, способів, прийомів навчання, виховних засобів; вона є організаційно-методичним інструментарієм педагогічного процесу (Б. Ліхачов).

– Педагогічна технологія – це змістовна техніка реалізації навчального процесу (В. Безпалько).

– Педагогічна технологія – це опис процесу досягнення запланованих результатів (І. Волков).

– Педагогічна технологія – це продумана в усіх деталях модель спільної педагогічної діяльності з проектування, організації та здійснення навчального процесу із забезпеченням комфортних умов для учнів та вчителя (В. Монахов).

– Педагогічна технологія – це системний метод створення, використання та визначення всього процесу викладання і засвоєння знань з урахуванням технічних, людських ресурсів та їхньої взаємодії, які ставлять своєю задачею оптимізацію форм освіти (ЮНЕСКО).

– Педагогічна технологія означає системну сукупність і порядок функціонування всіх особистісних, інструментальних і методологічних засобів, що використовуються для досягнення педагогічної мети (М. Кларін).

– Під педагогічною технологією необхідно розуміти поопераційно організовану діяльність педагога (вчителя), взаємодіючого зі школярами з метою досягнення найбільш раціональним шляхом деякого педагогічного стандарту на специфічній методичній основі (С. Маврін).

– Педагогічна технологія в широкому сенсі трактується як систематичний метод планування, використання та оцінювання всього процесу навчання, засвоєння знань шляхом обліку людських і технічних ресурсів, взаємодії між ними з метою досягнення більш ефективної форми освіти (А. Кузибецький).

– Педагогічна технологія – це сфера знання, що включає методи, засоби навчання та теорію їх використання для досягнення мети освіти.

– Педагогічна технологія – сукупність, спеціальний набір форм, методів, засобів, прийомів навчання, виховних засобів, що системно використовуються в навчальному процесі, на основі задекларованих психолого-педагогічних установок

Як зазначають І. Зязюн і С. Сисоєва, саме використання педагогічних технологій у підготовці майбутніх фахівців дає змогу проектувати й реалізувати сукупність методів, прийомів і впливів, застосованих для досягнення мети цієї підготовки.

На нашу думку, одним із найбільш удалих визначень педагогічної технології запропонував В. Безпалько, оскільки розкрив зміст технології у педагогіці:

– за допомогою педагогічної технології відбувається попереднє проектування навчально-виховного процесу;

– педагогічна технологія передбачає проект навчально-виховного процесу, що визначає структуру і зміст навчально-пізнавальної діяльності самого учня;

– у педагогічній технології цілеспрямоване навчання – центральна проблема, що розглядається в двох аспектах:

- п
ерший – діагностичне цілеутворення та об'єктивний контроль якості засвоєння учнями навчального матеріалу;

- д
ругий – розвиток особистості в цілому;
– принцип цілісності – розробка та практична реалізація педагогічної технології.

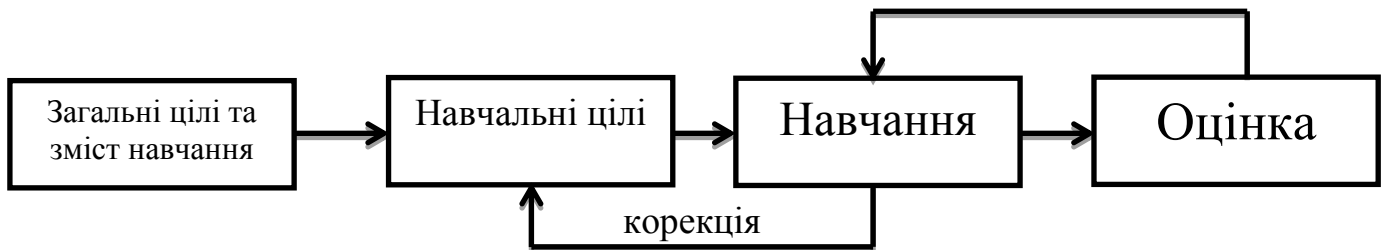
Отже, згідно з думкою В. Безпалька, педагогічна технологія спрямована на формування особистості.

Педагогічна технологія використовує як теоретичний інструмент системний аналіз. Вона немов би переводить загальні теоретичні основи навчання, які у вигляді принципів і закономірностей формулює загальна дидактика, в систему норм і вказівок, як потрібно проектувати педагогічні системи, здійснювати на практиці ефективні дидактичні процеси в тих чи інших умовах.

Необхідно погодитись з тим, що педагогічна технологія за словами В. Безпалько – це напрям у педагогіці, що здійснює «чисто прикладне, практичне продовження загальної дидактики і педагогіки в цілому».

М. Кларін наводить специфіку педагогічної технології, що потребує конкретизацію цілей.

поправки



Наведена схема конструювання навчального процесу перегукується з роботами закордонних дослідників (Л. Бриггс, Р. Гоньє, А. Ромішовський та ін.), які відзначають наявність відтворювального навчального циклу, котрий включає зворотний зв'язок, діагностику, корекцію і рефлексію.

Як технологічна норма це відображено в структурі навчальних занять, що включають такі елементи: організація уваги, інформування про мету, активізація раніше засвоєного, стимулювання дій учнів (студентів), забезпечення зворотного зв'язку, керівництво діяльністю учнів (студентів), оцінка їхньої діяльності.

Необхідно зауважити, що В. Безпалько не вважає технологічний підхід ідеальним, окремо його негативні риси:

- орієнтування на навчання репродуктивного типу;
- не розробленість мотивації навчальної діяльності;
- ігнорування особистістю.

У зв'язку з переходом вищої освіти України на кредитно-модульну систему навчання широкого застосування у педагогічній практиці одержала нині педагогічна технологія, що побудована за принципом модульного змісту.

Змістом модульної технології навчання є така зміна організаційних основ педагогічного процесу у ВНЗ, що забезпечує умови для індивідуалізації та диференціації навчання. Структурною одиницею технології є модуль.

Модуль – задокументована, логічно завершена, відносно самостійна, цілісна частина освітньої, освітньо-професійної програми (навчальної дисципліни, практики, стажування), сукупність теоретичних і практичних завдань відповідного змісту та навчально-методичного забезпечення із завершальними контрольними заходами, що мають на меті встановити рівень успішності суб'єкта навчання.

Модуль визначає розділ навчальної дисципліни чи курсу, програма яких складається з частин, однакових за обсягом або кратним кредитам Європейської кредитно-трансферної системи (ECTS). Модуль може бути змістовою складовою програми або розділом дисципліни, курсу.

Засвоєння модуля розпочинається з оглядово-настановчої лекції, після якої відбувається індивідуальна самостійна навчальна робота, консультації, декілька тьюторських занять, що в сукупності складають зміст модуля.

Модульна технологія навчання надає студентам можливість вивчати курс за індивідуальним планом, що стимулює самостійну роботу студентів, надаючи їм можливість визначати індивідуальний темп засвоєння навчального матеріалу, самостійно вибирати форми вивчення та контролю за рівнем засвоєння.

Отже, педагогічна технологія наближає педагогіку до точних наук, а педагогічну практику, що включає творчість викладача, робить організованим, керованим процесом з позитивним результатом.

Визначення поняття «педагогічна технологія», її наукове обґрунтування та вдосконалення сприятиме модернізації сучасної системи освіти, оновленню її змісту, робить навчальний процес керованим, відкриваючи можливість студентам здійснювати навчання за власною траєкторією. Використання нових педагогічних технологій в навчальному процесі ВНЗ сприяє підготовці фахівця нового рівня, здатного до оволодіння новими технологіями діяльності в своїй професійній сфері.

Історичний екскурс

Якщо звернутися до історії виникнення інтерактивного навчання, то його зародки можна знайти за стародавніх часів. Так, Сократ примушував своїх слухачів шляхом запитань і відповідей знаходити «істину». Платон пропонував давати освіту дітям з 6-річного віку та розвивати їх за допомогою ігор, бесід, казок, пісень тощо. Конфуцій у заснованій ним школі не дотримувався регламентованих за часом і змістом навчальних занять.

Навчання й виховання відбувалось у процесі довільних бесід, які часто

мали евристичний характер. До основ групової роботи також покладено ідеї Ж.-Ж. Руссо, Й. Песталоцці, Дж. Дьюї про вільний розвиток особистості, систему групового навчання А. Белла та Дж. Ланкастера, Дальтон-план Е. Паркхерст.

Автор цієї методики педагог Елен Паркхерст запропонувала її як альтернативу урокам запам'ятовування й опитування. Учні мали можливість обирати зміст заняття, варіювати предмети. Весь матеріал поділявся на частини-завдання. Кожна з них конкретизувалася на окремій картці у формі короткого письмового завдання з постановкою запитань і визначення джерел, де учні можуть знайти відповіді на поставлені питання. Кожний учень складав з учителем контракт про самостійне опрацювання матеріалу у визначений час. Завдання виконувалося у доступному для кожного темпі самостійно або в групі (по 3-5 чоловік). Облік навчальної роботи здійснювався на картках: лабораторній картці вчителя, індивідуальній обліковій картці учня й обліковій картці класу. Учні працювали в окремих предметних кабінетах-лабораторіях. Звідси походить і назва – лабораторний план. Однак Дальтон-план породжував серед учнів нездорове суперництво, розвиваючи індивідуалізм, нераціональне використання часу.

В колишньому Радянському Союзі (30-і роки – початок 40-х, на Східній Україні) виникла ідея бригадно-лабораторної форми навчання, що мала назву «бригадно-лабораторний метод». Ця форма роботи стала надто популярною і поступово перетворилася в універсальну форму організації навчального процесу. Основною навчальною одиницею учнів, які вивчають матеріал і виконують завдання, була бригада (група, ланка). Керував такою групою бригадир, якого обирали з-поміж себе самі учні. Робота в групах (бригадах) організовувалася за різними варіантами: порівнювалися результати різних завдань; колективно обговорювався однаковий матеріал, де лише одне питання відрізнялось. Це спонукало до жвавої дискусії, оскільки кожна група мала новий для себе матеріал. Потім порівнювалися результати, що були одержані групами. Нажаль, ці нові форми навчання впроваджувалися без належної експериментальної перевірки. Тому їх застосування швидко виявило значні

недоліки: зниження ролі вчителя, відсутність в учнів мотивації навчання, неекономне використання часу, тобто помилки, що були характерними і для Дальтон-плану. Про ці недоліки йшлося у постанові ЦК ВКП(б) «Про навчальні програми і режим у початковій і середній школі» (1932 р.), де бригадно-лабораторний метод було засуджено. Втрачено й ті раціональні зерна, які ці методики містили. Авторитарна шкільна політика призвела до того, що аж до кінця 50-х років вчені, педагоги-практики неспроможні були експериментувати в цьому напрямі. На Заході ж групові форми роботи з учнями активно розвивалися.

У 30-50-х роках навчання в школах колишнього СРСР розвивалося на основі класно-урочної системи, яка пропонувала переважно фронтальну організацію занять. Лише у 60-х роках у радянській дидактиці з'явився інтерес до групової форми навчання в зв'язку з вивченням проблеми пізнавальної активності, самостійності учнів. У працях учених цього періоду (Л. Аристової, М. Данилова, Б. Єсипова та ін.) відзначалося, що коефіцієнт роботи учнів на окремих уроках становить від 40 до 60%, що зумовило появу групової форми роботи на уроках.

У 70-тих роках важливий напрям досліджень загальних форм навчання був пов'язаний з навчально-пізнавальною діяльністю учнів в умовах колективної, групової, індивідуальної роботи в класі (А. Алексюк, Ю. Бабанський, І. Лернер, Х. Лійметс).

Проблема інтерактивного навчання й зараз активно розробляється в теоретичному та методологічному аспектах.

Перш ніж перейти до розгляду уроку як форми організації навчання, спробуємо розібратися, що в педагогіці вкладається в поняття «форма». Сучасні дидакти виділяють такі групи форм навчання:

- форми організації всієї системи навчання, навчально-виховного процесу;
- форми організації навчальної діяльності учнів:

Форми навчання відповідно поділяються на групи за такими ознаками:

- кількістю учнів (індивідуальне, групове, фронтальне);
- місцем навчання (шкільне, позашкільне, екстернат);
- тривалістю (час регламентується педагогами, батьками, учнями).

Становлення форм організації системи навчання² відбувалось з розвитком суспільства. Першим виникло *індивідуальне навчання* (учні спілкувались один на один з учителем і виконували всі завдання індивідуально). Наступним етапом став *індивідуально-груповий* спосіб навчання (вчитель навчав групу дітей, однак навчальна робота мала індивідуальний характер).

Наприкінці XVI — на початку XVII ст. як індивідуальна, так і індивідуально-групова форми організації навчання вже не відповідали потребам суспільства. В братських школах України, І Пнорусії та деяких інших країн виникло групове навчання, яке стало основою *класно-урочної* форми навчання, обґрунтованої та вдосконаленої Я. А. Коменським.

У 20-х роках XX ст. в Україні виник новий спосіб навчання — *колективний*. Навчання відбувалось без уроків та розкладу в формі організованого діалогу пар учнів, які, вивчивши різноманітні теми, по черзі навчали один одного. Повністю на цей спосіб навчання не перейшла ні одна сучасна школа, проте елементи цієї форми навчання широко використовуються навіть і нині (наприклад, в інтерактивних технологіях).

Основним підходом до організації системи навчання в сучасній школі залишається класно-урочна система, за якої провідною формою організації навчальної роботи є урок.

Для класно-урочної системи організації процесу навчання характерні такі елементи:

- Основною одиницею занять є урок.
- Учні об'єднані в класи за віком та рівнем підготовки.
- Існує постійний склад класу на весь період шкільного навчання.
- Заняття обов'язкові для всіх.

- Існує розклад занять, перерв, єдиний навчальний рік і канікули.
- Робота всіх учнів у класі відбувається одночасно і по одній темі за єдиним для всіх учнів планом.
- Навчальним процесом керує вчитель.

У дидактиці під уроком розуміють *основу одиницю освітнього процесу, чітко обмежену часовими рамками (45 хвилин), планом роботи та складом учнів (класом)*. Стосовно процесу навчання урок відіграє інтегруючу роль, оскільки відображає та поєднує такі його компоненти, як мета, зміст, методи, засоби навчання, взаємодія вчителя та учнів.

Незважаючи на широке визнання в світі, класно-урочна система має багато недоліків. Найістотнішими з них є: орієнтованість на середнього учня; часто висока складність навчання для слабких учнів як за рахунок темпу, так і змісту навчання; неможливість повної реалізації в навчальному процесі індивідуальних особливостей учнів. Тому у ХХ столітті до уроку долучилися такі форми, як консультації, заліки, семінари, практичні заняття тощо. Спроби вдосконалити і сам урок як специфічну форму організації навчально-виховного процесу не припиняються з моменту його винайдення. В історії педагогіки було розроблено й апробовано такі варіанти класно-урочної форми, як белланкастерська система взаємного навчання, батовська система, манигейська система, лабораторна система (Дальтон-план). За радянських часів в Україні значна увага приділялась розробці нових типів уроку, вдосконаленню його структури та основних елементів такої структури.

Велися, хоч і не так активно, пошуки вдосконалення уроку, пов'язані з формами організації навчальної діяльності учнів, яких у сучасній дидактиці виділяють чотири:

- парна (взаємодія учня з учнем чи вчителя з учнем);
- групова (вчитель одночасно навчає весь клас);
- кооперативна (колективна) (всі учні активні і навчають один одного);

- індивідуальна (самостійна) робота учня.

Кожна з цих форм має свої особливості, які необхідно враховувати, підбираючи ті чи інші способи організації засвоєння учнями знань (методи, технології).

У рамках найбільш вживаної в сучасній школі форми організації навчання — класно-урочної — ми й розглядатимемо інтерактивні технології.

2.2. Інтерактивне навчання

Перш ніж перейти до ґрунтовного розгляду інтерактивних навчальних технологій та інтерактивного уроку спробуємо з'ясувати загальну суть інтерактивного навчання і порівняємо його із загальновідомими, традиційними підходами до навчання. Виходячи з мети, яку ми поставили перед собою, скористаємось підходами, запропонованими Я. Голантом¹ ще в 60-х рр. ХХ ст., і охарактеризуємо три основні моделі навчання, що існують у сучасній школі. Я. Голант виділяв активну та пасивну моделі навчання залежно від участі учнів у навчальній діяльності. Зрозуміло, що термін «пасивна» є умовним, оскільки будь-який спосіб навчання обов'язково передбачає певний рівень пізнавальної активності суб'єкта — учня, інакше досягнення результату, навіть мінімального, неможливе. У такій класифікації Я. Голант скоріше використовує «пасивність» як визначення низького рівня активності учнів, переважно репродуктивної діяльності за майже повної відсутності самостійності і творчості.

До цієї класифікації додамо інтерактивне навчання як певний різновид активного, який має свої закономірності та особливості.

1. Пасивна модель навчання

Учень виступає в ролі «об'єкта» навчання, повинен засвоїти й відтворити матеріал, переданий йому вчителем, текстом підручника тощо — джерелом правильних знань. До відповідних методів навчання належать методи, за яких учні лише слухають і дивляться (лекція-монолог, читання, пояснення, демонстрація й відтворювальне опитування учнів). Учні, як правило, не спілкуються

між собою і не виконують якихось творчих завдань.

1. *Активна модель навчання*

Такий тип навчання передбачає застосування методів, які стимулюють пізнавальну активність і самостійність учнів. Учень виступає «суб'єктом» навчання, виконує творчі завдання вступає в діалог з учителем. Основні методи: самостійна робота, проблемні та творчі завдання (часто домашні), запитання від учня до вчителя і навпаки, що розвивають творче мислення.

2. *Інтерктивна модель навчання*

Слово «інтерактив» прийшло до нас з англійської від слова «interact» де «inter» - взаємний і «act» —діяти. Таким чином, інтерактивний — здатний до взаємодії, діалогу. Інтерактивне навчання — це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачувану мету — створити комфортні умови навчання, за яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність.

Суть інтерактивного навчання у тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де і учень і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють і здійснюють. Організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації. Воно ефективно сприяє формуванню навичок і вмінь, виробленню цінностей, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії, дає змогу педагогу стати справжнім лідером дитячого колективу.

Інтерактивна взаємодія виключає як домінування одного учасника навчального процесу над іншими, так і однієї думки над іншою. Під час інтерактивного навчання учні вчаться бути демократичними, спілкуватися з іншими людьми, критично мислити, приймати продумані рішення.

Такі підходи до навчання не є повністю новими для української школи.

Частково вони використовувались ще в перші десятиріччя минулого століття і були поширені в педагогіці та практиці української школи в 20-ті роки — роки масштабного реформування шкільної освіти. Застосовувані в той час бригадно-лабораторний та проектний методи, робота в парах змінного складу, виробничі та трудові екскурсії й практики були передовим словом не лише в радянській, а й у світовій педагогіці. Застосування цих методів та форм навчання в окремих школах давало разючі результати.

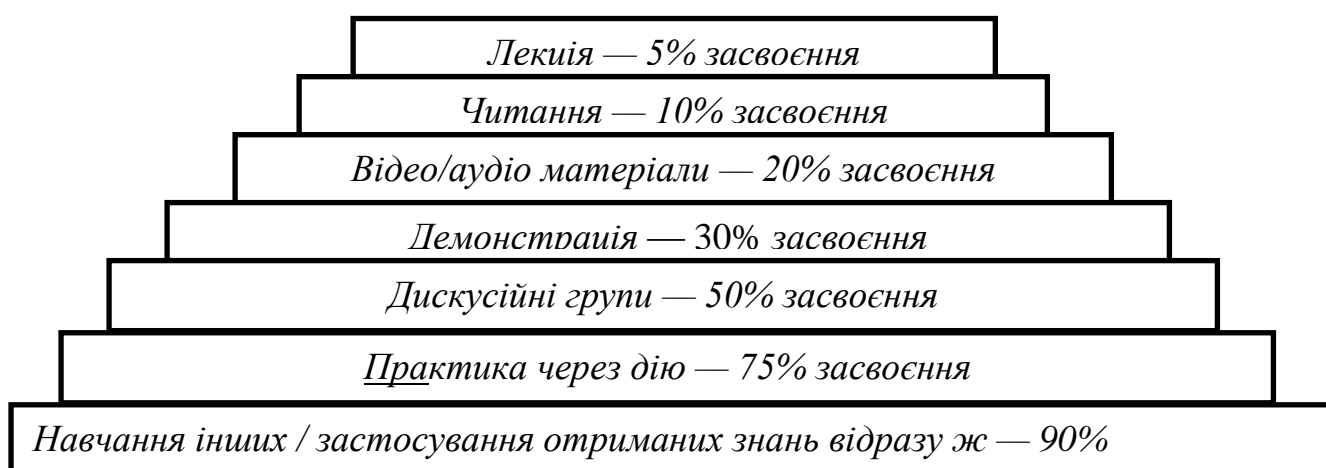
Для прикладу можна розглянути досвід організованої А. Рівіним (1878-1944) у 1918 році в м. Корін (між Києвом та Житомиром) школи, в якій учні різного віку, навчаючись у парах змінного складу, проходили за один рік програму трьох - чотирьох років навчання. В школі навчалось одночасно близько 40 дітей віком від 11 до 16 років. Уроків як таких у школі не було. За гарної погоди діти навчались в саду, на свіжому повітрі. Під час занять вони вільно рухались, розмовляли один з одним. В основу методики Рівіна була покладена ідея «навчаючи інших, навчайся сам».

Незважаючи на те, що ці нові методи навчання знайшли підтримку в учителів, вони запроваджувались у школах без належного методичного забезпечення, теоретичного осмислення та експериментальної перевірки. Вже перший досвід їх застосування виявив певні проблеми та складності: зниження ролі вчителя в навчальному процесі, неекономне витрачання навчального часу, відсутність в учнів достатньої мотивації для такого типу учіння. За умов поступового переходу суспільства до тоталітаризму в сталінські часи вони виявились непотрібними і постановою ЦК ВКП (б) «Про навчальні програми й режим у початковій і середній школі» були піддані нищівній критиці. Уже на початку 30-х рр. українська школа перетворилась на авторитарну, репродуктивно-орієнтовану, з пануючою стандартизацією та уніфікацією засобів, форм і методик навчання.

Подальшу розробку елементів інтерактивного навчання ми можемо знайти в працях В. Сухомлинського, творчості вчителів-новаторів 70-80-х рр. (П. Амонашвілі, В. Шаталова, Є. Ільїна, С. Лисенкової та інших), теорії

розвивального навчання. Однак у радянські часи, в умовах нав'язування комбінованого уроку, творчість окремих педагогів була скоріше винятком ніж правилом.

У Західній Європі та США групові форми навчальної діяльності учнів активно розвивались та вдосконалювались. Наприкінці ХХ от. інтерактивні технології набули поширення в теорії та практиці американської школи, де їх використовують при викладанні різноманітних предметів. Дослідження, проведені національним тренінговим центром (США, штат Меріленд) у 80-х рр., показують що інтерактивне навчання дозволяє різко збільшити процент засвоєння матеріалу, оскільки впливає не лише на свідомість учня, а й на його почуття, волю (дії, практику). Результати цих досліджень були відображені в схемі, що отримала назву «Піраміда навчання».



З піраміди видно, що найменших результатів можна досягти за умов пасивного навчання (лекція — 5% , читання — 10%), а найбільших — інтерактивного (дискусійні групи — 50%, практика через дію — 75% , навчання інших чи негайне застосування — 90%). Це, звичайно, середньостатистичні дані, і в конкретних випадках результати можуть бути дещо іншими, але в середньому таку закономірність може простежити кожен педагог.

Ці дані цілком підтверджуються дослідженнями сучасних російських психологів. За їхніми оцінками, старший школяр може, читаючи очима, запам'ятати 10% інформації, слухаючи — 26% , розглядаючи — 30%, слухаючи

і розглядаючи — 50%, обговорюючи — 70%, особистий досвід — 80%, спільна діяльність з обговоренням — 90% , навчання інших — 95%.

Чим зумовлені такі результати? Для того щоб зрозуміти цей механізм, пригадаємо, як працює наш мозок.

Робота нашого мозку відрізняється від роботи відеоманітофона чи плеєра. Інформація, яка поступає до нього, не просто записується, а й аналізується, обробляється. Наш мозок поостійно ставить такі запитання:

- Чи отримував я таку інформацію раніше?
- Чого стосується ця інформація? Що я можу з нею зробити?
- Чи можна вважати, що це те саме, з чим я мав справу вчора чи минулого місяця?

Отже, мозок не тільки отримує інформацію а й обробляє її. Щоб ефективно обробити інформацію, необхідно задіяти як зовнішні, так і внутрішні чинники. Коли ми обговорюємо проблеми з іншими, ставимо запитання, що їх стосуються, наш мозок працює набагато краще. В літературі описано результати дослідження, коли викладач, пояснюючи матеріал короткими частинами, блоками, пропонував учням обговорити між собою кожен таку частину, а потім продовжував пояснення. В результаті такого навчання засвоєння матеріалу було вдвічі ефективнішим, ніж при монологічному поясненні.

Ще краще, якщо ми можемо щось «зробити» з інформацією, щоб отримати зворотний зв'язок, чи добре ми її зрозуміли. Наприклад з цією метою можна: викласти інформацію своїми словами; навести свої приклади; показати певні подібні прояви, подібні ознаки в інших явищах і процесах; знайти зв'язок з іншими процесами або явищами, вже відомими раніше; передбачити деякі наслідки; знайти протилежності.

Наш мозок схожий на комп'ютер, а ми — його користувачі. Щоб комп'ютер працював, його потрібно ввімкнути. Так само потрібно «ввімкнути» і мозок учня. Коли навчання пасивне, мозок не вмикається. Комп'ютер потребує правильного програмного забезпечення, щоб інтерпретувати дані, введені в

його пам'ять. Наш мозок повинен пов'язати те, що нам викладають, з тим, що ми вже знаємо і як ми думаємо. Коли навчання пасивне, він не простежує ці зв'язки і не забезпечує повноцінне засвоєння.

Нарешті, комп'ютер не може зберегти інформацію, якщо вона не оброблена і не «закріплена» за допомогою спеціальної команди. Так само наш мозок повинен перевірити інформацію, узагальнити її, пояснити її комусь для того, щоб зберегти її в банку пам'яті. Коли навчання пасивне, мозок не зберігає те, що було представлено.

Ще однією з причин незадовільного засвоєння учнями почутого на уроці є темп, із яким учитель говорить, і ступінь сприйняття дітьми його мовлення.

Більшість викладачів промовляє приблизно від 100 до 200 слів за хвилину. Але чи здатні діти сприйняти такий потік інформації? За високої концентрації уваги людина може сприйняти від 50 до 100 слів за хвилину, тобто половину. Проте здебільшого, навіть тоді, коли навчальний матеріал цікавий, учням важко зосереджувати увагу протягом тривалого часу. Вони відволікаються, починають обдумувати деталі почутого, чи навіть проблему або ситуацію, що не стосується уроку.

Наукові дослідження твердять, що для того, щоб учні слухали і не думали над сторонніми речами, викладачі повинні промовляти від 400 до 500 слів за хвилину. Адже це неможливо, людина говорить у чотири рази повільніше, а тому учні відволікаються, і часом їм стає нудно.

Дослідження, проведене в одному з американських коледжів, де переважає лекційна форма навчання, показало, що студенти були неуважні приблизно 40 процентів часу. Більше того, коли за перші десять хвилин студенти ще могли запам'ятати 70 процентів інформації, то за останні десять хвилин уроку вони сприймали всього 20 процентів матеріалу. Не дивно, що студенти під час викладання лекційного вступного курсу до психології знали лише на 8% більше, ніж контрольна група, яка не слухала курсу взагалі¹. Уявіть, якими були б результати в середній школі чи звичайному класі!

Два відомих фахівці в галузі кооперативної освіти Д. та Р. Джонсон разом

з К. Смітом указують на кілька проблем, пов'язаних із читанням лекцій:

- увага учнів падає з кожною хвилиною;
- ця форма навчання подобається учням, у яких розвинена в основному слухова пам'ять;
- рівень засвоєння фактичного матеріалу низький;
- вважається, що всім учням потрібна однакова інформація, і всі учні засвоюють її однаковими темпами, що насправді не так.

Використання наочності під час лекції збільшує запам'ятовування матеріалу від 14 до 38% . Експеримент, проведений американськими дослідниками, показав, що використання візуальних засобів під час вивчення слів на 200 процентів поліпшує результати. Крім того, така презентація матеріалу забирає на 40 процентів менше часу, вона підсилює усну подачу матеріалу. Наочність варта не тільки сотень слів, а й утричі ефективніша за одні лише слова.

Якщо ж до роботи залучається слухова й зорова пам'ять, є більше шансів задовольнити потреби різних учнів, чий спосіб сприйняття матеріалу може суттєво відрізнитися.

Однак використання лише зорової та слухової пам'яті недостатнє.

Понад 2400 років тому Конфуцій сказав:

Те, що я чую, я забуваю.

Те, що я бачу, я пам'ятаю.

Те, що я роблю, я розумію.

Ці три прості твердження обґрунтовують необхідність використання активних методів навчання. Дещо змінивши слова великого китайського педагога, можна сформулювати кредо інтерактивного навчання:

Те, що я чую, я забуваю.

Те, що я бачу й чую, я трохи пам'ятаю.

Те, що я чую, бачу й обговорюю, я починаю розуміти. Коли я чую, бачу, обговорюю й роблю, я набуваю знань і навичок.

Коли я передаю знання іншим, я стаю майстром.

Набагато важливіше навчити, ніж просто розповісти. Хоча останній метод простіший, доступніший і, безумовно, швидший. Ви можете швидко повідомити учням те, що вони повинні знати, і вони забудуть це ще швидше.

Процес навчання не автоматичне вкладання навчального матеріалу в голову учня. Він потребує напруженої розумової роботи дитини і її власної активної участі в цьому процесі. Пояснення й демонстрація, самі по собі, ніколи не дадуть справжніх, стійких знань. Цього можна досягти тільки за допомогою активного (інтерактивного) навчання.

2.3. Поєднання різних моделей навчання

Усе сказане вище, звичайно, не означає, що потрібно використовувати тільки інтерактивне навчання. Для навчання важливі всі рівні пізнання і всі види методик та технологій. Як можна помітити з поданого нижче опису різноманітних інтерактивних технологій, обов'язковим складником їх є і так звані пасивні методи. Сильні й слабкі сторони пасивного, активного та інтерактивного навчання можна подати у вигляді таблиці.

Критерії порівняння	Пасивна модель (Суб'єкт-об'єкт навчання)	Активна модель (Суб'єкт-об'єкт навчання)	Інтерактивна модель
1.Обсяг інформації	Великий обсяг інформації можна подати за короткий час у структурованому вигляді великій кількості учнів.	Високий рівень подання інформації. Велика кількість учнів, які можуть одночасно отримувати інформацію.	На вивчення невеликого обсягу інформації витрачається значний час.
2. Рівень засвоєння	Як правило, орієнтована на рівень	Орієнтована на розвиток широ-	Можливість розвитку соціальної та

<p>знань та результати навчання (знання, знання та навички, життєва компетенція)</p>	<p>знання й розуміння, розвиток уміння слухати, записувати, конспектувати велику кількість інформації та вміння відтворювати її.</p>	<p>кого спектра пізнавальних умінь і навичок. Передбачає диференціацію навчання шляхом індивідуальних програм та завдань.</p>	<p>громадянської компетентності учнів з усіх предметів. Розширення пізнавальних можливостей учнів, зокрема у здобуванні, аналізі та застосуванні інформації з різних джерел. Можливість перенесення отриманих умінь, навичок та способів діяльності на різні предмети та позашкільне життя учнів.</p>
<p>3. Відсоток засвоєння</p>	<p>Як правило, невисокий.</p>	<p>Досить високий.</p>	<p>Як правило, високий.</p>
<p>4. Контроль над процесом навчання</p>	<p>Викладач добре контролює обсяг і глибину вивчення, час і хід навчання. Результати роботи учнів передбачені. Зворотний зв'язок вчителя з учнями відсутній.</p>	<p>Можливість співпраці учителя з кожним з учнів окремо. Постійний зворотний зв'язок вчителя з учнями.</p>	<p>Опосередкований контроль вчителя за обсягом і глибиною засвоєння знань, часом і ходом навчання. Результати роботи тих, хто навчається, менш передбачені. Є необхідність подальшої корекції</p>

			знань, умінь та навичок учнів.
б. Роль особистості педагога	Безпосередній вплив учителя (або автора навчальних матеріалів) на учнів. Особисті якості педагога залишаються «втіні», він виступає як «джерело» знань.	Особисті якості педагога та його професійна майстерність є однією з умов функціонування цієї моделі. Високий рівень навантаження на вчителя.	Педагог сильніше розкривається перед учнями, виступає як організатор, консультант, фасилітатор дискусії. Забезпечення можливості демократичного, рівноправного партнерства між вчителем і учнями та в середині учнівського колективу.
б. Роль учнів	Відносно пасивна; учні не приймають важливих рішень щодо процесу навчання.	Відсутність взаємодії всередині учнівського колективу. Небезпека вилучення частини учнів з навчального процесу.	Учні приймають важливі рішення щодо процесу навчання, мають можливість спілкування і розвитку комунікативних умінь та навичок. Поєднання різноманітних видів діяльності учнів.
7. Джерело мотивації навчання	Зовнішнє (оцінки, педагог, батьки, суспільство).	Поєднання зовнішніх (оцінки, педагог, батьки,	Глибока внутрішня мотивація (інтерес самого учня).

		суспільство) та внутрішніх (інте- рес самого учня) мотивів.	
8. Навчально-методичне забезпечення спільне для всіх моделей навчання.			

Ця таблиця також допоможе вчителю вибрати тип уроку залежно від завдань і умов роботи. Як правило, сучасна система навчання чекає від учителя охоплення великого обсягу інформації й орієнтована на «знання» і «розуміння». Це підштовхує педагога на використання в основному пасивного навчання. У середньовіччі використання пасивних методів було виправдано. Учитель мав можливість передати весь обсяг відомої на той час інформації з будь-якого предмета своєму учню. У сучасному світі ситуація кардинально змінилася. Неможливо одній людині знати все навіть у якійсь вузькій галузі знання. До того ж, як відомо, численні факти добре запам'ятовують комп'ютери. Учні ж повинні мати інші навички: думати, розуміти суть речей, осмислювати ідеї й концепції і вже на основі цього вміти шукати потрібну інформацію, трактувати її і застосовувати в конкретних умовах. Цьому саме і сприяють інтерактивні технології. Проте, як ми бачимо з таблиці, при їхньому застосуванні педагог стикається з певними труднощами.

Так, наприклад, робота учнів у групах та парах, взаємонавчання учнів у парах змінного складу, дає разючі результати. Та взаємонавчання учнів також має і свої слабкі сторони, які необхідно враховувати, використовуючи цю технологію.

Позитивні сторони	Слабкі сторони
1. Вчитель отримує можливість раціональніше розподілити свій час, допомагаючи активніше дітям зі спеціальними проблемами — особистісними та інтелектуальними.	1. Важко налагодити взаємонавчання як постійно діючий механізм.

2. Вчитель менше часу змушений витратити на подолання труднощів з дисципліною.	2. Дорослим важко контролювати процес взаємонавчання, а результат не завжди ефективний.
3. Учні, які мають свій досвід вчителювання, ставляться до вчителів з більшою повагою.	3. За невдалого навчання необхідно перевчати учня школяра-вчителя (і його самого), що потребує додаткового часу.

Для того щоб подолати складності застосування окремих інтерактивних технологій і перетворити їхні слабкі сторони в сильні, треба пам'ятати:

- Інтерактивна взаємодія потребує певної зміни всього життя класу, а також значної кількості часу для підготування як учням, так і педагогу. Починайте з поступового включення елементів цієї моделі, якщо ви або учні з ними незнайомі. Як педагогу, так і учням треба звикнути до них. Можна навіть створити план поступового впровадження інтерактивного навчання. Краще старанно підготувати кілька інтерактивних занять у навчальному році, ніж часто проводити наспіх підготовлені «ігри».

- Можна провести з учнями особливе «організаційне заняття» і створити разом із ними «правила роботи в класі». Налаштуйте учнів на старанну підготовку до інтерактивних занять. Використовуйте спочатку прості інтерактивні технології - робота в парах, малих групах, мозковий штурм тощо. Коли у вас і в учнів з'явиться досвід подібної роботи, такі заняття будуть проходити набагато легше, а підготовка не потребуватиме багато часу.

- Використання інтерактивного навчання не самоціль. Це лише засіб для досягнення тієї атмосфери в класі, яка найкраще сприяє співробітництву, порозумінню і доброзичливості, надає можливості дійсно реалізувати особистісно-орієнтоване навчання.

- Якщо застосування вами інтерактивної моделі у конкретному класі веде до протилежних результатів, треба переглянути стратегію й бережно підходити до її використання.

Можливо, варто обговорити цю ситуацію з учнями (чи правильно ви їх

розумієте і використовуєте, чи готові ви й учні до їх використання?)

- Для ефективного застосування інтерактивного навчання, зокрема, для того щоб охопити весь необхідний матеріал і глибоко його вивчити (а не перетворити технології в безглузді «ігри заради самих ігор»), педагог повинен старанно планувати свою роботу, щоб:

- дати завдання учням для попереднього підготування: прочитати, продумати, виконати самостійні підготовчі завдання;

- відібрати для уроку або заняття такі інтерактивні вправи, які дали б учням «ключ» до освоєння теми;

- під час самих інтерактивних вправ дати учням час подумати над завданням, щоб вони сприйняли його серйозно, а не механічно або «граючись» виконали його;

- на одному занятті можна використовувати одну (максимум — дві) інтерактивну вправу, а не їх калейдоскоп;

- дуже важливим є проведення спокійного глибокого обговорення за підсумками інтерактивної вправи, зокрема акцентуючи увагу і на іншому матеріалі теми, прямо не порушеному в інтерактивній вправі;

- проводити швидкі опитування, самостійні домашні роботи з різноманітних матеріалів теми, що не були пов'язані з інтерактивними завданнями.

- Для зміцнення контролю за ходом процесу навчання за умов використання інтерактивної моделі навчання викладач також повинен попередньо добре підготуватися:

- глибоко вивчити і продумати матеріал, у тому числі додатковий, наприклад, різноманітні тексти, зразки документів, приклади, ситуації, завдання для груп тощо;

- старанно спланувати і розробити заняття: визначити хронометраж, ролі учасників, підготувати питання і можливі відповіді, виробити критерії оцінки ефективності заняття (при описі занять

автори постаралися максимально полегшити підготовку викладача до проведення заняття, докладно описуючи весь хід занять);

- мотивувати учнів до вивчення шляхом добору найцікавіших для учнів випадків, проблем; оголошення очікуваних результатів (цілей) заняття і критеріїв оцінки роботи учнів;

передбачити різноманітні методи для привернення уваги учнів, налаштування їх на роботу, підтримання дисципліни, необхідної для нормальної роботи аудиторії; цьому, зокрема, можуть сприяти різноманітні вправи-розминки, письмовий розподіл ролей у групах тощо. Деяким викладачам іноді складно розкривати себе перед школярами, висловлювати своє особисте ставлення до матеріалу, показувати некомпетентність у деяких питаннях. Безумовно, не всі викладачі «створені» для інтерактивного навчання. Проте використання його дає можливість для фахового росту, для зміни себе, для навчання разом з учнями. Зробити перший крок допоможе сам новий підхід до навчання та його цілей, за якого викладач відверто може визнати себе не спеціалістом і одержати «право» не знати відповіді на ті чи інші запитання (до того ж багато запитань з будь-якого предмета не мають однозначної або єдино правильної відповіді). З іншого боку, після кількох старанно підготовлених уроків викладач зможе відчутти, як змінилося ставлення до нього учнів, а також сама атмосфера у класі — і це послужить додатковим стимулом до роботи з інтерактивними технологіями.

2.4 Види інтерактивного навчання

Поняття «інтерактивний» походить від англ. «interact» («inter» – «взаємний», «act» – «діяти»). М. Кларін, розглядаючи проблеми інтерактивного навчання, стверджує, що «це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності учнів, що включає конкретні цілі, а саме створення комфортних умов навчання, за допомогою яких учень відчуває свою успішність, свою інтелектуальну спроможність, що робить продуктивним сам процес навчання» Ю. Фокін, розглядаючи використання інтерактивних методів навчання, дає їм

таке трактування: «Інтерактивні методи навчання орієнтовані на більш широку взаємодію учнів не тільки з вчителем, а й один з іншим і на домінування активності учнів в процесі навчання». Він також наголошує на тому, що роль вчителя в інтерактивних уроках зводиться до керування діяльністю учнів на досягнення цілей уроку. Вчитель також розробляє план уроку (інтерактивні вправи і завдання, в процесі розв'язання яких учень вивчає матеріал).

Таким чином, основними складовими інтерактивних уроків є вправи і завдання, які виконуються учнями. Важлива відмінність інтерактивних вправ і завдань від традиційних полягає в тому, що виконуючи їх, учні не стільки закріплюють раніше вивчений матеріал, скільки вивчають новий.

Тому, організовуючи навчальний процес, який спирається на використанні інтерактивних методів навчання, треба враховувати включеність до процесу пізнання всіх учнів, студентів групи. Спільна діяльність означає, що кожен вносить свій особистий індивідуальний внесок, у процесі роботи йде обмін знаннями, ідеями, засобами діяльності.

Інтерактивні методи можуть застосовуватися під час організації викладачем таких видів праці зі студентами (учнями): організація тематичних занять; в організації тимчасових творчих колективів у процесі роботи над навчальним проектом; формування портфоліо студента (учня); організація дискусій і обговорень спірних питань, що виникли в колективі; для створення освітніх ресурсів (курсів лекцій, тренінгових матеріалів, дипломних робіт, творчих робіт, аудіо- і відеоматеріалів та ін.)

Для вирішення навчальних завдань викладач використовує такі інтерактивні форми: використання кейс-технологій; проведення відео конференцій; «круглих столів»; «мозковий штурм»; дебати; фокус-групи; ділові і рольові ігри; case-study (аналіз конкретних, практичних ситуацій); навчальні групові дискусії; тренінги. Більшість з них детально описана в літературі. Схарактеризуємо деякі з них.

Тренінги. Під тренінгами розуміють таке навчання, коли основна увага приділяється практичному опрацюванню матеріалу, що вивчається коли в

процесі моделювання спеціальних завдань-ситуацій студенти мають можливість розвивати і закріплювати необхідні знання і навички, змінювати ставлення до свого досвіду і використаними під час роботи підходам.

Навчальна дискусія. Полягає в проведенні навчальних групових дискусій з конкретної проблеми у відносно невеликих групах (від 6 до 15 чол.). Традиційно, під поняттям «дискусія» розуміється обмін думками в усіх їх формах. Дискусія як колективне обговорення може носити різноманітний характер залежно від процесу, що вивчається, рівня його проблемності і висловлених думок. Навчальна дискусія відрізняється від інших видів дискусій тим, що новизна її проблематики відноситься лише до групи студентів, які беруть участь у дискусії, тому що те рішення проблеми, яке вже винайдене в науці, треба знайти в навчальному процесі даної аудиторії.

Для викладача, який організує навчальну дискусію, результат, як правило, вже заздалегідь відомий. Метою тут є процес пошуку, який повинен привести до об'єктивно відомого, але суб'єктивно нових знань з точки зору студентів. Причому цей пошук має закономірно вести до запланованого педагогом завдання.

Для проведення дискусії педагог створює і підтримує певний рівень взаємин студентів – стосунки доброзичливості і відвертості, тобто управління дискусією з боку педагога носить комунікативний характер. По-друге, педагог управляє процесом пошуку істини.

Case-study. Метод case-study або метод конкретних ситуацій (від англійського case – випадок, ситуація) – метод активного проблемно-ситуаційного аналізу, заснований на навчанні шляхом розв'язання конкретних задач-ситуацій (розв'язок кейсів).

Використання цього методу передбачає перехід від методу накопичення знань до діяльнісного, практико-орієнтованого підходу відносно реальної діяльності студента. Мета цього методу – навчити студентів аналізувати інформацію, виявляти ключові проблеми, вибирати альтернативні шляхи розв'язання, оцінювати їх, знаходити оптимальний варіант і формулювати

програми дій. Під час розробки конкретних ситуацій особливо важливим є те, з чим пов'язується індивідуальна робота, з проблемною ситуацією і групове обговорення пропозицій, підготовлених кожним членом групи. Це дозволяє учням, студентам розвивати навички групової роботи.

Підводячи підсумок аналізу методу Case-study, необхідно відзначити значущість цього методу для формування спеціальної, методичної і комунікативної компетенції в студентів через встановлення наочних зв'язків; аналітичного та системного мислення; презентації результатів проведеного аналізу; засвоєння комунікативних навичок і навичок роботи в групі.

Ділові і рольові ігри. Один із інтерактивних методів навчання одержав загальну назву «ділові ігри». Цей метод становить у комплексі рольову гру з різними інтересами її учасників і необхідністю прийняття рішення по закінченні або під час гри. Рольові ігри допомагають формувати в студентів такі якості, як комунікативні здібності, самостійність мислення та ін. Вони проходять у формі групового мисленнєвого пошуку, що потребує залучення в комунікацію всіх учасників гри. По суті, цей метод навчання є особливою формою комунікації. Завершується ділова гра підведенням підсумків, де основна увага приділяється аналізу одержаних результатів, найбільш значущих для практики. Проте, завершуюча фаза може бути розширена до рефлексії всього ходу гри. Об'єктами такої рефлексії можуть стати: динаміка індивідуальних, групових траєкторій руху розумових процесів; динаміка створення колективної думки.

Головною умовою інтерактивних методів навчання є ініціативність студентів у навчальному процесі, що стимулює педагога-консультанта, діяльності учнів.

2.5. Групова та кооперативна форми організації діяльності учнів на уроці.

Групова (фронтальна) форма організації навчальної діяльності учнів передбачає навчання однією людиною (здебільшого вчителем) групи учнів чи

цілого класу. За такої організації навчальної діяльності кількість слухачів завжди більша, ніж тих, хто говорить. Усі учні в кожен момент часу працюють разом чи індивідуально над одним завданням із наступним контролем результатів.

Колективна (кооперативна) форма навчальної діяльності учнів — це форма організації навчання у малих групах учнів, об'єднаних спільною навчальною метою. За такої організації навчання вчитель керує роботою кожного учня опосередковано, через завдання, якими він спрямовує діяльність групи. Кооперативне навчання відкриває для учнів можливості співпраці зі своїми ровесниками, дозволяє реалізувати природне прагнення кожної людини до спілкування, сприяє досягненню учнями високих результатів засвоєння знань та формування вмінь. Така модель легко й ефективно поєднується з традиційними формами і методами навчання і може застосовуватися на різних етапах навчання.

Абрахам Маслоу твердить, що в людини переважають дві потреби — потреба до постійного росту й потреба бути в безпеці. Людина, яка повинна вибрати між цими двома потребами, обирає потребу в безпеці. Потребу бути в безпеці необхідно задовольняти скоріше, ніж потребу в особистісному зростанні, у відкритті нового. Згідно з Маслоу, зростання відбувається невеликими «кроками», і «кожен крок уперед можливий лише тоді, коли забезпечується почуття безпеки, коли рух у невідоме відбувається із безпечного домашнього порту».

Один із найважливіших способів досягнення безпеки — це поєднатися з іншими людьми, залучитися до групи. Почуття групової належності дає учням змогу подолати труднощі, які постають на їхньому шляху. Коли діти навчаються разом з іншими, вони відчують істотну емоційну та інтелектуальну підтримку, яка дає їм можливість вийти далеко за рамки їх нинішнього рівня знань і вмінь.

Джером Брюннер визначив соціальний бік навчання: «Людина повинна відповідати за інших, діяти разом у напрямку досягнення мети». Це він називає

взаємодією. Брюннер вважає взаємодію основою активного навчання: «Де необхідні спільні дії, де потрібна взаємодія, щоб досягти поставлених групових цілей, відбувається процес залучення індивіда до навчання, вироблення компетентності, яка необхідна для групи».

Концепції Маслоу та Брюннера лежать в основі розробки методів спільного кооперативного навчання (ґрунтуються на колективних формах організації навчальної діяльності учнів), таїні х популярних нині в освітніх колах США.

Загальнокласну роботу, яка поширена в сучасній україн-ській школі, не можна назвати колективною перш за все тому, що при загальнокласній роботі учні не мають спільної мети. Адлсе вчитель ставить перед дітьми не спільну, а однакову для исіх мету. Внаслідок цього в учнів виробляється ставлення до ппнчальної діяльності не як до спільної і творчої праці, а як до чогось індивідуального й обов'язкового. Діяльність, спрямована па досягнення спільної мети, об'єднує, а однакової — викликає конкуренцію, змагання.

Спільну мету легко відрізнити від однакової для всіх. Якщо завдання, поставлене вчителем, може виконати кожен учень самостійно, то така мета однакова для всіх. А якщо за певний вказаний проміжок часу завдання можуть виконати лише всі учні спільними зусиллями, то така мета є спільною. Одна людина досягти її не в змозі.

Навчальна мета може бути спільною в тому випадку, коли в кодї навчання, окрім засвоєння нових знань, умінь і навичок, група учнів навчає кожного свого члена. Це передбачає систематичну участь кожного учня в навчанні всіх.

На традиційному уроці найчастіше використовують групову (фронтальну) форму організації навчальної діяльності учнів. Усі спроби осучаснити класно-урочну систему, позбавити її притаманних їй недоліків були пов'язані з використанням у рамках уроку ще й парної та колективної форм.

Співробітництво (кооперація) — це спільна діяльність для досягнення загальних цілей. У межах спільної діяльності індивідууми прагнуть одержати

результати, що є вигідними для них самих і для всіх інших членів групи. Кооперативним навчанням називається такий варіант його організації, за якого учні працюють у невеликих групах, щоб забезпечити найбільш ефективний навчальний процес для себе і своїх товаришів. Ідея проста. Одержавши інструкції від учителя, учні об'єднуються в невеликі групи. Потім вони виконують отримане завдання — поти, поки всі члени групи не зрозуміють і не виконають його успішно. Спільні зусилля приводять до того, що всі члени групи прагнуть до взаємної вигоди.

У результаті виграють усі («Твій успіх іде на користь мені, а мій — на користь тобі»), учні усвідомлюють, що всі члени групи приречені на загальну долю («Або ми потонемо, або вплинемо, але — разом»). Успіхи кожного визначаються не тільки ним самим, а й зусиллями його товаришів («Ми не можемо обійтися без тебе»). Усі члени групи пишаються успіхами один одного і разом святкують перемогу, коли один із членів групи удостоюється похвали за особливі досягнення («Ми всі поздоровляємо тебе з успіхом!»). У ситуаціях кооперативного навчання існує позитивна взаємозалежність цілей, що досягаються учнями: вони розуміють, що можуть досягти свої особистих цілей тільки за умови, що їхні товариші по групі також досягнуть успіху.

Успіх члена команди при презентації результатів дослідження групою якоїсь теми, наприклад «Захист навколишнього середовища», залежить як від його особистих зусиль, так і від внеску інших членів групи, що допомагають йому знаннями, вміннями і практичними можливостями. Жоден член групи наодинці не має всієї інформації, вміння чи можливості, необхідних для того, щоб забезпечити успіх групової діяльності.

Навчальні цілі учнів можуть бути структуровані по-різному: одні стимулюють спільні зусилля, другі — конкуренцію, треті — тільки зусилля окремої особистості. На відміну від ситуації кооперативного навчання, ситуація конкуренції виникає, коли учні змагаються один з одним, щоб досягти мети, що насправді досяжна тільки для одного чи кількох учнів. У конкуренції присутня негативна взаємозалежність між цілями, що досягаються. Учні

розуміють, що вони досягають свої цілей тільки за умови, що інші учні класу зазнають невдачі. Здійснюється нормативна оцінка власних досягнень. У підсумку — учні або ретельно працюють, щоб перемогти інших однокласників, або, махнувши рукою, відступають, оскільки не вірять, що в них є шанс на перемогу. В індивідуалістській навчальній ситуації учні трудяться поодиноці, щоб досягти цілей, що ніяк не співвідносяться з цілями однокласників. Цілі, до яких прагнуть учні, незалежні одна від одної. Учні розуміють, що їхні успіхи ніякою мірою не залежать від діяльності товаришів. Як результат вони зосереджуються винятково на власних інтересах і персональному успіху, а успіхи і невдачі інших ігнорують як те, що не має ніякого значення.

Зарубіжні дослідження кооперативного, конкурентного й індивідуального навчання мають довгу історію і, безсумнівно, вказують на те, що співробітництво, порівняно з конкуренцією й індивідуальними зусиллями, приводить до:

- а) більш високих досягнень і більшої продуктивності;
- б) більш турботливих, чуйних і відданих взаємин;
- в) більшого психологічного здоров'я дітей, соціальної компетентності і самоповаги.

Позитивний ефект, що має співробітництво для досягнення багатьох важливих результатів, робить кооперативне навчання одним з найбільш цінних інструментів в арсеналі педагога.

Педагоги самі себе обманюють, якщо думають, що добрих намірів і відповідних вказівок, типу «працуйте разом», «співробітничайте» і «будьте єдиним колективом», буде досить, щоб члени групи дійсно почали працювати спільно. Об'єднавши учні в групи і поставивши їм завдання працювати разом, не можна розраховувати, що це само собою приведе до спільної діяльності. Не всі групи є групами співробітництва. Об'єднання в групи цілком може закінчитися конкуренцією, причому в тісному просторі, або приведе до окремої, індивідуальної діяльності, що перемежовується з розмовами. Організувати урок таким чином, щоб учні дійсно працювали в режимі

співробітництва, можна лише розуміючи, які компоненти запускають механізм співробітництва.

Оволодіння суттєвими компонентами співробітництва дає можливість вчителям:

- застосовувати кооперативне навчання за умов роботи за діючими навчальними програмами в межах звичайних шкільних курсів;
- перебудовувати уроки, вже побудовані на принципах кооперативного навчання, таким чином, щоб вони відповідали даній навчальній ситуації і дозволяли корегувати недоліки навчальних програм та недостатній пізнавальний рівень учнів;
- діагностувати проблеми, що можуть виникнути в деяких учнів при кооперативному навчанні, і втручатися, щоб збільшити ефективність навчання в групі.

Суттєвими компонентами співробітництва є: позитивна взаємозалежність; особистісна взаємодія, що стимулює діяльність; індивідуальна і групова підзвітність; навички міжособистісного спілкування і спілкування в невеликих групах; обробка даних про роботу групи. Структурне систематичне включення цих основних елементів у ситуацію навчання дозволяє сподіватися, що група буде застосовувати саме спільні зусилля і що вдасться дисципліновано впровадити кооперативне навчання — успішно і надовго.

Перший і найважливіший елемент при структуруванні кооперативного навчання — *позитивна взаємозалежність*. Її можна вважати успішно вибудованою, коли члени групи розуміють, що вони пов'язані один з одним такою мірою, що один не може бути успішним, якщо не будуть успішними усі. Отже, групові цілі і завдання варто розробляти і повідомляти учням так, щоб вони повірили, що вони або «потонуть», або «впливуть», але тільки разом. Коли позитивна взаємозалежність вибудована міцно, для всіх стає абсолютно зрозумілим, що:

- зусилля кожного члена групи потрібні і незамінні для успіху всієї групи;

- кожен член групи вносить унікальний вклад у спільні зусилля групи завдяки його/її можливостям і/чи ролі й обов'язку при виконанні завдання.

Це породжує відданість і зацікавленість не тільки у власному успіху, а й у успіху інших членів групи, що і є суттю навчання у кооперації. Якщо немає позитивної взаємозалежності, немає і співробітництва.

Другий основний елемент спільного навчання — *особистісна взаємодія, що стимулює діяльність*, причому важливо, щоб учні фізично розташовувалися обличчям один до одного. Учні повинні спільно займатися реальною діяльністю, у якій кожний працює на успіх не тільки свій, а й товаришів, спільно використовуючи можливості, допомагаючи один одному, підтримуючи, заохочуючи і радіючи досягненням товаришів. Існують важливі види пізнавальної діяльності і міжособистісної динаміки, що можуть здійснитися тільки у випадку, коли учні сприяють навчанню один одного.

Сюди належить і усне пояснення того, як вирішувати проблеми, і передача друзям власних знань, і перевірка розуміння, і обговорення досліджуваних понять, і поєднання досліджуваного матеріалу з вивченим. Кожний із цих видів діяльності може бути структурно включений у загальне русло завдань, одержу-ваних групою, і в процес їх виконання.

Завдяки цьому групи кооперативного навчання є одночасно системою академічної (кожен учень має когось, кому небайдужі його успіхи в навчанні, бере на себе зобов'язання з надання допомоги) й особистісної підтримки (кожен учень має когось, хто йому по-людськи відданий). Саме завдяки особистісній взаємній підтримці в процесі навчання члени групи беруть на себе зобов'язання один стосовно одного і виявляють відданість загальні й справі і цілям.

Третій основний елемент спільного навчання — *індивідуальна і групова підзвітність*. Два рівні підзвітності повинні неодмінно бути структурно включені в уроки, засновані на кооперативному навчанні. Група повинна нести відповідальність за досягнення своїх цілей, і кожен член повинен відповідати з свою частину роботи. Індивідуальна підзвітність існує, коли оцінюється діяльність кожної особи, і результати надходять назад у групу, і самій особі — з

метою встановити, хто більше потребує допомоги, підтримки і схвалення в ході навчання. Ціль кооперативного навчання в навчальних групах полягає в тому, щоб кожен член групи зміцнився, реалізувався як повноправна особистість. Учні навчаються спільно для того, щоб згодом змогли придбати велику індивідуальну компетентність.

Четвертим основним елементом спільного навчання є *розвиток навичок міжособистісного спілкування і спілкування в невеликих групах*. Спільне навчання є по своїй суті складнішим, ніж конкурентне чи індивідуальне навчання, оскільки учні повині одночасно виконувати певне завдання (вивчення змісту навчального предмета) і робити групову роботу (ефективно функціонувати як єдина група). Соціальні вміння, необхідні для ефективної співпраці, не з'являються за помахом чарівної палички в той момент, коли організуються подібні уроки. Такі соціальні здібності необхідно розвивати в учнів так само цілеспрямовано й акуратно, як і академічні навички. Навички керівництва, прийняття рішень, вироблення довіри, спілкування й улагоджування конфліктів дають учням можливість успішно справитися як із процесом групової роботи, так і з виконанням академічного завдання. Оскільки співробітництво і конфлікт нерозривно пов'язані процедури, то навички конструктивного розв'язання конфліктів особливо важливі для довгострокового успіху при кооперативному навчанні.

П'ятим основним елементом кооперативного навчання є *обробка (аналіз, опрацювання) даних про роботу групи*. Таке опрацювання відбувається, коли члени групи обговорюють, наскільки успішно вони досягають свої цілей і наскільки успішно вони підтримують ефективні робочі стосунки.

Група повинна розібратися, які дії окремих її членів корисні, а які марні, і прийняти рішення про те, як варто поводитися надалі: що залишити і що змінити у своїй поведінці. Підвищення ефективності, процесу навчання відбувається завдяки ретельному аналізу того, як співпрацюють члени групи, і визначенню способів поліпшення ефективності цієї роботи.

Кооперативне навчання може здійснюватись не тільки в групах, а й у

парах. Пара є різновидом навчального колективу, де відбувається взаємонавчання. Взаємодія учнів у парі, порівняно з групою, має свої особливості, які позначаються на організації діяльності, але за механізмами впливу на розвиток дітей є значною мірою подібною до групової діяльності. Робота в парах застосовується і як окрема самостійна технологія навчання, і як підготовчий етап до роботи в групах, який допомагає розвинути в учнів комунікативні та інші вміння і навички.

Така групова навчальна діяльність сприяє формуванню у школярів позитивного ставлення до навчання, розвиває вміння пристосовуватись до умов роботи в групі і забезпечує високу загальну активність учнівського колективу. Крім того, саме групові форми організації навчальної діяльності є надзвичайно важливими для широкого та ефективного використання інтерактивних технологій. Кооперативне навчання дає можливість всім учням активно працювати на уроці, застосовувати на практиці уміння активного слухання, сприяє виробленню спільної думки в ситуації, менш напруженій, ніж робота у великій групі. Невимушена обстановка в малій групі сприяє розвиткові у сором'язливих учнів навичок міжособистісного спілкування. Крім того, технології кооперативного навчання вчать учнів уникати конфліктних ситуацій при вирішенні спірних питань.

Дискусії в малих групах стимулюють роботу командою. Потік ідей допомагає учням бути корисними один одному. Висловлення думок дає їм змогу відчувати їхні власні ресурси та зміцнити їх.

Сутнісним є встановлення міцного контакту між учителем і класом, а також між учнями.

Отже, основними ознаками кооперативної групової роботи є:

1. Поділ класу на групи для досягнення конкретного навчального результату.
2. Склад групи не може бути постійним протягом тривалого часу. Він змінюється залежно від змісту і характеру навчальних завдань, що необхідно виконати.

3. Кожна група розв'язує певну проблему, визначену завданням, яке може бути:

- *за складністю* однаковим для гетерогенних (складаються з учнів з різним рівнем пізнавальних можливостей) груп або диференційованим для гомогенних (складаються з учнів, приблизно рівних за пізнавальними можливостями);
- *за змістом та навчальною метою* однаковим для всіх груп (не залежно від складу групи);
- *за змістом* взаємодоповнюючим або послідовно пов'язаним із завданнями інших груп за логікою матеріалу, що дозволяє вивчити проблему з різних боків;
- *за способом (процедурою)* виконання різним або однаковими

4. Завдання в групі виконується таким способом, щоб можна було врахувати й оцінити індивідуальний внесок кожного члени групи й групи в цілому.

Кількість учнів у групі залежить від загальної кількості їх у класі, характеру й обсягу знань, що опрацьовуються, наявності необхідних матеріалів, часу, відведеного на виконання роботи. Вона обумовлюється наданням кожному учневі можливості зробити чітко визначений внесок у виконання завдання. Оптимальною вважають групу з 3-6 осіб, тому що за меншої кількості учням важко різнобічно розглянути проблему, а за більшої - складно врахувати, яку саме роботу виконав кожний учень.

Зі збільшенням розміру групи збільшується рівень набуття спроможності, досвіду і навичок. Проте підвищується ймовірність порушень правил поведінки, прийнятих усіма.

Групи непарної і парної кількості членів — незгода складніше долається в групах з парною кількістю членів. Групам з не парною кількістю властива краща спроможність вибратися з глухого кута.

Групи з двох осіб (пара) — високий рівень обміну інформацією і низький рівень незгоди. Але якщо в такій групі запанують емоції, ситуація може зайти в

глухий кут, бо тут відсутня третя людина для примирення.

Групи з трьох осіб — найбільш стабільні групові структури випадкових змінних коаліцій, але двоє сильніших у цій групі можуть домінувати над третьою людиною.

П'ять осіб — оптимальний розмір навчальної групи. Він досить великий для групової стимуляції і досить малий для особистого визнання. Співвідношення 2:3 забезпечує меншість підтримкою.

Об'єднання в групи може здійснюватись вчителем (здебільшого на добровільній основі, за результатами жеребкування) або самими учнями за власним вибором. Існує багато ефективних способів об'єднання учнів у групи.

- Можна заздалегідь скласти список і вивісити його в класі ще до уроку. У цьому випадку вчитель контролює склад групи.
- Можна попросити учнів розрахуватися на «перший, другий...», об'єднати їх запорами року, квітками тощо (замість номерів можна використовувати різнобарвні картки, різноманітні предмети тощо).

"В окремих випадках учитель може зберегти групу, яка вже почала працювати над проблемою, на кілька уроків у постійному складі або виділити постійно (на певний час) діючу групу експертів, спостерігачів тощо. Треба тільки пам'ятати, що демократичність інтерактивного навчання, його особистісна орієнтованість потребують обов'язкового залучення учнів до організації їхньої діяльності, тобто обговорення з ними можливого складу груп, процедур групової діяльності, її очікуваних результатів і досягнення демократичної згоди між учнями і вчителем на всіх етапах навчально-виховного процесу.

Отже, групи можуть бути гомогенними (однорідними), тобто об'єднувати учнів за певними ознаками, наприклад за рівнем знань та позаурочної інформації з предмета, або гетерогенними (різнорідними). Бажано об'єднувати в одну групу сильних, середніх і слабких учнів. У різнорідних групах стимулюється творче мислення й інтенсивний обмін ідеями.

Таким чином, використання групових форм організації діяльності учнів у

рамках класно-урочної системи навчання дає змогу позбутися деяких її вад і є однією з умов використання інтерактивних технологій навчання.

2.6. Порівняльний аналіз традиційних та інтерактивних технологій навчання

Як відомо, інтерактивне навчання принципово відрізняється від традиційного.

Для більш ґрунтовної характеристики відмінних рис двох видів навчання було проведено їх порівняльний аналіз, користуючись структурою процесу навчання І. Харламова, та представлених результатів порівняння в таблиці 1.2.

Таблиця 1.2.

Порівняння традиційного і інтерактивного навчання

Компоненти	ТРАДИЦІЙНЕ НАВЧАННЯ	ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ
Цільовий компонент	Передавання знань через викладання навчальної інформації без залучення студентів до активної навчально-пізнавальної діяльності.	Розвиток студента як суб'єкта навчальної діяльності, створення умов для активного оволодіння знаннями та реалізації творчого потенціалу.
Мотиваційний компонент	Перевага зовнішньої мотивації.	Наявність глибокої внутрішньої мотивації та мотивації спільної діяльності.
Змістовний компонент	Репродуктивне засвоєння матеріалу.	Самостійний пошук та оволодіння знаннями.
Операційно-діяльнісний компонент	Перевага методів усного викладання: лекції, бесіди, методи ілюстрацій і демонстрацій, репродуктивні методи.	Інтерактивні методи рольова гра, «акваріум», «мікрофон» «мозковий штурм», дискусія, та ін.

Контрольно-регулюючий компонент	Викладач контролює обсяг вивчення матеріалу, час і процес навчання. Зворотний зв'язок з учнями відсутній. Викладач є «джерелом»	Контроль викладача за обсягом матеріалу, що вивчається, процесом навчання. Зворотний зв'язок з учнями є постійним. Викладач є організатором, консультантом та
---------------------------------	---	---

Використавши дані таблиці, можна зробити висновок, що інтерактивне навчання сприяє активізації навчально-пізнавального процесу, формуванню глибокої внутрішньої мотивації, надає можливості для інтелектуального та творчого розвитку, вияву ініціативи, розвиває комунікативні вміння. Тому використання цього виду навчання є невід'ємною частиною процесу професійної підготовки майбутніх фахівців.

Таким чином, для підготовки висококваліфікованих фахівців, які будуть конкурентоспроможні на сучасному ринку праці, нині є потреба в оновленні змісту та методики викладання спеціальних дисциплін.

Отже, у ВНЗ необхідно поступово впроваджувати замість репродуктивної системи навчання творчу (креативну) систему, для чого слід активно використовувати сучасні прогресивні педагогічні технології, що здатні забезпечити самореалізацію кожного студента. Це пояснюється тією обставиною, що в сучасних умовах на ринку праці цінується не формальний рівень освіти, тобто інформованість, а здатність фахівця опанувати нові знання, розв'язувати виникаючі професійні задачі.

Таким чином, одним із напрямів розвитку навчального процесу у ВНЗ України є застосування на заняттях інтерактивних технологій навчання. Зокрема, особливого значення набуває використання на заняттях різноманітних ігрових методів, проектних технологій навчання, інформаційно-комунікаційних технологій навчання та їх інтеграція, що широко використовується нині у ВНЗ

Отже, інтерактивні технології – це організація засвоєння знань і формування певних вмінь та навичок через сукупність особливим способом

організованих навчально-пізнавальних дій, що полягають в активній взаємодії учнів між собою та побудові міжособистісного спілкування з метою досягнення запланованого результату.

2.7. Здійснення інтерактивного навчання на основі використання інформаційно-комунікаційних технологій

Сучасний світ, що швидко змінюється, зумовив відповідні зміни в освіті, вимагаючи від неї мобільності, вміння відповідати запитам суспільства, ринку праці. Цим зумовлена потреба в перегляді традиційних орієнтирів і цілей навчання. Головним завданням освіти нині є підготовка фахівців, адаптованих до умов інформаційного суспільства. Головним підсумком навчання має стати не тільки сума знань, що одержані в процесі

навчання, а й оволодіння певною професією. Крім цього, фахівець потребує вміння діяти в умовах виробництва, навичок самостійної роботи, особистої відповідальності і т. ін.

В навчанні із застосуванням інформаційно-комунікаційних технологій інтерактивність – це можливість користувача активно взаємодіяти з носієм інформації, на власний розсуд здійснювати її відбір, змінювати темп подання матеріалу. Як відомо, найвищий рівень інтерактивності мають електронні засоби доставки інформації або ІКТ.

Як зазначає І. Роберт, інтерактивне навчання передбачає навчання на основі здійснення прямого та зворотного зв'язку між студентами та викладачами; забезпечення технологічного доступу до навчальної інформації з використанням інтерактивної технології, адаптації системи навчання до індивідуальних особливостей студентів, реалізація спілкування; можливості керування навчальною діяльністю студентів.

Вчені визначають інтерактивний діалог як «взаємодію користувача з програмною системою, що відрізняється від діалогової, припускаючи обмін текстовими командами (запитами) і відповідями (запрошеннями), реалізацією розвинених засобів здійснення діалогу (наприклад, можливість ставити

запитання в довільній формі з використанням ключового слова, у формі з обмеженим набором символів), при цьому забезпечується можливість вибору варіантів змісту навчального матеріалу, режиму роботи».

Н. Апатова ототожнює інтерактивний і комп'ютерний діалоги, які «забезпечують комунікацію між двома партнерами – навчальним засобом (комп'ютером) і студентом.

Інтерактивність – досить широке поняття, проте ні в якому разі не зводиться тільки до можливості спілкування між людьми. Інтерактивність має різні форми реалізації :

- взаємодія між учасниками навчального процесу за допомогою різних видів електронного зв'язку (зворотний зв'язок);

- створення за допомогою запропонованих компонентів (шаблони, форми, графічні малюнки і т. ін.) навчальних програмних засобів (НПЗ) або будь-якого власного продукту – тести, карти, таблиці і т. ін.;

- активна дія студентів із оволодіння змістом НПЗ, та їх часткова зміна;

- вплив на студентів, на процес і порядок виконання завдань, тестів НПЗ;

- здійснення самоконтролю/контролю за виконанням завдань за допомогою запропонованих форм відповідей: введення вибіркових відповідей, обчислення відповідей, графічної інформації, аналітичних виразів у довільній формі запису.

У процесі цього необхідно чітко уявляти, про які форми взаємодії йде мова: про форму «студент↔комп'ютер↔викладач/студент», яка зазвичай реалізується за допомогою ІКТ, або «студент↔комп'ютер», що реалізується як на базі Веб-технологій, так і на базі програмних оболонок НПЗ. Так, перша з перелічених вище форм реалізації інтерактивності відбувається в системі «студент↔комп'ютер↔ викладач/студент», усі наступні – в системі «студент↔комп'ютер», яку традиційно відносять до низько-контекстуальної культури оскільки вона має заздалегідь задані логічні основи спілкування і жорсткіші обмеження в символах, тезаурусі, діалозі і т. ін. Взаємодія «студент↔комп'ютер↔викладач/студент» становить особливий інтерес з

точки зору педагогічної дії. Вона зазвичай спрямована на формування розуміння в електронному навчальному середовищі у відповідних контекстах. Очевидно, що інтерактивність можлива в тому випадку, коли студент має свободу вибору навчальних дій. Це надає йому можливість одержання активної позиції в інформаційному суспільстві, що також є свого роду способом індивідуальної самореалізації, посилює процеси мислення, сприяє ефективнішому розумінню і засвоєнню навчальної інформації.

Таким чином, інтерактивність можна розглядати і як процес комунікації, і як процес будь-якої дії. Інтерактивність – це, по-перше, здатність людини активно впливати на зміст, зовнішній вигляд і тематичну спрямованість комп'ютерної програми або електронних ресурсів; по-друге, можливість спілкуватися, висловлювати свої думки і дізнаватись думки партнерів із спілкування.

Інтерактивність, будучи ключовою властивістю ІКТ у навчальному процесі, сприяє, в свою чергу, реалізації інших дидактичних властивостей ІКТ:

- *комунікативності* – можливості комутації інформації за допомогою різних видів електронного зв'язку – форуму, чату, телеконференції, дошки оголошень, Skype і т. ін.;

- *адаптивності* – можливості підтримки сприятливих умов процесу навчання, організацію демонстрацій, самостійних робіт, наступність знань;

- *продуктивності* – можливості зміни або доповнення інформації;

- *креативності* – можливості створювати що-небудь або знаходити вирішення проблеми на основі запропонованого матеріалу.

Виходячи з цього, можна сказати, що є декілька видів інтерактивності в навчальному процесі:

- *інтерактивність зворотного зв'язку* забезпечує можливість поставити питання, що цікавить, і одержати відповідь або проконтролювати процес засвоєння матеріалу;

– *часова інтерактивність* дозволяє самостійно визначати початок, тривалість процесу навчання і швидкість просування за навчальним матеріалом;

– *порядкова інтерактивність* дозволяє студенту вільно визначати черговість використання фрагментів інформації;

– *змістовна інтерактивність* дає можливість студенту змінювати, доповнювати або ж зменшувати обсяг змістовної інформації;

– *творча інтерактивність* проявляється у створенні студентами власного продукту креативної діяльності: Веб-проект, власний Веб-сайт, електронні тести, вправи і т.ін.

Інтерактивний зворотний зв'язок забезпечує, на наш погляд, найбільшу ефективність діяльності студентів із засвоєння навчального матеріалу.

Виділяють два види зворотного зв'язку. Перший з них – інформація надходить від тієї або іншої навчальної або тестуючої програми, яка включена в навчальний процес, у відповідь на дії студента. Такий зворотний зв'язок характеризується оперативністю, дає можливість студенту зробити усвідомлений висновок про успішність або помилковість навчальної діяльності; вона спонукає його до рефлексії, є стимулом до подальших дій, допомагає оцінити і скоректувати одержані результати.

Другий вид зворотного зв'язку – це реакція викладача або інших учасників навчального процесу (носії мови, партнери з проектів та ін.) на діяльність студента. Вона може бути як оперативною, так і відстроченою, проте лише до деякої міри. В умовах телекомунікаційної взаємодії, коли невербальні канали спілкування учасників навчального процесу не використовуються, необхідно приділяти особливу увагу своєчасності цього зв'язку, його конструктивному і позитивному настрою.

В процесі організації проектної діяльності важливим завданням керівників проекту з обох боків є забезпечення оперативного зворотного зв'язку, як реакції на результат діяльності партнерів. Планомірно і раціонально організований зворотний зв'язок у виконанні завдань в інформаційному

освітньому середовищі важливий, оскільки сприяє формуванню стійкої позитивної мотивації навчальної діяльності студентів.

Перший тип зворотного зв'язку або оцінний зворотний зв'язок (зазвичай застосовується в тестуючих програмних засобах) має декілька рівнів реалізації:

– *перший рівень* – це констатація неправильного результату розв'язання без аналізу помилок, і без видачі будь-яких рекомендацій;

– *другий рівень* – це констатація неправильного результату розв'язання без аналізу помилок, які мали місце, але з видачею рекомендацій загального характеру;

– *третій рівень зворотного зв'язку* – це констатація неправильного результату і видача конкретних рекомендацій для одержання правильного розв'язку, а у низці випадків – ще й аналіз помилок, котрі мали місце.

Інтерактивність зворотного зв'язку іншого типу часто розглядається як один із засобів інтенсифікації процесу навчання. Відомо, що комунікативна функція мови є однією з основних. Істотною умовою володіння мовою є щільність спілкування. В звичайних умовах навчання досягти високої щільності спілкування досить складно. Сучасний досвід викладання показує, що використання ІКТ дозволяє частково забезпечити занурення студента в навчальне середовище. В процесі роботи в мережі Інтернет, де більшість сайтів представлена англійською або російською мовами, беручи участь у конференціях і форумах, у студентів зростає потреба в розумінні іноземної мови. Крім того, активна комунікативна взаємодія учасників навчального процесу сприяє розвитку способів пізнання, навичок взаємодії в групі, вмінь формувати свою точку зору, стійко приймати позиції інших.

Таким чином, застосування ІКТ, скажімо, таких, як чат, телеконференція, форум, з метою забезпечення взаємодії учасників навчального процесу сприятиме:

- розвитку комунікативних навичок;
- розвитку особистості та її творчого потенціалу;
- розвитку навичок співпраці в колективі;

- ефективності пізнання;
- створенню позитивної емоційної атмосфери;
- розвитку особистих здібностей;
- взаємообміну цінностями.

Під тимчасовою і порядковою інтерактивністю розуміється можливість виконання електронних завдань в довільному порядку за необхідною кількістю часу.

Змістовна і творча інтерактивність припускає створення Веб-проектів, в яких змістовна наповненість продукту діяльності повністю залежить від творчого потенціалу студентів. Обмежуватися може тільки технічна сторона створення електронного продукту, оскільки використовуються різні майстер-шаблони.

На підставі аналізу розглянутої інтерактивності можна виділити такі характеристики видів навчальної діяльності (Таблиця 1.3.):

Таблиця 1.3.

Характеристика видів навчальної інтерактивності

Вид інтерактивності	Форми взаємодії	Способи реалізації	Технічна основа взаємодії
Інтерактивність зворотного зв'язку першого рівня	Студент ↔ комп'ютер	Можливість проконтролювати процес засвоєння матеріалу, поставити запитання, одержати відповідь	Програмна оболонка навчального закладу; Веб-технології
Інтерактивність зворотного зв'язку другого рівня	Студент ↔ комп'ютер ↔ викладач	Можливість проконтролювати процес засвоєння матеріалу, поставити запитання, одержати вичерпну консультацію і рекомендації	Інформаційно-комунікаційні технології
Тимчасова інтерактивність	Студент ↔ комп'ютер	Можливість визначення тривалості засвоєння матеріалу	Програмна оболонка навчального закладу; Веб-технології

Порядкова інтерактивність	Студент ↔ комп'ютер	Можливість визначення черговості фрагментів інформації	Програмна оболонка навчального закладу; Веб-технології
---------------------------	---------------------	--	--

Інтерактивні методи навчання, що базуються на ІКТ, спонукають студентів до пошукової, творчої діяльності, сприяють розвитку їхньої особистості, професійному становленню, створюють умови для формування якостей, які необхідні для взаємодії в сучасному суспільстві та майбутній трудовій діяльності.

РОЗДІЛ III. ТЕХНОЛОГІЇ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ

Кожна з описаних у цьому розділі технологій у різних педагогічних текстах зустрічається під різними назвами, тому для уніфікації в кожному випадку наведено різні назви технологій, які трапляються в літературі.

Зауважимо також, що, враховуючи відсутність у науковій літературі будь-якої класифікації інтерактивних технологій навчання, ми визначили їх умовну робочу класифікацію за формами навчання (моделями), у яких реалізуються інтерактивні технології. Ми розподіляємо їх на чотири групи залежно від мети уроку та форм організації навчальної діяльності учнів:

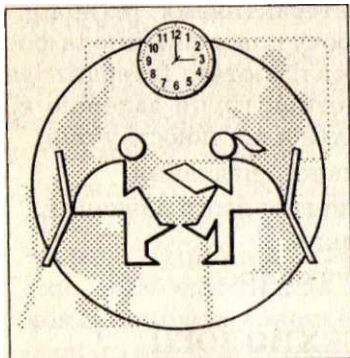
- Інтерактивні технології кооперативного навчання.
- Інтерактивні технології колективно-групового навчання.
- Технології ситуативного моделювання.
- Технології опрацювання дискусійних питань.

3.1. ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ КООПЕРАТИВНОГО НАВЧАННЯ

Парна і групова робота організовується як на уроках засвоєння, так і на уроках застосування знань, умінь та навичок. Це може відбуватися одразу ж після викладу вчителем нового матеріалу, на початку нового уроку замість опитування, на спеціальному уроці, присвяченому застосуванню знань, умінь та навичок, або бути частиною повторювально-узагальнюючого уроку.

Робота в парах

(Один проти одного, один — вдвох — всі разом, «Думати, працювати в парі, обмінятися думками»)



Технологія особливо ефективна на початкових етапах навчання учнів роботі у малих групах. Її можна використовувати для досягнення будь-якої дидактичної мети: засвоєння, закріплення, перевірки знань тощо. За умов парної роботи всі діти в класі отримують рідкісну за традиційним навчанням можливість говорити, висловлюватись. Робота в парах дає учням час подумати, обмінятись ідеями з партнером і лише потім озвучувати свої думки перед класом. Вона сприяє розвитку навичок спілкування, вміння висловлюватись, критичного мислення, вміння переконувати й вести дискусію.

Використання такого виду співпраці сприяє тому, що учні не можуть ухилитися від виконання завдання. Під час роботи в парах можна швидко виконати вправи, які за інших умов потребують великої затрати часу. Серед них можна назвати такі:

- Обговорити короткий текст, завдання, письмовий документ.
- Узяти інтерв'ю і визначити ставлення партнера до заданого читання, лекції, відео чи іншої навчальної діяльності.
- Зробити критичний аналіз чи редагування письмової роботи один одного.
- Сформулювати підсумок уроку чи серії уроків з теми.
- Розробити разом питання до викладача або до інших учнів.
- Проаналізувати разом проблему, вправу чи експеримент .
- Протестувати та оцінити один одного.
- Дати відповіді на запитання вчителя.
- Порівняти записи, зроблені в класі.

Як організувати роботу

1. Запропонуйте учням завдання, поставте запитання для невеличкої

дискусії чи аналізу гіпотетичної ситуації. Після пояснення питання або фактів, наведених у завданні, дайте їм 1-2 хвилини для продумування можливих відповідей або рішень індивідуально.

2. Об'єднайте учнів у пари, визначте, хто з них буде висловлюватись першим, і попросіть обговорити свої ідеї один з одним. Краще відразу визначити час на висловлення кожного в парі і спільне обговорення. Це допомагає звикнути до чіткої організації роботи в парах. Вони мають досягти згоди (консенсусу) щодо відповіді або рішення.

3. По закінченні часу на обговорення кожна пара представляє результати роботи, обмінюється своїми ідеями та аргументами з усім класом. За потребою це може бути початком дискусії або іншої пізнавальної діяльності.

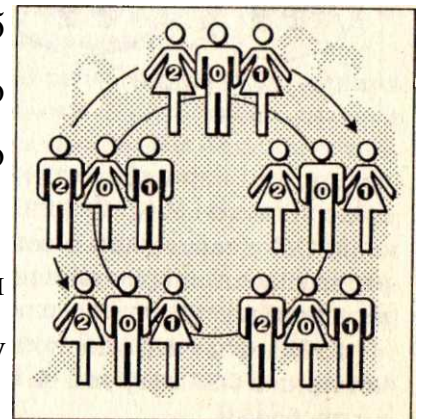
Ротаційні (змінювані) трійки

Діяльність учнів у цьому випадку є подібною до роботи в парах. Цей варіант кооперативного навчання сприяє активному, ґрунтовному аналізу та обговоренню нового матеріалу з метою його осмислення, закріплення та засвоєння.

Як організувати роботу

1. Розробіть різноманітні питання, щоб допомогти учням почати обговорення нового або роз'ясненого матеріалу. Використовуйте переважно питання, що потребують неоднозначної відповіді.

2. Об'єднайте учнів у трійки. Розмістіть трійки так, щоб кожна з них бачила трійку справа й трійку зліва. Разом усі трійки мають утворити коло.



3. Дайте кожній трійці відкрите питання (однакове для всіх). Кожен у 3 трійці має відповісти на це питання по черзі.

4. Після короткого обговорення попросіть учасників розрахуватися від 0 до 2. Учні з номером 1 переходять до наступної трійки за годинниковою стрілкою, а учні з номером 2 переходять через дві трійки проти годинникової

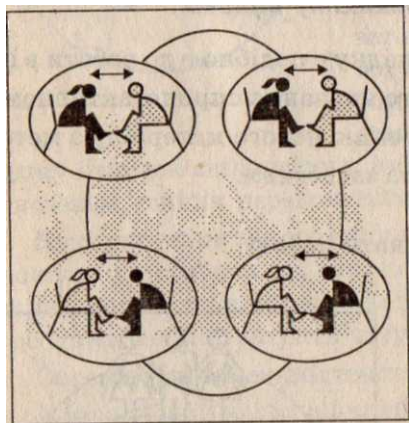
стрілки. Учні з номером 0 залишаються на місці і є постійними членами трійки. Результатом буде повністю нова трійка.

5. Ви можете рухати трійками стільки разів, скільки у вас є питань. Так, наприклад, коли проходить три ротації, кожен учень зустрічається із шістьма іншими учнями.

Два — чотири — всі разом

Ще один варіант кооперативного навчання, що є похідним від парної роботи, ефективний для розвитку навичок спілкування в групі, вмінь переконувати та вести дискусію.

Як організувати роботу

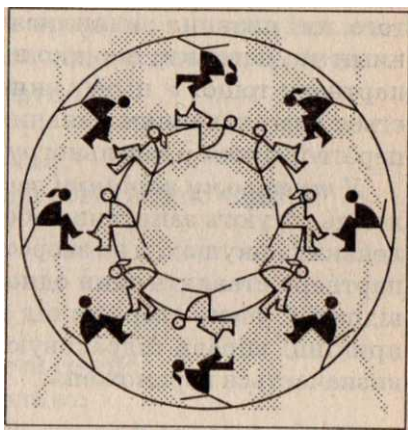


1. Поставте учням запитання для обговорення, дискусії або аналізу гіпотетичної ситуації. Після пояснення питання або фактів, наведених у ситуації, дайте їм 1-2 хвилини для продумування можливих відповідей або рішень індивідуально.

2. Об'єднайте учнів у пари і попросіть обговорити свої ідеї один з одним. Визначте час на висловлення кожного в парі і спільне обговорення. Попередьте, що пари обов'язково мають дійти згоди (консенсусу) щодо відповіді або рішення.

3. Об'єднайте пари в четвірки і попросіть обговорити попередньо досягнені рішення щодо поставленої проблеми. Як і в парах, прийняття спільного рішення обов'язкове.

4. Залежно від кількості учнів у класі можна об'єднати четвірки в більші групи чи перейти до колективного обговорення проблеми.



Карусель

Цей варіант кооперативного навчання

найбільш ефективний для одночасного включення всіх учасників в активну роботу з різними партнерами зі спілкування для обговорення дискусійних питань. Ця технологія застосовується:

- для обговорення будь-якої гострої проблеми з діаметрально протилежних позицій;
- для збирання інформації з якої-небудь теми;
- для інтенсивної перевірки обсягу й глибини наявних знань (наприклад, термінів);
- для розвитку вмінь аргументувати власну позицію.

Як організувати роботу

1. Розставте стільці для учнів у два кола.
2. Учні, що сидять у внутрішньому колі, розташовані спиною до центру, а в зовнішньому — обличчям. Таким чином, кожен сидить навпроти іншого.
3. Внутрішнє коло нерухоме, а зовнішнє — рухливе: за сигналом ведучого всі його учасники пересуваються на один стілець вправо і опиняються перед новим партнером. Мета — пройти коло, виконуючи поставлене завдання.

У першому варіанті організації такої діяльності учасники внутрішнього кола є прихильниками однієї точки зору, а зовнішнього — протилежної. Спочатку йде обмін точками зору у перших парах, подаються необхідні відомості (аргументи, оригінальний поворот проблеми тощо). Учні фіксують у себе в записничках усе, що подає протилежна сторона. За сигналом ведучого відбувається зміна партнерів, дискусія продовжується, однак учні намагаються підібрати нові контраргументи. До кінця кола учні, як правило, уже відточують свою систему аргументів, а також здобувають досвід спілкування з різними партнерами.

У другому варіанті використання «Каруселі» кожен учень, який сидить у зовнішньому колі, має листок із конкретним питанням (темою) і під час переміщення збирає максимум інформації, аспектів, поглядів із зазначеної проблеми. Наприкінці відбувається заслуховування окремих відповідей,

обговорення того, які питання виявилися особливо складними, продуктивними чи, навпаки, швидко вичерпалися і чому, як працювали партнери тощо. У цьому випадку застосування методу досягається узагальненням наявних в учнів знань, активізацією їх і перетворенням у загальногрупове надбання.

У третьому варіанті застосування «Каруселі» учні заздалегідь готують запитання або поняття й записують його на маленьких аркушах, а на звороті пишуть своє ім'я. Під час роботи партнери ставлять один одному запитання, і у разі правильної відповіді учень одержує від автора запитання цю картку. Наприкінці вправи підраховують кількість зароблених карток і визначається переможець.



Робота в малих групах

Роботу в групах варто використовувати для вирішення складних проблем, що потребують колективного розуму. Якщо витрачені зусилля й час не гарантують бажаного результату, краще вибрати парну роботу або будь-яку з наведених вище технологій для швидкої взаємодії. Використовуйте малі групи тільки в

тих випадках, коли завдання вимагає спільної, а не індивідуальної роботи.

Як організувати роботу

1. Переконайтеся, що учні володіють знаннями та вміннями, необхідними для виконання завдання. Якщо робота виявиться надто складною для більшості учнів — вони не стануть докладати зусиль.
2. Об'єднайте учнів у групи. Почніть із груп, що складаються із трьох учнів. П'ять чоловік — це оптимальна верхня межа для проведення обговорення в рамках малої групи. У процесі формування груп остерігайтеся навішування будь-яких «ярликів» па учнів.
3. Запропонуйте їм пересісти по групах. Переконайтеся в тому, що учні сидять по колу — «пліч-о-пліч, один проти одного». Усі члени групи повинні добре бачити один одного.

4. Повідомте (нагадайте) учням про ролі, які вони повинні розподілити між собою і виконувати під час групової роботи.

- Спікер, головуєчий (керівник групи):
 - зачитує завдання групі;
 - організовує порядок виконання;
 - пропонує учасникам групи висловитися по черзі; заохочує групу до роботи;
 - підбиває підсумки роботи; визначає доповідача.
- Секретар:
 - веде записи результатів роботи групи; записи веде коротко й розбірливо;
 - як член групи, повинен бути готовий висловити думки групи при підбитті підсумків чи допомогти доповідачу.
- Посередник:
 - стежить за часом;
 - заохочує групу до роботи.
- Доповідач:
 - чітко висловлює думку групи;
 - доповідає про результати роботи групи.

5. Будьте уважні до питань внутрішньогрупового керування. Якщо один з учнів повинен відзвітувати перед класом про роботу групи, забезпечте справедливий вибір доповідача.

6. Дайте кожній групі конкретне завдання й інструкцію (правила) щодо організації групової роботи. Намагайтеся зробити інструкції максимально чіткими. Малоімовірно, що група зможе сприйняти більш як одну чи дві, навіть дуже чіткі, інструкції за один раз.

7. Стежте за часом. Дайте групам досить часу на виконання завдання. Подумайте, чим зайняти групи, які справляться із завданням раніше за інших.

8. Подумайте про те, як ваш метод заохочення (оцінки) впливає на застосування методу роботи в малих групах. Забезпечте нагороди за групі

зусилля.

9. Будьте готові до підвищеного шуму, характерного для методу спільного навчання.

10. Під час роботи груп обійдіть їх, запропонувавши допомогу. Зупинившись біля визначеної групи, не відволікайте увагу на себе. Подумайте про свою роль у подібній ситуації.

11. Запропонуйте групам подати результати роботи.

12. Запитайте учнів, чи була проведена робота корисною і чого вони навчилися. Використайте їхні ідеї наступного разу.

13. Прокоментуйте роботу груп з точки зору її навчальних результатів та питань організації процедури групової діяльності.

Приблизно таким чином ви маєте організовувати роботу в групах доти, доки вона стане звичною для учнів.

Важливими моментами групової роботи є опрацювання змісту і подання групами результатів колективної діяльності. Залежно від змісту та мети навчання можливі різні варіанти організації роботи груп.

1 **«Діалог»**. Суть його полягає в спільному пошуку групами узгодженого рішення. Це знаходить своє відображення у кінцевому тексті, переліку ознак, схемі тощо. Діалог виключає протистояння, критику позиції тієї чи тієї групи. Всю увагу зосереджено на сильних моментах у позиції інших.

Клас об'єднується у 5-6 робочих груп і групу експертів з сильних учнів. Робочі групи отримують 5-10 хвилин для виконання завдання. Група експертів складає свій варіант виконання завдання, стежить за роботою груп і контролює час. По завершенні роботи представники від кожної робочої групи на дошці або на аркушах паперу роблять підсумковий запис. Потім, по черзі, надається слово одному доповідачеві від кожної групи. Експерти фіксують спільні погляди, а на завершення пропонують узагальнену відповідь на завдання. Групи обговорюють і доповнюють її. До зошитів занотовується кінцевий варіант.

2 **«Синтез думок»**. Дуже схожий за метою та початковою фазою на попередній варіант групової роботи. Але після об'єднання в групи і виконання

завдання учні не роблять записів на дошці, а передають свій варіант іншим групам, які доповнюють його своїми думками, підкреслюють те, з чим не погоджуються. Опрацьовані таким чином аркуші передаються експертам, які знову ж таки зіставляють написане з власним варіантом, роблять загальний звіт, котрий обговорює весь клас.

3 **«Спільний проект».** Має таку саму мету та об'єднання в групи, що й діалог. Але завдання, які отримують групи, різного змісту та висвітлюють проблему з різних боків. По завершенні роботи кожна група звітує і записує на дошці певні положення. В результаті з відповідей представників груп складається спільний проект, який рецензується та доповнюється групою експертів.

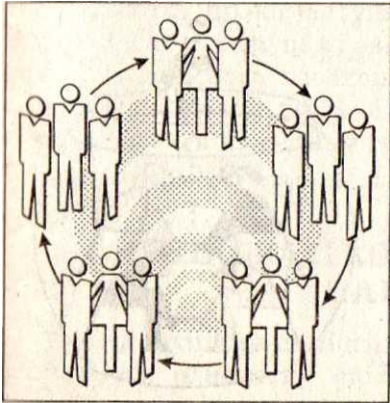
4 **«Пошук інформації».** Різновидом, прикладом роботи в малих групах є командний пошук інформації (зазвичай тієї, що доповнює раніше прочитану вчителем лекцію або матеріал попереднього уроку, домашнє завдання), а ретім відповіді на запитання. Використовується для того, щоб оживити сухий, іноді нецікавий матеріал.

Для груп розробляються запитання, відповіді на які можна знайти в різних джерелах інформації. До них можуть належати:

- роздатковий матеріал;
- документи;
- підручники;
- довідкові видання;
- доступна інформація на комп'ютері;
- артефакти (пам'ятки матеріальної культури);
- прилади.

Учні об'єднуються в групи. Кожна група отримує запитання по темі уроку. Визначається час на пошук та аналіз інформації. Наприкінці уроку заслуховуються повідомлення від кожної групи, які потім повторюються і, можливо, розширюються всім класом.

5 **«Коло ідей» (Раунд робін, кругова система).** Метою «Кола ідей» є вирішення гострих суперечливих питань, створення списку ідей та залучення

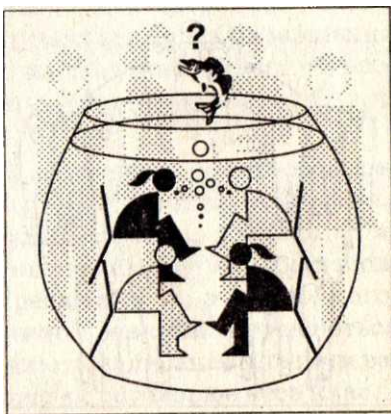


всіх учнів до обговорення поставленого питання. Технологія застосовується, коли всі групи мають виконувати одне і те саме завдання, яке складається з декількох питань (позицій), які групи представляють по черзі.

Коли малі групи завершують виконувати завдання і готові подати інформацію, кожна з них по черзі озвучує лише один аспект проблеми, що обговорювалась. Продовжуючи по колу, вчитель запитує всі групи по черзі, поки не вичерпаються ідеї. Це дасть можливість кожній групі розповісти про результати своєї роботи, уникаючи ситуації, коли перша група, що виступає, подає всю інформацію.

Як варіант можуть подаватись по колу результати не тільки групової, а й індивідуальної роботи. Цей метод є ефективним для вирішення проблемних питань. Для створення списку думок, точок зору можна попросити кожного учня по черзі запропонувати одну ідею усно або написати свою думку чи ідею на картці-індексі без імені. Вчитель збирає всі картки і складає список зазначених у них ідей на дошці або починає дискусію, користуючись інформацією з карток.

Акваріум



Ще один варіант кооперативного навчання, що є формою діяльності учнів у малих групах, ефективний для розвитку навичок спілкування в малій групі, вдосконалення вміння дискутувати та аргументувати свою думку. Може бути запропонований тільки за умови, що учні вже мають добрі навички групової роботи.

Як організувати роботу.

Учитель об'єднує учнів у групи по 4-6 осіб і пропонує їм ознайомитися із завданням.

Одна з груп сідає в центр класу (або на початку середнього ряду в класі, де стоять парти). Це необхідно для того, щоб відокремити діючу групу від слухачів певною відстанню.

Ця група отримує завдання для проведення групової дискусії, сформульоване приблизно так:

- прочитайте завдання вголос;
- обговоріть його в групі;
- за 3-5 хвилин дійдіть спільного рішення або підсумуйте дискусію.

Поки діюча група займає місце в центрі, вчитель знайомить решту класу з завданням і нагадує правила дискусії у малих групах. Групі пропонується вголос протягом 3-5 хвилин обговорити можливі варіанти розв'язання проблемної ситуації. Учні, що знаходяться у зовнішньому колі, слухають, не втручаючись у хід обговорення.

По закінченні відведеного для дискусії часу група повертається на свої місця, а вчитель ставить до класу такі запитання:

- Чи погоджуєтесь ви з думкою групи?
- Чи була ця думка достатньо аргументованою, доведеною?
- Який з аргументів ви вважаєте найбільш переконливим?

На таку бесіду відводиться не більше 2-3 хв. Після цього місце в «Акваріумі» займає інша група й обговорює наступну ситуацію.

Наприкінці вчитель повинен обговорити з учнями хід групової роботи, прокоментувати ступінь володіння навичками дискусії у малих групах і звернути увагу на необхідність та напрями подальшого вдосконалення таких навичок. У межах «акваріуму» можна підбити підсумки уроку або за браком часу обмежитись обговоренням роботи кожної групи.

3.2. ТЕХНОЛОГІЇ КОЛЕКТИВНО-ГРУПОВОГО НАВЧАННЯ

До цієї групи ми помістили інтерактивні технології, що передбачають

одночасну спільну (фронтальну) роботу всього класу.

Обговорення проблеми в загальному колі

Це загальновідома технологія, яка застосовується, як правило, в комбінації з іншими. Її метою є прояснення певних положень, привертання уваги учнів до складних або проблемних питань у навчальному матеріалі, мотивація пізнавальної діяльності, актуалізація опорних знань тощо. Вчитель має заохочувати всіх до рівної участі та дискусії.

Як організувати роботу

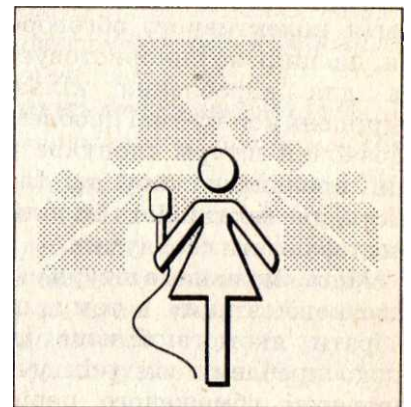
Бажано розташувати стільці або парти по колу. Весь клас обговорює ідеї чи події, що стосуються якоїсь певної теми. Обговорення будується навколо запланованої або імпровізованої теми, яку слід визначати зрозуміло для всіх присутніх до початку обговорення. Учні висловлюються за бажанням. Обговорення триває доти, доки є бажання висловитись. Вчитель бере слово (якщо вважає за потрібне) наприкінці обговорення. Він може; висловити свою думку.

Мікрофон

Різновидом загальногрупового обговорення є технологія «Мікрофон», яка надає можливість кожному сказати щось швидко, по черзі, відповідаючи на запитання або висловлюючи свою думку чи позицію.

Як організувати роботу

1. Поставте запитання класу.
2. Запропонуйте класу якийсь предмет (ручку, олівець тощо), який виконуватиме роль уявного мікрофона. Учні передаватимуть його один одному, по черзі беручи слово.



3. Надавайте слово тільки тому, хто отримує «уявний» мікрофон.
4. Запропонуйте учням говорити лаконічно й швидко (не більше ніж 0,5-1 хвилину).

5. Не коментуйте і не оцінюйте подані відповіді.

Незакінчені речення

Цей прийом часто поєднується з «Мікрофоном» і дає можливість ґрунтовніше працювати над формою висловлення власних ідей, порівнювати їх з іншими. Робота за такою методикою дає присутнім змогу долати стереотипи, вільніше висловлюватися щодо запропонованих тем, відпрацьовувати вміння говорити коротко, але по суті й переконливо.

Як організувати роботу

Визначивши тему, з якої учні будуть висловлюватись в колі ідей або використовуючи уявний мікрофон, учитель формулює незакінчене речення і пропонує учням висловлюючись закінчувати його. Кожний наступний учасник обговорення повинен починати свій виступ із запропонованої формули. Учні працюють з відкритими реченнями, наприклад: «На сьогоднішньому уроці для мене найбільш важливим відкриттям було...» або «Ця інформація дозволяє нам зробити висновок, що...» або «Це рішення прийнято тому, що...» тощо.

Мозковий штурм

Відома інтерактивна технологія колективного обговорення, що широко використовується для вироблення кількох вирішень конкретної проблеми.

Мозковий штурм спонукає учнів проявляти уяву та творчість, дає можливість їм вільно висловлювати свої думки.

Мета «мозкового штурму» чи «мозкової атаки» в тому, щоб зібрати якомога більше ідей щодо проблеми від усіх учнів протягом обмеженого періоду часу.

Як організувати роботу

Після презентації проблеми та чіткого формулювання проблемного питання (його краще записати на дошці) запропонуйте всім висловити ідеї, коментарі, навести фрази чи слова, пов'язані



з цією проблемою.

Запишіть усі пропозиції на дошці чи на великому аркуші паперу в порядку їх виголошення без зауважень, коментарів чи запитань.

Зверніть увагу на такі моменти.

1. Під час «висування ідей» не пропускайте жодної. Якщо ви будете судити про ідеї й оцінювати їх під час висловлювання, учні зосередять більше уваги на відстоюванні своїх ідей, ніж на спробах запропонувати нові і більш досконалі.

2. Необхідно заохочувати всіх до висування якомога більшої кількості ідей. Варто підтримувати й фіксувати навіть фантастичні ідеї. (Якщо під час мозкового штурму не вдасться одержати багато ідей, це може пояснюватися тим, що учасники піддають свої ідеї цензурі — двічі подумують, перед тим як висловлять).

3. Кількість ідей заохочується. В остаточному підсумку кількість породжує якість. В умовах висування великої кількості ідей учасники штурму мають можливість пофантазувати.

4. Спонукайте всіх учнів розвивати або змінювати ідеї інших. Об'єднання або зміна висунутих раніше ідей часто веде до висунення нових, що перевершують первинні.

5. У класі можна повісити такий плакат:

А. Кажіть усе, що спаде на думку.

Б. Не обговорюйте і не критикуйте висловлювання інших.

В. Можна повторювати ідеї, запропоновані будь-ким іншим.

Г. Розширення запропонованої ідеї заохочується.

6. На закінчення обговоріть й оцініть запропоновані ідеї.

Варіант «мозкового штурму» — «мережа» чи «кульки». Тут пускове слово (питання) пишеться в «кульці» в центрі сторінки. Коли обговорюються споріднені проблеми, вони записуються на папері із зазначенням зв'язку. Водночас «мозковий штурм» • цільного» типу дає можливість за дуже короткий період (три п'ять хвилин) записати ідеї, що виникли.

Обидва варіанти мають на меті заохочувати вільне висловлювання ідей.

Навчаючи — учусь («Кожен учить кожного», «Броунівський рух»)



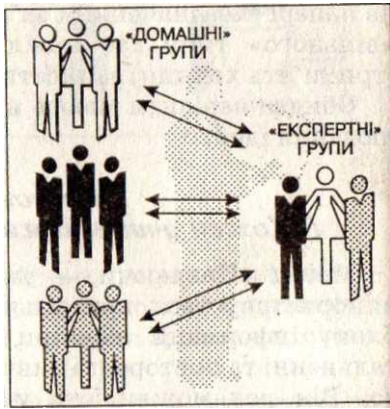
Метод «Навчаючи — учусь» використовується при вивченні блоку інформації або при узагальненні та повторенні вивченого. Він дає можливість учням узяти участь у передачі своїх знань однокласникам. Використання цього методу дає загальну картину понять і фактів, що їх необхідно вивчити на уроці, а також викликає певні запитання та підвищує інтерес до

навчання.

Як організувати роботу

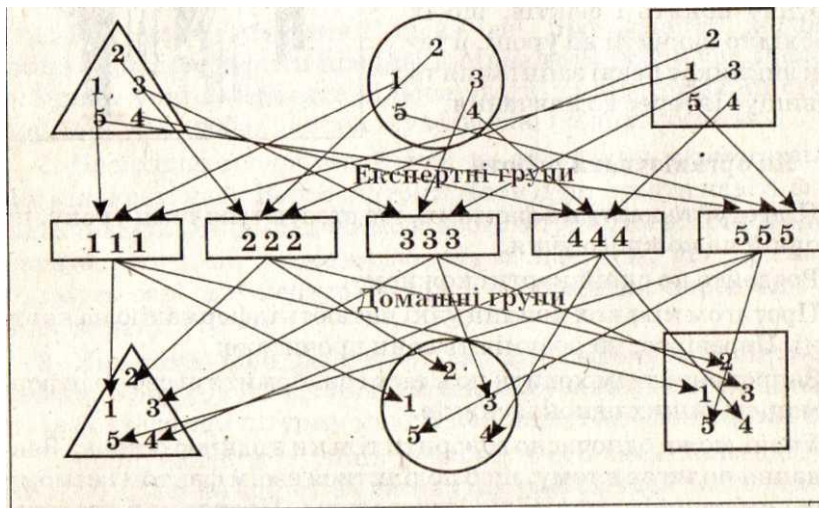
- Підготуйте картки з фактами, що стосуються теми уроку, по одній на кожного учня.
- Роздайте по одній картці кожному.
- Протягом кількох хвилин учні читають інформацію на картці. Перевірте, чи розуміють вони прочитане.
- Запропонуйте їм ходити по класу і знайомити зі своєю інформацією інших однокласників.
- Учень може одночасно говорити тільки з однією особою. Завдання полягає в тому, щоб поділитися своїм фактом і самому отримати інформацію від іншого учня. Протягом відведеного часу треба забезпечити спілкування кожного учня з максимальною кількістю інших для отримання якомога повної інформації.
- Після того як учні завершать цю вправу, запропонуйте їм розповісти, відтворити отриману інформацію. Проаналізуйте та узагальніть отримані ними знання. Відповіді можуть записуватись на дошці.

Ажурна пилка («Мозаїка», «Джиг-со»)



Технологія використовується для створення на уроці ситуації, яка дає змогу учням працювати разом для засвоєння великої кількості інформації за короткий проміжок часу. Ефективна і може замінити лекції у тих випадках, коли початкова інформація повинна бути донесена до учнів перед проведенням основного (базисного) уроку або доповнює такий урок. Заохочує учнів допомагати один одному вчитися, навчаючи.

Домашні групи



Як організувати роботу

1. Щоб підготувати учнів до уроку з великим обсягом інформації, підберіть матеріал, необхідний для уроку, і підготуйте індивідуальний інформаційний пакет для кожного учня (матеріали підручника, додаткові матеріали — вирізки з газет, пітти тощо).
2. Підготуйте таблички з кольоровими позначками, щоб учні змогли визначити завдання для їхньої групи. Кожен учень входить у дві групи — «домашню» й «експертну». Спочатку об'єднайте учнів у «домашні» групи (1, 2, 3), а потім створіть «експертні» групи, використовуючи кольорові позначки, що їх учитель попередньо роздає учням. У кожній домашній групі всі її учасники повинні мати позначки різних кольорів, а у кожній експертній — однакові.
3. Розпишіть учнів по «домашніх» групах від 3 до 5 чоловіків .

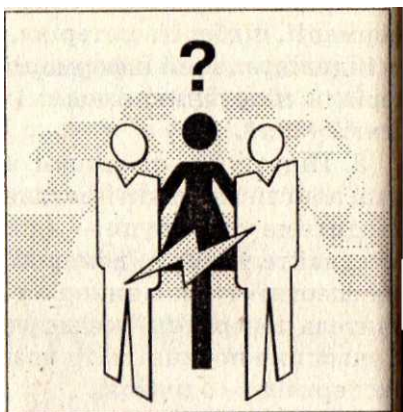
залежно від кількості учнів. Кожен учень має бути поінформований, хто входить до його «домашньої» групи, тому що її члени будуть збиратися пізніше. Дайте домашнім групам порцію інформації для засвоєння, кожній групі — свою. Завдання домашніх груп — опрацювати надану інформацію та опанувати нею на рівні, достатньому для обміну цією інформацією з іншими.

4. Після завершення роботи домашніх груп запропонуйте учням розійтись по своїх «кольорових» групах, де вони стануть експертами з окремої теми (своєї частини інформації). Наприклад, зберіть усіх «червоних» біля дошки, а всіх «синіх» — і холі. В кожній групі має бути представник із кожної «домашньої» групи.

5. Кожна експертна група повинна вислухати всіх представників домашніх груп і проаналізувати матеріал в цілому, провести його експертну оцінку за визначений час (для цього може знадобитися цілий урок, якщо матеріали складні або вени і за обсягом).

6. Після завершення роботи запропонуйте учням повернутися «додому». Кожен учень має поділитися інформацією, отриманою в експертній групі з членами своєї «домашньої» групи. Наприклад, всі учні під номером 1 повинні зустрітись перед класом. У «домашніх» групах має бути по одній особі з експертних груп. Учні мають намагатися донести інформацію якісно і в повному обсязі членам своєї домашньої групи за визначений учителем час. Завданням домашніх груп у цьому випадку вже є остаточне узагальнення та корекція всієї інформації.

Аналіз ситуації (Case-метод)



При вивченні гуманітарних дисциплін зміст деяких понять учні засвоюють, аналізуючи певні ситуації, випадки з життя: правові, історичні, моральні тощо, у яких стикаються інтереси людей, життєві погляди, позиції. Такі ситуації можуть аналізуватись учнями індивідуально, в парах, в

групах або піддаватись аналізу в загальному колі. Такий аналіз потребує певного підходу, алгоритму. Технологія вчить учнів ставити запитання, відрізнити факти від думок, виявляти важливі другорядні обставини, аналізувати та приймати рішення.

Ситуації, випадки слугують для учнів конкретними прикладами для ідей та узагальнень, забезпечують основу для високого рівня абстрагування та мислення, демонструють людські почуття та емоції, зацікавлюють учнів та захоплюють їхню увагу, допомагають пов'язати навчання з досвідом реального життя, дають шанс реального застосування знань.

Підготуйте заздалегідь проблемну ситуацію, випадок, дилему, яку будете опрацьовувати з учнями. В ньому обов'язкове мають бути дві конфліктуючі сторони, позиції, інтереси які суперечать одна одній. Зверніть увагу, що ситуація повинні бути подана таким чином, щоб дотримувався баланс інтересів сторін (тобто кожна з них мала підстави для захисту своєї позиції).

Дилема ставить людину перед важким вибором, який виникає завдяки конфлікту цінностей.

Думаючи над дилемами, учні можуть краще зрозуміти історичний контекст, сьогодишню соціальну і політичну ситуації а також свої внутрішні цінності. Також вони вчаться займати позицію, наводити обґрунтовані аргументи на захист своєї позиції і розуміти логіку й обґрунтування позицій інших. Дилеми призначені для ускладнення процесу мислення без висловлення крайніх думок і з поважним ставленням до точки зору інших.

Наступні кроки можуть бути корисними для моделювання дилеми із сучасної події чи на історичному (літературному, правовому) сюжеті.

1. Якої загальної теми стосуватиметься дилема (наприклад, списування чи заздрість, обдурювання).

2. Хто є центральною постаттю і який вибір повинен зрештою зробити герой у цій дилемі (наприклад, чи зможе студент, що бажає поступити в університет, списувати на іспиті; чи чесний законодавець, що підтримує соціальні програми саме тепер, коли стоїть проблема перевиборів на другий термін; чи може

людина не сплачувати податки на підставі, що Держава не забезпечує їй належний рівень життя, тощо).

3. Якою первісною інформацією повинен володіти учень, щоб мати відповідну можливість зрозуміти контекст, у якому наш герой стоїть перед дилемою (наприклад, інформація про важкі вступні іспити, результати попередніх голосувань у Верховній Раді з соціальних програм тощо).

4. Дайте ім'я герою дилеми і припишіть йому характерні риси «живої» людини, які б допомагали іншим краще зрозуміти його суть і те, що ним рухає.

5. Необхідно подати факти (аргументи) і думки, які б відстоювали дві позиції:

ТАК	НІ
------------	-----------

6. Напишіть історію, що і буде дилемою. Почніть зі сцени і вашим героєм і додайте контекст, у якому він повинен зробити вибір. Потім подайте саму дилему і приведіть 2-3 найбільш переконливих аргументи з кожної сторони (щодо вибору, перед в ким стоїть герой дилеми). Це може бути фраза «з однієї сторони..., але з іншої...». Закінчте ситуацій формулюванням вибору, поставивши запитання, що вимагає відповіді «так» чи «ні». Чи повинен герой дилеми робити так чи по-іншому? Інакше кажучи, у вдалій, зрозумілій дилемі повинні бути присутні чотири елементи: загальний контекст дилеми, знайомство з вибором, що дає дилема, наведення однаково сильних аргументів «за» і «проти» і пропозиція зробити чіткий вибір наприкінці.

Як організувати роботу

1. Запропонуйте учням прочитати підготовлену життєву або гіпотетичну спірну ситуацію.

2. Проаналізуйте її з учнями, користуючись такими запитаннями:

- *Якими є факти:* Що відбулося? Де і коли? Хто є учасниками ситуації? Що ми про них знаємо? Які факти є важливими? Які другорядними? Що в описі є фактами, а що думками, оцінками тощо?

- *У чому проблема ситуації:* У чому полягає конфлікт? Яке питання нам треба вирішити, розв'язуючи ситуацію? У чому інтереси кожної зі сторін? Чому вони суперечливі?

- *Якими можуть бути аргументи:* Які аргументи можуть бути наведені на захист позиції кожної зі сторін? На які документи, інформацію ми можемо спиратися, захищаючи ту чи іншу позицію?

- *У чому полягає рішення:* Яким буде розв'язок ситуації? Чому саме таким? На що ми спираємось, обираючи таке рішення? Якими можуть бути наслідки такого рішення? Чи існують інші шляхи розв'язання?

Вирішення проблем

Метою застосування такої технології є навчити учнів самостійно вирішувати проблеми та приймати колективне рішення.

Як організувати роботу

1. Приготуйте для учнів проблемне завдання, проблемну ситуацію.
2. Ознайомте їх із ситуацією та визначте суть проблеми.
3. Запитайте в учнів, чи розуміють вони суть проблеми. Попросіть їх описати її.
4. Об'єднайте учнів у групи, у яких вони могли б обговорити проблему, перш ніж перейти до пошуків шляхів її вирішення.
5. Запитайте в учнів: чи справді вони хочуть розв'язувати Цю проблему? Чи є проблема важливою, чи необхідно розв'язати її? Запитайте, чи зацікавлені сторони конфлікту в його розв'язанні.
6. Скориставшись технологією «мозкового штурму», дайте їм можливість визначити якнайбільше шляхів вирішення проблеми або можливих варіантів. На цьому етапі жодне рішення або варіант не відкидаються і не коментуються. Необхідно генерувати велику кількість ідей.
7. Разом з учнями проаналізуйте, поясніть та об'єднайте ідеї.
8. Обговоріть можливі позитивні та негативні наслідки кожної ідеї.
9. Виберіть найкращий варіант і дійдіть згоди щодо його

використання для вирішення проблеми (можна шляхом голосування).

10. Виберіть другий і третій варіанти як резервні на випадок, якщо перше рішення виявиться неефективним. Досягніть згоди щодо випробування варіантів.

Етапи вирішення проблеми:

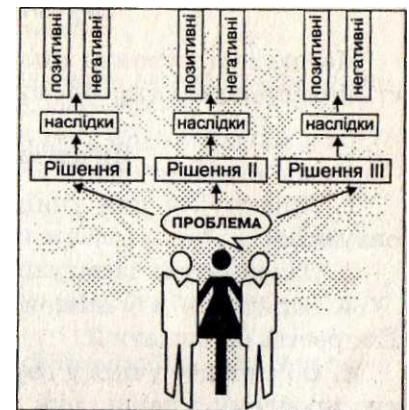
- З'ясуйте суть проблеми.
- З'ясуйте важливість проблеми.
- Обміркуйте всі можливі варіанти вирішення.
- Проаналізуйте можливі наслідки кожного варіанта.
- Виберіть можливий варіант вирішення, який здається вам оптимальним.
- Якщо перший варіант рішення виявився неефективним, спробуйте інший і розпочніть все спочатку.

Дерево рішень

Як варіант технології вирішення проблем можна використати «дерево рішень», яке допомагає дітям проаналізувати та краще зрозуміти механізми прийняття складних рішень.

Як організувати роботу

1. Виберіть проблему, дилему, що не має однозначного рішення. Вона може бути викладена у формі історії, судової справи, ситуації з життя, епізоду літературного твору.
2. Запропонуйте учням необхідну для розв'язання проблеми інформацію для домашнього читання.
3. Підготуйте на дошці чи роздайте кожному учневі зразок «дерева рішень».
4. Сформулюйте проблему для вирішення, визначте суть проблеми і запишіть на дошці, заповнюючи схему.
5. Дайте необхідну додаткову інформацію щодо проблеми (чи час для



її пошуку, перегляду, якщо це було домашнє завдання).

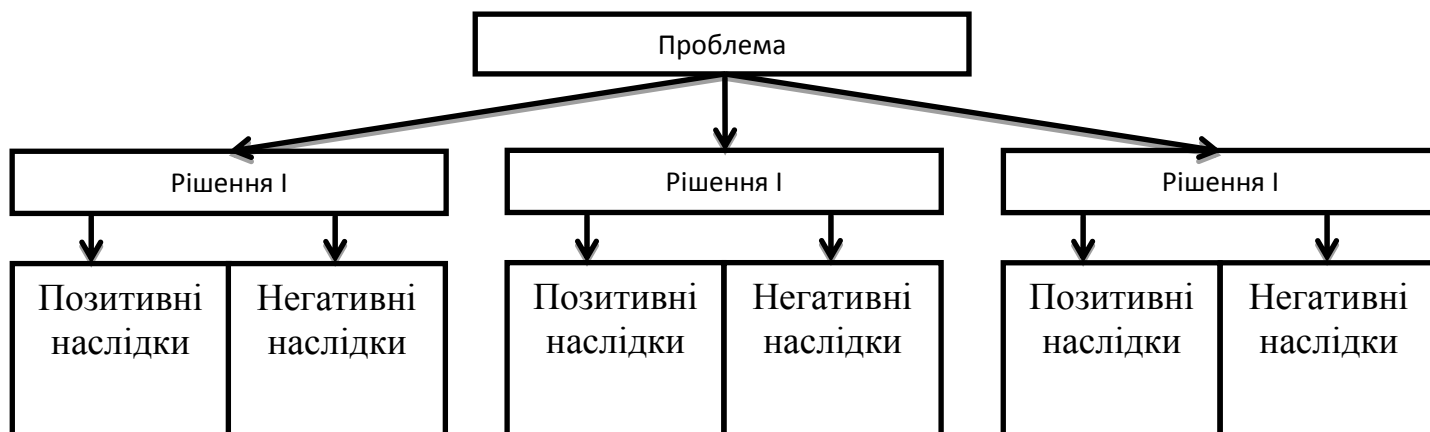
6. Запитайте в учнів, чи дійсно хочуть розв'язати проблему люди, яких вона стосується? Якщо проблема важлива й актуальна, процес може продовжуватись. Попросіть пояснити, чому сторони прагнуть до розв'язання проблеми.

7. Шляхи й варіанти вирішення проблеми можна визначити проведенням мозкового штурму. На цьому етапі жоден із варіантів не може бути неправильним. Важливо набрати якомога більше ідей.

8. Обговоріть кожен із варіантів рішення. Що позитивного чи негативного для кожної зі сторін він містить? Таким чином можна відхилити частину ідей і залишити 3-4.

9. Поділіть учнів на малі групи і запропонуйте кожній заповнити схему. Група повинна шляхом обговорення прийти до одного варіанта рішення. Якщо єдності немає, можна застосувати голосування.

10. Кожна група пропонує своє рішення. Проведіть обговорення. Можна провести голосування всього класу для вибору одного з варіантів.



3.3. ТЕХНОЛОГІЇ СИТУАТИВНОГО МОДЕЛЮВАННЯ

Модель навчання у грі — це побудова навчального процесу за допомогою включення учня у гру (передусім ігрове моделювання явищ, що вивчаються).

Використання гри в навчальному процесі завжди стикається з протиріччям: навчання є завжди процесом цілеспрямованим, а гра за своєю

природою має невизначений результат (інтригу). Тому завдання педагога при застосуванні гри у навчанні полягає у підпорядкуванні гри визначеній дидактичній меті.

Останнім часом в організації самої гри відбувається зміщення акцентів з драматизації (форм, зовнішніх ознак гри) на її внутрішню сутність (моделювання події, і явища, виконання певних ролей). У західній дидактиці поступово відходять від терміна «гра», який асоціюється з розвагами, і вживають поняття «симуляція, імітація» тощо.

Ігрова модель навчання покликана реалізовувати, крім основної дидактичної мети, ще й комплекс цілей: забезпечення контролю виведення емоцій; надання дитині можливості самовизначення; надихання і допомога розвитку творчої уяви; надання можливості зростання навичок співробітництва в соціальному аспекті; надання можливості висловлювати свої думки.

Учасники навчального процесу, за ігровою моделлю, перебувають в інших умовах, ніж у традиційному навчанні. Учніма надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними правилами гри. Учні самі обирають власну роль у грі, висуваючи припущення про ймовірний розвиток подій, створюють проблемну ситуацію, шукають шляхи її розв'язання, беручи на себе відповідальність за обране рішення. Вчитель в ігровій моделі виступає як: інструктор (ознайомлення з правилами гри, консультації під час її проведення), суддя-рефері (коректування і поради з розподілу ролей), тренер (підказки учням для прискорення проведення гри), головуючий, ведучий (організатор обговорення).

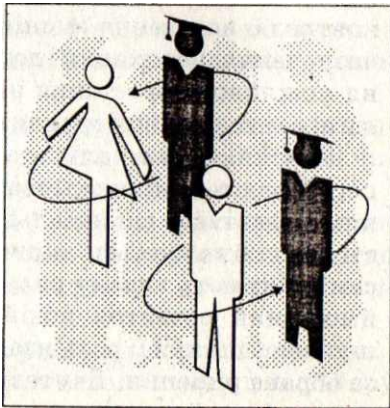
Як правило, ігрова модель навчання реалізується за чотири етапи: 1) орієнтація (введення учнів у тему, ознайомлення з правилами гри, загальний огляд її перебігу); 2) підготовка до проведення гри (викладення сценарію гри, визначення ігрових завдань, ролей, орієнтовних шляхів розв'язання проблеми); 3) основна частина — проведення гри; 4) обговорення.

Арсенал інтерактивних ігор досить великий, але найбільш поширеними з них є моделюючі. Кожна така гра відбувається за схемою. Учні «вводяться» в

ситуацію, на основі якої вони отримують ігрове завдання. Для його виконання учні поділяються на групи й обирають відповідні ролі. Починаючи висувати припущення щодо розв'язання проблеми (1-й крок), вони стикаються з тим, що їм не вистачає інформації. Тоді отримують її від учителя або вчитель сам корегує діяльність учнів новим блоком інформації. В іграх, побудованих на використанні учнями вже відомого матеріалу, джерелом інформації є судження, висловлені попередніми учасниками гри. З отримання нової інформації та її аналізу під кутом зору ігрового завдання починається наступний етап гри (2-й крок), далі гра розгортається за невизначеним сценарієм, що реалізує кілька етапів взаємодій між учнями, які «грають ролі» (3-й крок). Нарешті після завершення сценарію потрібне серйозне обговорення, рефлексія того, що відбулося, усвідомлення учнями отриманого досвіду на теоретичному рівні (4-й крок).

Симуляції або імітаційні ігри

Імітаціями (імітаційними іграми) називають процедури з виконанням певних простих відомих дій, які відтворюють, імітують будь-які явища навко-



лишньої дійсності. Учасники імітації реагують на конкретну ситуацію в рамках заданої програми, чітко виконуючи інструкцію, наприклад проводячи дослід. Як правило, вчитель надає під час імітації чіткі поопераційні інструкції. Учні можуть виконувати дії індивідуально або в групах. На закінчення певного виду діяльності всі учні отримують подібний

результат, але він може розрізнитись залежно від індивідуальних особливостей учня, складу групи, використаних ресурсів тощо. Дуже важливою процедурою імітації є обговорення отриманих результатів діяльності та усвідомлення учнями причинно-наслідкових зв'язків, які можна простежити, аналізуючи результати імітації у різних її учасників.

Імітаційні ігри розвивають уяву та навички критичного мислення, сприяють застосуванню на практиці вміння вирішувати проблеми.

Як організувати роботу

1. Виберіть явище, тему для імітації.
2. Сплануйте все, що необхідно для імітації, продумайте участь у ній усього класу.
3. Надайте учням достатньо інформації, щоб вони могли впевнено виконувати всі передбачені процедури і, одночасно, вчитися.
4. Перед імітацією зробіть короткий вступ.
5. Заздалегідь продумайте запитання для підбиття підсумків.

Складніші імітаційні ігри інколи називають симуляціями, або ситуативним моделюванням, хоча чіткого розмежування в літературі немає. Розглянемо їх окремо, пам'ятаючи, що інколи під назвами технології імітації та симуляції розуміють одне і те саме.

Симуляції — це створені вчителем ситуації, під час яких учні копіюють у спрощеному вигляді процедури, пов'язані з діяльністю суспільних інститутів, які існують у справжньому економічному, політичному та культурному житті. Це своєрідні рольові ігри з використанням чітко визначених (за законом або за традиціями) і відомих ролей та кроків, які повинні здійснити виконавці: судові, парламентські, громадські слухання, збори, асамблеї, засідання комісій, політичні дебати тощо.

Готуючи учнів до симуляції, вчитель має не тільки розподілити ролі, а й з'ясувати з кожним виконавцем послідовність його дій та висловлювань, наприклад, виходячи з обов'язків судді, голови парламенту тощо. Регламент всієї симуляції будується за чітким сценарієм, який збігається з проведенням такої процедури в реальному житті.

Отже, симуляції є «мініатюрною» версією реальності. Ця технологія наближена до рольової гри, але істотно відрізняється від неї, бо її метою є не представлення поведінки конкретних особистостей, а ілюстрування певних явищ і механізмів: процедури прийняття рішень в органі місцевого самоврядування, механізму зростання прибутків підприємства, функціонування вільного ринку тощо. Симуляція дає можливість учням глибоко вжитися в

проблему, зрозуміти її із середини.

Як організувати роботу

1. Слід пам'ятати, що в симуляції йдеться не про демонстрування акторських здібностей, а про вміння і в міру можливості безособове відтворення вибраного процесу.
2. Необхідно пропонувати для проведення ситуативного моделювання теми, що спрощують дійсність.
3. Виберіть тему для симуляції та основне питання, яке будуть вирішувати учні.
4. Сплануйте сценарій симуляції, продумайте розподіл ролей, участь у грі всього класу.
5. Надайте учням достатньо інформації, чіткі інструкції, щоб вони могли переконливо виконувати свої ролі і, одночасно, вчитися.
6. Перед симуляцією зробіть короткий вступ.
7. Заздалегідь продумайте запитання для підбиття підсумків.

Спрощене судове слухання (суд prose)

Поширеною технологією імітаційної (симуляційної) гри є спрощені судові слухання.

Технологія спрощеного судового слухання (суд prose — «власний суд») дає можливість учням розіграти судовий процес з конкретної справи з мінімальною кількістю учасників. Це процес за участю трьох осіб: судді, що буде слухати обидві сторони і приймати остаточне рішення, обвинувачуваного й обвинувача або їхніх представників.

Мета: технологія спрощеного суду дає можливість учням отримати спрощене уявлення про процедуру прийняття судового рішення, взяти участь у вправі, пов'язаній з аналізом, критичним мисленням, прийняттям рішень.

Як організувати роботу

1. Оберіть ситуацію (судову справу, випадок, дилему) для вивчення. Перевірте, чи відповідає вона очікуваним результатам та темі уроку.

2. Підготуйте додаткову інформацію (статистику, думки авторитетів, закони тощо) або продумайте посилання на неї. Якщо необхідно, інформація може бути подана на дошці, в папках, книжках тощо.

3. Продумайте самі можливі варіанти розв'язання ситуації.

4. Підготуйте план проведення судового слухання (його регламент запишіть на дошці).

5. Проведіть аналіз ситуації за наведеною вище схемою.

6. Познайомте клас з процедурою слухання.

7. Поділіть клас на три однакові групи: судді, обвинувачі й обвинувачувані.

а) Суддів необхідно проінструктувати про процедуру судочинства і дати їм час для підготовки питань, б) Обвинувачам необхідно надати час для підготовки до вступної промови і викладу аргументів, в) Обвинувачуваним необхідно надати час для підготовки до вступної заяви і захисту.

- Запропонуйте суддям сісти в різних кутках класу. Дайте їм таблички «суддя» або картки з іменами, а) Запропонуйте, щоб до кожного судді приєднався один обвинувачуваний та один обвинувач. Повідомте суддям, що коли поруч із ними будуть обидва гравці, вони можуть починати «суд».

- Проведіть суд від свого імені, використовуючи такий порядок:

а) Вступні заяви учасників у відповідному судовому порядку. Ці заяви повинні бути обмежені визначеними часовими рамками, б) Обвинувачуваний викладає суть захисту, і його опитує суддя, в) Обвинувач викладає аргументацію, і його опитує суддя, г) Суддя виносить рішення і повідомляє його після того, як весь клас знову об'єднується.

Після оголошення суддями своїх рішень запропонуйте запрошеному спеціалісту обговорити процес прийняття й ухвалення рішень. Розгляньте варіанти, які будуть запропоновані запрошеним спеціалістом або дійсним суддею порівняно з рішеннями, прийнятими учнями-суддями.

Громадські слухання

Громадські слухання проводяться органами законодавчої влади (такими, як Верховна Рада, її комісії, інші державні органи чи комітети, міські ради) з метою одержання інформації, на якій ґрунтуватимуться закони чи інші рішення, що стосуються інтересів населення. Інші слухання проводяться групами з особливими інтересами, громадськими організаціями чи об'єднаннями, щоб з'ясувати суспільну думку.

Мета застосування технології: моделювання суспільного слухання за допомогою імітаційної (симуляційної) гри дозволяє учням зрозуміти мету і порядок слухань, а також ролі й обов'язки членів державних органів, комітетів, комісій. Крім цього, учні одержують практичний досвід у визначенні і поясненні ідей, інтересів і цінностей, пов'язаних із предметом слухання.

Як організувати роботу

1. Зв'яжіться з місцевими органами законодавчої влади, місцевими відділеннями чи представництвами загальнонаціональних організацій, яких цікавить тема уроку, щоб одержати інформацію по темі, і з'ясуйте, чи може співробітник організації або представник місцевих органів самоврядування взяти участь в уроці.

2. Запросіть на урок співробітника органу влади чи представника організації, які володіють необхідними знаннями.

3. Домовтеся, якщо необхідно, про можливість провести урок у залі для слухань чи у приміщенні місцевого органу самоврядування або організуйте в передній частині класної кімнати стіл для учнів-«законодавців», стіл для секретаря і стіл чи кафедру для доповідачів.

4. Приготуйте таблички з іменами учнів і назвами їхніх посад за ролями, щоб розставити їх на столах.

5. Поясніть такі ролі:

а) **Законодавці.** Обрані законодавці будуть проводити слухання. Вони будуть оголошувати виступи доповідачів і приймати рішення з обговорюваного питання. Один із законодавців повинен бути обраний групою як головуючий.

б) **Групи з особливими інтересами.** Буде організовано кілька груп по п'ять чи менше осіб. Кожна група викладе комітету свою точку зору на питання. Повинна бути непарна кількість груп, що виступають за і проти обговорюваного питання. (Число і розмір груп залежатиме від теми і кількості учнів у класі). Необхідно, щоб було представлено кілька різних точок зору, які б відповідали реально існуючим думкам у даному місцевому співтоваристві. Кожна група вибере свого представника, що викладе думку групи комітету.

в) **Секретар.** Необхідно вибрати одну особу, яка вестиме стенограму засідання і записуватиме пропозиції, що надходять.

г) **Відповідальний за часовий регламент.** Необхідно вибрати одну особу, яка буде стежити за часом доповідей, щоб дати можливість виступити кожній групі.

6. Поясніть учасникам мету громадських слухань і порядок, якого необхідно буде дотримуватись. Якщо потрібно, роздайте учням інструкції для участі в громадських слуханнях.

а) Головуючий відкриває слухання, повідомляє мету слухань і пояснює порядок та часовий регламент доповідей.

б) Оголошений доповідач викладає свою позицію протягом двох хвилин, за цим ідуть запитання членів комітету (не більше трьох хвилин).

в) Першим запитання доповідачу ставить голова, за ним питання ставлять «члени» організації чи органу, що проводить слухання. Члени групи доповідача можуть допомагати йому відповідати на запитання комітету.

7. Об'єднайте учнів у групи по п'ять чи менше осіб.

а) Одна група буде представляти законодавців чи комісію, що організує слухання: кількість учасників цієї групи залежить від мети уроку. У групі повинна бути непарна кількість учнів.

б) Інші групи будуть представляти громадян, співробітників некомерційних організацій з особливими інтересами, яких стосується тема уроку.

8. Відведіть достатньо часу для підготовки учнів до громадських

слухань відповідно до їхніх ролей.

9. Проведіть слухання.

10. Після того як будуть вислухані всі доповідачі, члени органу чи організації, що проводить слухання, аналізують аргументи, обговорюють проблему і повідомляють, що вони мають намір робити надалі.

11. Проведіть розбір інтерактивної вправи в такій послідовності:

а) Обговоріть факти й аргументи, що стосуються теми.

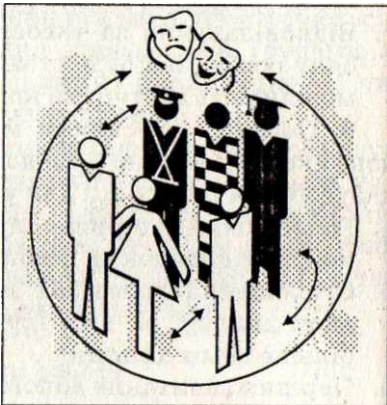
б) Обговоріть думки учнів із приводу даного виду діяльності як способу вирішення суспільно важливих проблем і визначення державної політики.

в) Обговоріть зауваження, зроблені запрошеним фахівцем.

Обговоріть інші питання, запропоновані учнями.

Розігрування ситуації за ролями («Рольова гра», «Програвання сценки», «Драматизація»)

Імітує реальність призначенням ролей учасникам та учасникам і наданням їм можливості діяти «наче насправді». Кожна особа в рольовій грі має чітко знати зміст її ролі та мету рольової гри взагалі.



Мета рольової гри — визначити ставлення до конкретної життєвої ситуації, набути досвіду шляхом гри, допомогти навчитися через досвід та почуття. Рольова гра може також використовуватися для отримання конкретних навичок, наприклад безпечної поведінки в певній ситуації тощо.

Розігрування конкретної життєвої ситуації за ролями допоможе учням виробити власне ставлення до неї, набути досвіду шляхом гри, сприяє розвитку уяви і навичок критичного мислення, вихованню спроможності знаходити й розглядати альтернативні можливості дій, співчувати іншим.

У ході рольової гри учасники «розігрують у ролях» визначену проблему

або ситуацію. Рольова гра потребує ретельної підготовки. Початкові вправи мають бути простими з наступним ускладненням. Наприклад, можна почати з читання текстів «за ролями», формулювання коротких висловлювань або відповідей від імені історичної особи, природного явища, конкретного предмета, тварини.

Як організувати роботу

1. Сплануйте попередньо роботу та підготуйтеся:
 - сформулюйте проблему, яку буде ілюструвати рольова гра;
 - спільно з учнями визначте кількісний склад учасників рольової гри і спостерігачів, а також подумайте, як доцільніше працювати над грою: усім класом чи одночасно кількома малими групами. Заохочуйте нерішучих учнів до співучасті;
 - надайте учням достатньо інформації, щоб вони могли переконливо виконувати свої ролі і, одночасно, вчитися;
 - продумайте, як буде проходити рольова гра. Сценарій можна скласти у вигляді:
 - а) розповіді, під час якої ведучий розкриває суть справи, а решта учнів озвучують її, розкриваючи зміст через ролі «своїх» персонажів;
 - б) інсценізації, під час якої герої діють частково спонтанно, без підготовлених діалогів, але відтворюють основну ідею інсценізації.
2. Підготовка й тренування учнів:
 - дайте учням час на обдумування ситуацій своїх ролей. Якщо для проведення гри треба переставити меблі, зробіть це саме зараз;
 - забезпечте активну участь всього класу в проведенні вправи;
 - не забувайте про ретельне обговорення й міркування учнів з приводу вправи, які треба обов'язково вислухати наприкінці.
3. Не чекайте відшліфованої гри із самого початку. Дайте учням можливість провести рольову гру й імітувати історичні й сучасні ситуації. Змінюйте види діяльності.

4. Такі вправи повинні проводитися в обстановці довіри, щоб учні не почувалися ніяково. Учні повинні розуміти, що реагувати можна по-різному. Практика допоможе учням почувати себе впевненіше при проведенні таких вправ.

5. Після закінчення вправи проводиться ретельний і поглиблений аналіз учасниками та «спостерігачами» набутого досвіду, їхніх думок та почуттів.

6. Подумайте про вихід дітей з ролей. Для цього проводиться детальне обговорення ситуації. Бажано, щоб кожен учасник відповів на запитання:

- Як ви себе почували в тій чи іншій ролі?
- Що подобалось під час гри, а що — ні?
- Чи бували ви самі в подібній ситуації?
- Чи була вирішена проблема? Чому? Як вона була вирішена?
- Яку іншу лінію поведінки можна було б вибрати?
- Чи доводилося вам потрапляти в подібну ситуацію?
- Яким чином цей досвід може вплинути на ваше подальше життя?

Дуже важливим є розподіл рольової гри за часом. На пояснення умов припадає приблизно 10-15%, на роботу в малих групах — 15-25% , на презентацію й обговорення — 40-50%, на підсумки — до 15% .

3.4. ТЕХНОЛОГІЇ ОПРАЦЮВАННЯ ДИСКУСІЙНИХ ПИТАНЬ

Дискусії є важливим засобом пізнавальної діяльності учнів у процесі навчання. За визначенням науковців, дискусія — це широке публічне обговорення якогось спірного питання. Вона значною мірою сприяє розвитку критичного мислення, дає можливість визначити власну позицію, формує навички відстоювати свою думку, поглиблює знання з обговорюваної проблеми і все це повністю відповідає завданням сучасної школи. В дидактиці дехто з фахівців відносить дискусію як до методів навчання (способів роботи зі змістом навчального матеріалу), так і до форм організації навчання. Певна кількість науковців вважає дискусію різновидом ігрових форм занять, співробітництва,

коли з обговорюваної проблеми ініціативно висловлюються всі учасники спільної діяльності.

У літературі існують також різні погляди щодо функцій дискусії в навчанні. Вона може виступати як метод засвоєння знань, закріплення їх і вироблення вмінь і навичок, як метод розвитку психічних функцій, творчих здібностей і особистісних якостей учнів, а також як метод стимулювання і мотивації учіння.

Сучасна дидактика визнає велику освітню і виховну цінність дискусій. Вони вчать глибокому розумінню проблеми, самостійній позиції, оперуванню аргументами, критичному мисленню, зважати на думки інших, визнавати вдалі аргументи, краще розуміти іншого, сприяють уточненню власних переконань і формуванню власного погляду на світ.

Досвід використання дискусії у навчанні дозволяє сформулювати деякі головні організаційно-педагогічні підвалини, які є спільними для будь-яких різновидів дискусії: • проведення дискусії необхідно починати з постановки конкретного дискусійного питання (тобто такого, яке не має однозначної відповіді і допускає різні варіанти вирішення, зокрема протилежні);

- не слід ставити запитання на зразок: хто правий, а хто — ні в тому чи іншому питанні;
- у центрі уваги має бути ймовірний перебіг (Що було б можливим за тим чи іншим збігом обставин? Що могло б відбутись, якби...?) Чи були альтернативні можливості, дії?
 - усі вислови учнів мають бути у руслі обговорюваної теми;
 - учитель має виправляти помилки і неточності, яких припускаються учні, та спонукати учнів робити те саме;
 - усі твердження учнів повинні супроводжуватись аргументацією, обґрунтуванням, для чого вчитель ставить запитання на зразок: «Які факти свідчать на користь твоєї думки?», «Як ти мислив, коли дійшов такого висновку?»;
 - дискусія може закінчуватися як консенсусом (прийняттям

узгодженого рішення), так і збереженням існуючих розбіжностей між учасниками дискусії.

У світовій практиці використання дискусії у навчанні набули поширення різні варіанти організації обміну думок між учасниками, різні технології проведення дискусії, опрацювання дискусійних питань.

Хоча ззовні деякі технології опрацювання дискусійних питань можуть справляти враження учнівських експромтів, які не вимагають групової підготовки ні з боку вчителя, ні з боку учнів, таке враження хибне: за зовнішньою легкістю приховується ґрунтовна підготовча робота вчителя.

При плануванні дискусії вчитель враховує кілька важливих моментів: час, необхідний для проведення дискусії, його узгодженість з іншими видами роботи під час навчального заняття; місце, яке має давати можливість здійснювати. Всі необхідні пересування учнів і створювати оптимальні умови для обговорення учнями проблеми і стеження за його перебігом решти учнів; матеріали, необхідні для роботи учнів та наочного подання її результатів; письмові інструкції щодо способу виконання завдання; вміння учнів працювати в групі. Протягом усієї роботи груп учитель тримає в полі зору три основних моменти: мета, від якої під час дискусії не слід відхилитися; час, якого слід дотримуватися, щоб встигнути досягти визначеної мети; підсумки, як треба підбити, аби не втратити сенс самої дискусії.

Суттєвим елементом будь-якої технології навчання в дискусії є вступна частина, оскільки саме в ній створюється емоційний та інтелектуальний настрій наступної дискусії. Це своєрідне запрошення до жвавого обговорення визначеної проблеми, яке може бути здійснено у вигляді викладу проблеми, опису конкретного випадку, невеличка рольова гра, демонстрація фільму або ілюстративного матеріалу, запрошення експертів, використання останніх новин, інсценування будь-якого епізоду, стимулювання серією запитань на зразок: «Чому? Що б сталося, якщо...?»

Запорукою успішності дискусії є її чітка організація, яка досягається завдяки кільком чинникам. По-перше, це — ретельне планування дискусії.

Складання плану дає змогу організувати як збирання учнями необхідної інформації, так і проведення самої дискусії. По-друге, чітке дотримання правил ведення дискусії всіма її учасниками. По-третє, обов'язковим є дотримання визначеного регламенту. Краще, коли час залишиться (його можна рівномірно розподілити наприкінці дискусії між учасниками), ніж його не вистачить на колективне обговорення і підбиття підсумків. По-четверте, добре продумане й ефективно здійснене керівництво ходом дискусії з боку вчителя: надання учням часу на обміркування питань; утримання від невизначених запитань та запитань подвійного змісту; зміну напряму думок учнів у разі відхилення їх від основної теми і мети дискусії; пояснення висловів дітей системою уточнюючих запитань; попередження надмірних узагальнень; збудження учнів до поглиблення думок та інші.

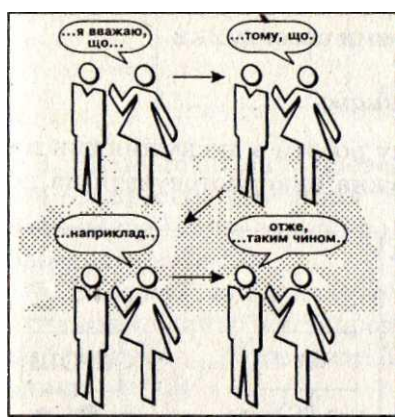
Згідно з логікою застосування дискусії як методу закріплення навчального матеріалу і стимулювання пізнавальної діяльності учнів можна визначити кілька варіантів моделювання навчальних тем на основі дискусії:

- побудова вивчення теми як підготовки до дискусії за всім матеріалом, яка відбувається на останньому (або останніх) уроці;
- включення дискусійного компонента в окремі уроки теми на етапах перевірки домашнього завдання і закріплення щойно вивченого матеріалу;
- побудова навчання як самостійної або групової роботи учнів з обговоренням її результатів.

Найбільш поширеним у вітчизняній методиці навчання є перший варіант.

Метод ПРЕС (PRES, МППО)

З цієї невеличкої технології (для неї ми зберегли назву «метод ПРЕС»)



варто почати роботу над навчанням учнів дискутувати. Вона використовується при обговоренні дискусійних питань та при проведенні вправ, у яких потрібно зайняти й чітко аргументувати визначену позицію з проблеми, що обговорюється. Метод

навчас учнів виробляти й формулювати аргументи, висловлювати думки з дискусійного питання у виразній і стислій формі, переконувати інших.

Як організувати роботу

1. Роздайте матеріали, у яких зазначено чотири етапи методу ПРЕС.
 - Висловіть свою думку, поясніть, у чому полягає ваша точка зору
(починаючи зі слів... *я вважаю, що...*)
 - Поясніть причину появи цієї думки, тобто на чому ґрунтуються докази
(починайте зі слів *...тому, що...*)
 - Наведіть приклади, додаткові аргументи на підтримку вашої позиції, назвіть факти, які демонструють ваші докази
(*...наприклад ...*)
 - Узагальніть свою думку
(зробіть висновок, починаючи словами: *отже, ... таким чином...*)
2. Поясніть механізм етапів ПРЕС-методу і дайте відповідь на можливі запитання учнів. Наведіть приклад до кожного з етапів.
3. Запропонуйте бажаючим спробувати застосувати цей метод до будь-якої проблеми на їхній вибір.
4. Перевірте, чи розуміють учні механізм застосування методу. Етапи можна адаптувати, пропонуючи учням наводити кілька варіантів своїх думок або прикладів.
5. Коли формула буде зрозуміла всім учням, запропонуйте їм спробувати самим. Застосовуйте метод «Прес» на всіх уроках, де потрібна аргументація учнями своєї думки.



Займи позицію

Цей метод корисний на початку роботи з дискусійними питаннями та проблемами. Його можна використовувати на початку уроку для демонстрації розмаїття поглядів на проблему, що

вивчатиметься, або після опанування учнями певною інформацією з проблеми й усвідомлення ними можливості протилежних позицій щодо її вирішення. Слід використовувати дві протилежні думки, які не мають одної (правильної) відповіді.

Розглядаючи протилежні позиції з дискусійної проблеми, учні:

- знайомляться з альтернативними поглядами;
- прогнозують, які наслідки матимуть індивідуальні позиції і політичні рішення для суспільства, для окремих людей;
- на практиці використовують уміння захищати власну позицію;
- вчаться вислуховувати інших;
- отримують додаткові знання з теми.

Як організувати роботу

1. Запропонуйте учням дискусійне питання і попросіть їх визначити власну позицію щодо цього питання. ,

2. Розмістіть плакати в протилежних кутках кімнати. На одному з них написано «згодний (згодна)», на іншому — «не згодний (не згодна)». (Варіанти: на плакатах можуть бути викладені полярні позиції щодо проблеми: наприклад, «треба заборонити палити в громадських місцях» і «не можна заборонити паління в громадських місцях»). Або можете запропонувати три позиції:

<i>За</i>	<i>Не знаю. Немає конкрет- ної позиції</i>	<i>Проти</i>
-----------	--	--------------

3. Вивісьте правила проведення вправи й обговоріть їх.

4. Попросіть учасників стати біля відповідного плаката, залежно від їхньої думки щодо обговорюваної проблеми, «проголосувати ногами».

5. Виберіть кількох учасників і попросіть їх обґрунтувати свою позицію або запропонуйте всім, хто поділяє одну і ту саму точку зору,

обговорити її і виробити спільні аргументи на її захист.

6. Після викладу різних точок зору запитайте, чи не змінив хто-небудь з учасників своєї думки і чи не хоче перейти до іншого плаката. Запропонуйте учням перейти й обґрунтувати причини свого переходу.

7. Попросіть учасників назвати найбільш переконливі аргументи своєї та протилежної сторони.

Зміни позицію

Така технологія є подібною до «Займи позицію». Вона також дає можливість



обговорити дискусійні питання за участі всіх учнів. Метод дозволяє стати на точку зору іншої людини, розвивати навички аргументації, активного слухання тощо.

Як організувати роботу

1. Заздалегідь підготуйтеся до обговорення.
2. Поставте всьому класу дискусійне питання.
3. Об'єднайте учнів у пари, а потім — у четвірки (наприклад, перша і друга парта, третя і четверта).
4. Дайте завдання розподілити позицію з проблеми («так» чи «ні») між парами чи самі зробіть це. Одна пара в четвірці повинна обґрунтовувати одну позицію, друга — протилежну.
5. Поясніть, що в четвірках кожна пара має представити своїм партнерам свою точку зору. Кожен учень повинен відповідати за свою половину презентації (наприклад, обґрунтувати половину аргументів).
6. Чітко оголосіть хронометраж: скільки часу виділяється на підготовку і на саму презентацію.
7. Дайте досить часу на підготовку аргументів.
8. Коли час на підготовку мине, попросіть пари доказово викласти свою точку зору один одному.
9. Потім можете дати завдання парам помінятися позиціями і знову

повторити все спочатку. На це варто відвести набагато менше часу.

10. Після цього можете дати завдання всій четвірці вільно обговорити тему. Учні вже повинні висловлювати свою особисту точку зору. У результаті обговорення четвірка повинна або дійти згоди, або висновку про те, що їм бракує інформації. Заздалегідь визначте часові рамки цієї вільної дискусії.

11. За наявності часу можна провести загальну дискусію, наприклад використовуючи технологію «Карусель».

12. Підбийте підсумки дискусії з усім класом.

Неперервна шкала думок (Континуум, Нескінченний ланцюжок)

Одна з форм обговорення дискусійних питань, метою якої є розвиток в учнів навичок прийняття особистого рішення та вдосконалення вміння аргументувати своєю думку. Розглядаючи полярні точки зору з проблеми, що дискутується, учні:

- знайомляться з альтернативними позиціями, поглядами;
- прогнозують, які наслідки матиме та чи інша точка зору для окремих людей чи політичних рішень;
- учаться на практиці відстоювати свою позицію;
- учаться вислуховувати думки інших;
- отримують додаткові знання з теми, що вивчається.

Як організувати роботу

Варіант 1

- Вибирається дискусійна проблема, яка повинна передбачати наявність обґрунтованих, діаметрально протилежних точок зору.
- Учитель характеризує полярні точки зору. Кожна розглядається досить детально, ґрунтовно.
- У протилежних кінцях класу мають бути плакати з альтернативними думками.
- Дайте учням час обдумати та аргументувати свою позицію.
- Якщо місця в класі досить, запропонуйте учням оприлюднити свою

точку зору і зайняти місце в ланцюгу залежно від своїх поглядів.

- Попросіть учнів пояснити, чому вони обрали саме це місце. Учні можуть пояснювати причину, але не аргументувати.

- Оцінка протилежних точок зору.

- Для того щоб переконатись, що учні уважно слухають один одного, слід попросити їх навести аргументи, які хоч і суперечать їхнім поглядам, але є деякою мірою обґрунтованими, примушують їх замислитись і, можливо, переоцінити свою позицію.

- Обговорення наслідків різних точок зору.

Варіант 2

- Вибирається дискусійна проблема, яка повинна передбачати наявність обґрунтованих, діаметрально протилежних точок зору. .

- Учитель характеризує полярні точки зору. Кожна розглядається досить детально, ґрунтовно.

- Обмежена в часі індивідуальна робота учнів. Вчитель пропонує учням письмово аргументувати свою точку зору.

- Якщо бракує часу й місця в класі, можна не пропонувати всім учням утворювати єдиний ланцюг. Поки учні письмово аргументують свою позицію, вчитель на дошці проводить неперервну пряму лінію, розташувавши альтернативні точки зору на різних кінцях. •

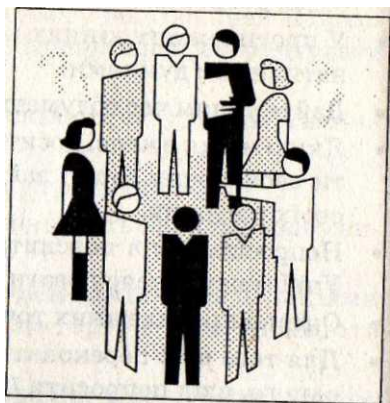
- Позицію кожного можна позначити на дошці схематично, прослухавши аргументи, чи прикріпити на дошці листки з висловленою письмово точкою зору кожного.

- Учитель вибірково зачитує аргументи учнів, що дотримуються протилежних точок зору.

- Оцінка протилежних точок зору. Учні можуть змінити свою позицію і знову позначити своє місце в ланцюзі.

- Обговорення наслідків різних точок зору.

Дискусія



Дискусія — це широке публічне обговорення якогось спірного питання. Вона є важливим засобом пізнавальної діяльності, сприяє розвитку критичного мислення учнів, дає можливість визначити власну позицію, формує навички аргументації та відстоювання своєї думки, поглиблює знання з обговорюваної проблеми.

Як організувати роботу

1. Планування дискусії

- Оберіть тему для дискусії. Вона має бути сформульована проблемно, щоб підходи до її висвітлення були різновекторними.
- Дуже важливим елементом дискусії є план. Він може пропонуватись учасникам заздалегідь, напередодні дискусії. Учні, маючи такий план, можуть підготуватись до обговорення: попрацювати з літературою, довідниками, підготувати собі нотатки тощо.
- Можна практикувати складання плану дискусії за відомою заздалегідь темою безпосередньо на початку обговорення. У такому випадку викладачеві доцільно залучити до складання плану самих учнів.
- Підготуйте матеріал, який учні повинні будуть прочитати вдома. Постарайтесь, щоб там були викладені всі точки зору.
- Складіть список запитань, які допоможуть вам спрямувати обговорення та привертати увагу класу до проблеми.
- Для того щоб дискусія була відвертою, необхідно створити в класі атмосферу довіри та взаємоповаги. Тому в класі бажано виробити правила культури ведення дискусії.

2. Хід дискусії

- Повторіть з учнями основні правила участі в дискусії.
- Робіть помітки, які допоможуть вам не виходити за межі обговорюваної проблеми.
- Активно користуйтеся жестами та мімікою, які допомагають

підтримувати хід дискусії, не перериваючи її.

- Для того щоб повернутись до теми обговорення, скажіть, наприклад, так: «Схоже ми відхилилися, давайте повернемося до поняття...»
- Уважно слухайте учнів, стежте за ходом обговорення, настроєм, не давайте відхилитись від теми.
- Не дозволяйте обговоренню перетворитись в гарячу суперечку, але й не гасіть усі прояви емоцій. Ставте конкретні запитання, щоб пробудити обговорення, й абстрактні, щоб остудити запал.
- Змініть формулювання проблем, що обговорюються, або застосуйте інший прийом поживлення думок, якщо дискусія вщухає.
- Щоб завершити обговорення, запитайте, наприклад: «Чи ніхто не хоче ще щось додати на завершення?»
- Виділіть досить часу для заключної частини і попросіть самих учнів підбити підсумки за такою схемою:
 - Які найбільш переконливі аргументи обох сторін? Перерахуйте їх.
 - Якщо під час обговорення виникли додаткові запитання, де можна отримати інформацію?

Дискусія в стилі телевізійного ток-шоу

Це технологія структурованої дискусії, у якій беруть участь усі учні класу. Дозволяє контролювати хід дискусії, оцінювати участь кожного учня. Її метою є отримання учнями навичок публічного виступу та дискутування висловлення й захисту власної позиції, формування громадянської та особистої активності.

Учитель на цьому уроці є ведучим ток-шоу. Він оголошує тему дискусії та пропонує учням коротку розповідь або перегляд відеофрагмента з досліджуваної проблеми. Потім запрошує висловитися на запропоновану тему «запрошених» і надає слово глядачам, які можуть виступити зі своєю думкою або поставити запитання «запрошеним» не більш 1 хв. «Запрошені» мають

відповідати якомога коротше і конкретніше. Ведучий також має право ставити своє запитання або перервати виступаючого через брак часу.

Як організувати роботу

1. Підготовчий етап

- Повідомте попередньо тему дискусії її учасникам (бажано у формі дискусійного питання).
- Запросіть чи виберіть із числа учнів класу 2-5 експертів.
- Попросіть учнів придумати запитання до експертів та визначитись зі своєю позицією щодо поставленого запитання.
- Попросіть експертів підготувати додаткову довідкову інформацію з теми дискусії.
- Придумайте назву ток-шоу й оберіть ведучого.
- Організуйте аудиторію по типу студії (учні сідають півколом біля експертів).

2. Хід дискусії

- Назвіть тему і відрекомендуйте учасникам ведучого та експертів.
- Повідомте правила проведення ток-шоу:
 - Усі учасники дискусії говорять коротко та конкретно.
 - Надавати слово для виступу може лише ведучий.
 - Ведучий може зупинити виступаючого, який перевищив ліміт часу.
 - Виступ експертів (по 1-2 хвилини кожен).
 - Учні ставлять запитання експертам чи роблять повідомлення (не більше 1 хвилини).
 - Експерти ставлять один одному запитання.
 - Підбийте підсумки дискусії за змістом і за формою її проведення.

Оцінювальна дискусія

Один із найскладніших способів обговорення дискусійних проблем.

Оцінювальну дискусію можна використовувати лише тоді, коли учні навчилися працювати в групах та засвоїли технології вирішення проблем. Метою такого виду дискусії є не стільки прояснення позицій сторін, скільки вдосконалення навичок дискутування.

Дискусія є складною формою роботи як для викладача, так і для учнів. Складність полягає не тільки в організації підготовки і веденні дискусії, а й в оцінці роботи її учасників. Саме тому дуже важливе значення має методика проведення оцінювальної дискусії. В такій дискусії учасники працюють у малих групах і одержують бали за свою роботу. Вчитель, який веде дискусію, оцінює участь кожної особи, а по закінченні — обговорює її результати разом з учасниками.

Значною віхою у підготовці до дискусії є вибір теми. Бажано, щоб тема була сформульована проблемно, щоб підходи до її висвітлення були різновекторними. Вчитель може запропонувати учням дати свої пропозиції щодо визначення теми дискусії, а потім із запропонованого переліку вибрати найбільш цікаві та актуальні.

Дискусія проводиться в класі, учні якого заздалегідь об'єднуються в кілька підгруп по 6 — 8 осіб. Одна з підгруп розташовується в центрі аудиторії, а решта — разом з учителем розміщується довкола них. За тривалістю дискусія може бути від 8 до 20 хвилин, залежно від теми. У своїй роботі учасники користуються планом, аби не відхилялись від обраної теми.

План дискусії є дуже важливим елементом у її проведенні. Його можна пропонувати учасникам заздалегідь, напередодні дискусії. Маючи такий план, учні можуть підготуватись до обговорення: попрацювати з літературою, довідниками, підготувати собі нотатки тощо.

Виходити треба з того, що учні мають підготуватись і включатись у роботу безпосередньо під час проведення дискусії. З іншого боку, вчитель попереджає, що кожна підгрупа буде обговорювати якийсь один пункт з плану, і кому який пункт дістанеться, заздалегідь не відомо, тому варто готуватися до дискусії за всіма пунктами плану.

Можна практикувати складання плану дискусії за відомою заздалегідь темою безпосередньо на початку обговорення. У такому випадку вчителю доцільно залучити до складання плану самих учнів.

Головний принцип плану має полягати у логічній послідовності його пунктів. Кожний пункт, окрім першого, повинен виходити з попереднього. Пункти не мають повторювати один одного. Всі пункти плану повинні бути в діалектичній єдності.

Пояснюючи порядок роботи в підгрупах, важливо, щоб учитель підкреслив значущість ідеї переходу в обговоренні від одного пункту плану до іншого. Такий перехід є важливим елементом у методиці проведення дискусії. Перехід має бути переконливим та аргументованим. Вчитель може навести приклад такого переходу і продемонструвати його присутнім в аудиторії. Він наголошує, що це може бути позиція одного з учасників дискусії, який у ході обговорення запропонує перейти до іншого пункту плану, оскільки попередній пункт повністю висвітлено учасниками.

Водночас важливо дати останній шанс у підгрупі тим, хто ще не висловлювався з обговорюваного пункту, не повторюючи думок попередників. І тільки за відсутності бажаних щось додати по суті до сказаного можна переходити до наступного пункту плану дискусії. Але треба наголосити, що з такою пропозицією може виступити кожен учасник дискусії, якщо він відчуває, що дискусія починає гальмуватись або тупцює на місці. Завдання вчителя — вміло керувати цим процесом та заохочувати учасників дискусії до творчої роботи.

У процесі переходу до обговорення наступного пункту плану вчитель може поміняти місцями та ролями підгрупи спостерігачів і тих, хто безпосередньо брав участь у дискусії.

По ходу дискусії вчитель записує заохочувальні бали у спеціально підготовлену таблицю з прізвищами учасників. Вони надаються за чітке дотримання учасниками обговорюваної теми, за цікаву інформацію, за вдале залучення учасником дискусії до обговорення інших членів підгрупи тощо.

Проте вчитель може записати окремим учасникам і штрафні бали. Вони можуть бути за перебивання виступу свого товариша, за відхилення від теми обговорення, за намагання говорити лише самому і не слухати інших тощо. В ході дискусії оцінюється робота кожного з учасників, використовуються як заохочувальні, так і штрафні бали.

У процесі підготовки до дискусії вчитель заготовляє на кожну підгрупу листок оцінювання роботи її учасників. У ньому записується вид діяльності, за який можна давати заохочувальні та штрафні бали. Він може бути поданий у вигляді таблиці. Наприкінці дискусії викладач підраховує кількість балів та виставляє оцінку кожному учаснику. Можливо також, користуючись листками оцінювання, залучати до само- та взаємо-оцінювання самих учнів, які не задіяні безпосередньо в дискусії.

По закінченні дискусії вчитель підбиває підсумки, аналізує діяльність кожного з учасників, оголошує суму набраних ними балів. Тут доцільно сконцентрувати увагу учнів на допущених помилках, визначити ключові моменти і, якщо є потреба, винести їх на окреме обговорення вже за межами дискусії. Окрім того, що вчитель оцінює персональну діяльність учасників, він може відзначити особливості колективної роботи підгрупи, поставити нові завдання з формування вмінь та навичок тощо.

Для закріплення знань, одержаних у ході дискусії, вчитель на завершення може дати класу письмове завдання за варіантами. Практика свідчить, що після такої роботи в класі практично не залишається невстигаючих учнів з теми, опрацьованої за технологією оцінювальної дискусії.

Як організувати роботу

1. Необхідно об'єднати учнів у групи по 8-10 учнів у кожній.
2. Одна з груп розташовується в центрі аудиторії, а решта учнів разом з учителем розміщується довкола них. Вони є спостерігачами, а також мають оцінювати дискусію. За кожним із них вчитель «закріплює» одного з учасників дискусії, якого вони будуть оцінювати.
3. За тривалістю дискусія може бути від 8 до 20 хвилин, залежно від

теми.

4. У своїй роботі учасники користуються планом, аби не ухилялись від обраної теми.

5. Перехід в обговоренні від одного пункту плану до іншого має бути переконливим та аргументованим. Учитель може навести приклад такого переходу і продемонструвати його учням.

6. Тільки за відсутності бажаючих щось додати по суті до сказаного можна переходити до наступного пункту плану дискусії.

7. Учитель має керувати процесом обговорення та заохочувати учасників до творчої дискусії.

8. По ходу дискусії викладач та спостерігачі записують у спеціально підготовлену таблицю з прізвищами учасників заохочувальні бали. Вони надаються за чітке дотримання теми, правил дискутування, за цікаву і вчасно подану інформацію, за вдале залучення до участі в дискусії інших членів групи.

9. Окремим учасникам можуть бути записані і штрафні бали. Вони нараховуються за перебивання виступу свого товариша, за відхилення від теми обговорення, за намагання говорити лише самому і не слухати інших тощо.

10. У ході дискусії вчитель та спостерігачі оцінюють роботу кожного з учасників дискусії, використовуючи як заохочувальні, так і штрафні бали.

11. У процесі підготовки вчитель заготовляє на кожну групу листок оцінювання роботи її учасників. Кожен зі спостерігачів отримує листок індивідуального оцінювання свого учасника дискусії. В них записується вид діяльності, за який можна давати заохочувальні та штрафні бали. Він може бути поданий у вигляді таблиці.

№ пор.	Вид діяльності	Кількість балів	Прізвище
1	Визначення позиції учасника дискусії	+2 бали	
2	Формування сутнісного зауваження	+ 1 бал	
3	Використання аргументів та джерел інформації	+ 2 бали	

4	Залучення до дискусії інших учасників	+ 1 бал	
5	Наведення уточнювальних питань з метою подальшого розвитку дискусії	+ 1 бал	
6	Виявлення протиріччя в аналізі явища	+ 2 бали	
7	Пасивність у дискусії	-1 бал	
8	Перебивання інших учасників	-1 бал	
9	Намагання говорити тільки самому	- 1 бал	
10	Приниження інших учасників	- 1 бал	
11	Загальна кількість балів	=	

12. До цього листка з правого поля дописуються прізвища всіх учасників підгрупи і відповідно до їхньої роботи робиться позначка «+» або «-». В кінці дискусії викладач підраховує кількість балів та виставляє оцінку кожному учаснику. Оцінка «6» ставиться в межах набраних 3 балів; оцінка «8» ставиться при набраних 4-6 балах; оцінка «11» ставиться при набраних 7-9 балах. До оцінювання кожного учасника залучаються також спостерігачі з числа учнів.

13. Слід зазначити, що кількість оцінювальних пунктів у таблиці може бути більшою або меншою порівняно з нашим варіантом. За іншим принципом можна скласти і шкалу оцінок.

Оцінювальну дискусію можна порівняти зі «зборами друзів». На таких зустрічах здійснюється обмін думками та інформацією. В підгрупах ніхто не тисне, не домінує і не здійснює авторитарного контролю за обговоренням, аби через кілька хвилин висловити «єдиний правильний» погляд на ту чи іншу проблему. Учасники дискусії в малих групах дуже швидко обмінюються інформацією, думками, втягують один одного у творчий процес обговорення.

Переваги оцінювальних дискусій:

- вони відтворюють стратегію навчання з позицій розвитку демократичного суспільства, демонструють відхід від авторитарної педагогіки;
- формують відповідальність в учнів за процес навчання;
- методика проведення оцінювальної дискусії розширює творчі

можливості викладача у використанні педагогічних ідей;

- урізноманітнюють технологію процесу навчання, дають можливість альтернативного оцінювання навчальної діяльності студентів.

По закінченні дискусії викладач підбиває підсумки, аналізує діяльність кожного з учасників, оголошує суму набраних ними балів. Для закріплення одержаних знань у ході дискусії викладач на завершення може дати групі письмове завдання за варіантами.

Дебати

Один із найбільш складних способів обговорення дискусійних проблем. Дебати можна проводити лише тоді, коли учні навчилися працювати в групах та засвоїли технології вирішення проблем. У дебатах поділ на протилежні точки зору набуває найбільшої гостроти, оскільки учням необхідно довго готуватися й публічно обґрунтовувати правильність своєї позиції. Кожен учасник має переконати опонентів і схилити їх до думки змінити свою позицію. Однак можна поставити й інше завдання — спільно вирішити поставлену проблему. В такому разі учні повинні будуть, висловивши свою точку зору, уважно вислухати протилежну сторону, щоб знайти точки дотику. Важливо, щоб учасники дебатів не переносили емоції один на одного, а спілкувались спокійно.

Як організувати роботу

1. *Підготовка*
 - Повідомте учням тему дебатів.
 - Об'єднайте учнів у групи (дві чи три позиції). Можна придумати ролі для груп (учителі, батьки, селяни тощо). Підготуйте й роздайте чи поясніть, де знайти інформацію з теми дебатів. Учні повинні підготуватись заздалегідь.
 - Підготуйте аудиторію.
2. *Хід дебатів*
 - Ще раз оголосіть тему дебатів і відрекомендуйте групи.

- Нагадайте правила ведення дискусії.
- Визначте час і порядок проведення дебатів. Наприклад, на підготовку в групах можна виділити 15 хвилин, на виступ кожної групи — 10 хвилин (може бути три виступи: обґрунтування своєї позиції і дві відповіді на виступи та питання інших груп), на загальну дискусію — 15 хвилин.
 - Під час підготовки група повинна розподілити ролі, подумати, як краще використати відведений для виступів час, підготувати питання для інших груп.
 - Для оцінки виступів учасників дебатів можна запросити суддів.
 - Учитель повинен строго стежити за регламентом.
 - Якщо було завдання знайти спільне рішення, то після дискусії можна провести голосування.
 - Підбийте підсумки, а якщо були судді — надайте їм слово.

РОЗДІЛ ІV

Творчий проект на тему: «Панно інтер'єрного призначення»

I. ОРГАНІЗАЦІЙНО-ПІДГОТОВЧИЙ ЕТАП.

1.1. Обґрунтування вибору проекту.

Панно - це сучасний і дуже стильний спосіб прикрасити будь-який інтер'єр, від житлової квартири до солідного офісу. Ми бачимо подібні твори декоративного мистецтва дуже часто, але рідко замислюємося про те, що ж все-

таки таке – панно. Отже, панно - це елемент декору приміщення, який покликаний прикрашати стіни, стелю, а іноді навіть фасади будівель.

Перші панно знайдені в печерах первісних людей – на кам'яних стінах зображували тварин і явища природи. Що це було – бажання прикрасити своє житло, спосіб запам'ятати побачене або захист від злих духів, тепер історики можуть лише здогадуватися про це. Пізніше з'явилися панно з каменю, мозаїки, ліпнини, венеціанської штукатурки. Цей вид творчості став невід'ємною частиною культурного розвитку.

Вважається, що засновником і першовідкривачем декоративного панно для прикраси фасадів є ніхто інший, як сам Леонардо да Вінчі. Звичайно, історія знає безліч інших прикладів, коли декор виконувався таким же чином і істотно раніше. Але саме він створив у цій стилістиці фреску на соборі, де «врізав» декор прямо в стіну (на християнську тему, до речі). Такі настінні декори і зараз можна зустріти в Італії – в середньовіччі така варіація скульптурного мистецтва була дуже популярною. Безпосередньо «панно» як термін з'явилося вже на початку 20-го століття.

Сучасні панно роблять з каменю, мозаїки, тканин, шкіри, фрагментів скла, паперу. Умільці використовують для своїх шедеврів стрічки, бісер, вишивку. Годяться і вельми незвичайні матеріали: кава, крупи, макаронні вироби.

Розрізняють такі види декоративних панно:

тканинні: це всілякі вишиті картини, гобелени та аплікації на тканині. Вони можуть бути виконані вручну або серійно, у формі машинної вишивки;



з каменю: тут найчастіше використовується натуральний камінь - граніт, мрамур, базальт та інші. Дуже красиво виглядають панно з каменю в мозаїчній техніці;



дерев'яні – найчастіше, це панно з абстрактним сюжетом, наприклад, різьблені дерев'яні панно з дуба, берези, бука, сосни та інших порід дерева. Іноді їх доповнюють інкрустацією з напівкоштовних каменів, що відмінно виглядає в класичному інтер'єрі;



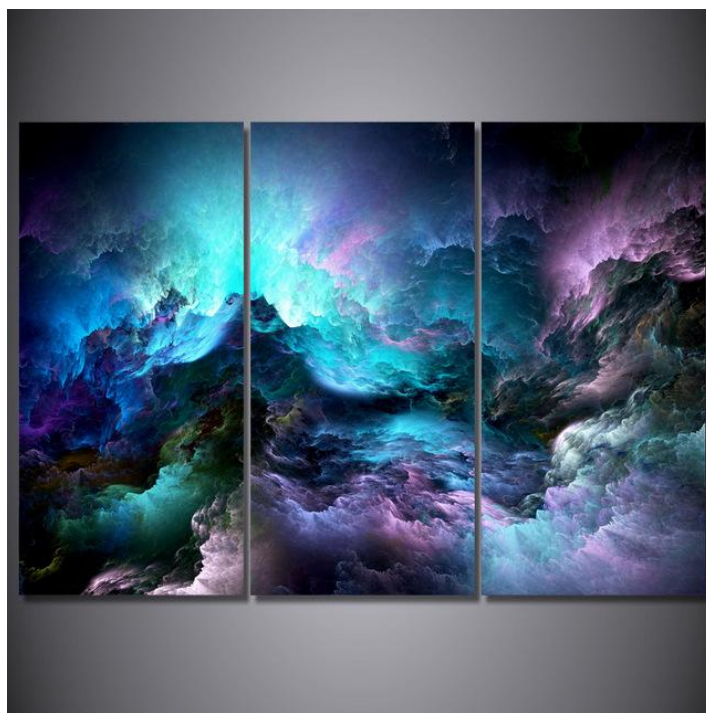
керамічні - являють собою мозаїчні картини з керамічної плитки, придатні для розміщення у ванній або робочій зоні кухні;



скульптурні - є об'ємними, що якісно відрізняє їх від інших видів панно. Такі міні-скульптури виконуються з гіпсу, фактурної штукатурки, металу;



графічні: на відміну від мальованих або написаних картин, цей вид панно виконується за допомогою сучасних видів друку, включаючи фотодрук. Сюди ж можна віднести репродукції картин;



інші: сюди можна віднести панно ручної роботи, зроблені з використанням самих різних матеріалів (морських черепашок, сухоцвітів, круп і зерен, глини, солоного тіста тощо).



Об'ємні панно – гідна альтернатива 3D-техніки. Дуже красиві і реалістичні прикраси для стін виходять з штучних фруктів і овочів, які можна купити в магазинах для декору і рукоділля. Фруктові композиції ідеальні для кухні. Для спальні більше підійде флористична картина зі штучних квітів (готових або зроблених своїми руками).



Квіти — це досконале творіння створене природою. Квітка з тканини, це дуже оригінальний аксесуар який прикрасить Ваш одяг, сумку, головний убір, внесе шарму у ваш інтер'єр, ну і звичайно, жодна наречена на весілля не обійдеться без такої прикраси.

Історія виникнення квітів з тканини йде корінням в далеке минуле. Перша поява штучних квітів — це III-II століття до н.е. Існує думка, що штучні квіти подарував світові Стародавній Єгипет ,вони були відомі єгиптянам, ще в третьому тисячолітті до нашої ери, але є і ще більш ранні згадки про появу штучних квітів, що відносяться до Древнього Китаю. тут квіти виготовляли з шовку, золота, порцеляни, а також з простіших матеріалів, таких як пір'я, глина та пергамент.

Ченці середньовічної Європи, в основному в Італії та Іспанії, виготовляли штучні квіти в монастирях для потреб храмів; у Франції це мистецтво стало світським, там виникають великі центри ручного виробництва (Париж, Ліон).

У середньовічній Європі вони проводилися в основному в Італії та Іспанії. Найвідомішим штучним квіткою в історії є Золота троянда (лат. — "Rosa aurea"), яку Папа, глава католицької церкви, в неділю троянд (четвертий тиждень Великого посту у католиків) дарує царственого особі, отличившемуся за минулий рік найбільшою чеснотою.

Класична школа виготовлення квітів з тканини починає свій відлік з 1655 року. Саме цього року домініканські ченці вперше стали застосовувати желатин у квітковому ремеслі, просочення тканини гарячим желатином стала справжньою революцією в мистецтві створення квітів. До цього моменту квіти з тканини в Європі виготовляли шляхом скручування стрічки в клубок або у вигляді плоских розеток, прикрашаючи ними волосся і дамські туалети.

Стрічкові розетки зазвичай приховували в собі маленькі скляні резервуари для духів і парфумерних олій.

До кінця 18 століття Італія, Франція, Богемія, Саксонія і Швейцарія стають основними постачальниками штучних квітів, з'являються новації в



мистецтві виготовлення квітів з тканини: спеціалізовані інструменти, нові технології фарбування тканин. На весь 19 століття штучні квіти міцно закріплюються на корсажах, спідницях, капелюшках, віялах, парасольках, лацканах піджаків великосвітських дам і панів.

У Росії штучні квіти з'являються в кінці 18 – початку 19 століть, їх привозять разом з паризькими туалетами і продають на золото поряд з ювелірними прикрасами. З цього часу виготовлення штучних квітів ставати популярним видом рукоділля в Росії, трохи пізніше з'являються спеціальні школи рукоділля, ремесел і витончених робіт, але тільки в 1894 році в Санкт-Петербурзі з'являється перше повне керівництво російською мовою з

виготовлення штучних квітів з тканини, воску, паперу та шкіри, яке дає можливість всім бажаючим навчитися цьому витонченому виду мистецтва.

До початку 20 століття в Росії з'являється кілька сотень майстерень. займаються виготовленням штучних квітів. З Франції та Німеччини приїжджають перші майстрині, щоб давати уроки витонченого рукоділля в професійних школах і в жіночих навчальних закладах.

Протягом всього 20 століття в Росії мода на штучні квіти то затухала, то з новою силою починалася знову. До періодам розквіту моди на штучні квіти ставляться кінець 40-х, 50-е і 80-е роки двадцятого століття, в ці періоди крім квітів, які є весільними аксесуарами, з'являлося величезна кількість штучних



квітів на прилавках магазинів, і навіть тоді, задоволення придбати собі квіткову бутоньєрку було не з дешевих.

Зараз шовкові композиції є актуальним аксесуаром не тільки жіночого, але і чоловічого костюма, вони вже давно вийшли за рамки весільних туалетів і простують по найвідоміших подіумах світу в колекціях будинку моди «Шанель», Валентино, Гальяно, Крістіана Лакруа та інших відомих дизайнерів. надаючи їм яскраву індивідуальність.

Зародження розпису по тканині

Говорячи про розпис по тканині, ми маємо на увазі найдавніше мистецтво, яке прийшло колись до нас у Європу з Індонезії, у всьому його різноманітті форм і різних технік. Фарбувати тканину почали ще в першому столітті нашої ери. В основному цим займалися в Японії та Китаї. І коли, одного разу, європейці зробили спробу насадити свою власну культуру виробництва тканин, то зіткнулися з величезним опором місцевих виробників. І вже пізніше, порівнюючи свої власні бавовняні ситці з японським батіком, вони усвідомили, що це була не просто данина традиції. Якість забарвлення східних



тканин було набагато вище європейського. Справа в тому, що рослинні фарби не линяли при пранні, як це відбувалося з ситцями, пофарбованими аніліном.

Звичайно, європейці перейняли тоді секрети фарбування тканин у японців і китайців, а на початку ХХ століття ще й таємниці розпису. Оскільки з того часу пішла мода на екзотичні мотиви, незвичайні орнаменти і загадкові ієрогліфи, дивовижні колірні рішення і східний етнічний колорит. Причому, нові техніки розпису по тканині стали використовувати не тільки на одязі, а й на різних аксесуарах, спальній білизні, завісах і ширмах, парасольках і полотнах. За допомогою батіка сьогодні можна створити абсолютно неповторний стиль як одягу, так і свого дому або офісу.

Сучасний розпис по тканині досить різноманітний і неповторний. У батіку використовуються художні прийоми не тільки акварелі, а й графіки, і навіть вітражів. А наявні необхідні для цього матеріали дуже спрощують розпис по тканині і дозволяють легко розписати як деталі одягу, так і предмети інтер'єру — штори, ширми, постільну білизну, подушки та покривала.



1.2. Технічне завдання.

1.2.1. Призначення проєктованого виробу.

Панно – це один з видів монументального мистецтва, який сьогодні користується великою популярністю в дизайні приміщень. За допомогою нього можна прикрасити будь-який інтер'єр стильно і сучасно. Панно можна повісити і в звичайній житловій квартирі, і в солідному офісі. Це стильний і сучасний спосіб прикрасити будь-який інтер'єр, який надає кімнаті або кабінету незабутню атмосферу. Тим більше, що його можна зробити на будь-який смак і колір. Трохи фантазії – і будь-яка кімната стане частиною приміщення, де панує унікальна і незабутня атмосфера. Панно є елементом для декору приміщень. Воно може стати прикрасою стіни, стелі або навіть фасаду будівлі. Настінне панно – це універсальне рішення для прикраси будь-якого приміщення, може стати незвичайною і унікальною часткою в інтер'єрі приміщення.

Для того щоб урізноманітнити домашній інтер'єр, прикрасити будинок і внести яскраві акценти, можна виготовити рельєфне панно з квітів своїми руками. Приємне проведення часу і прекрасний результат гарантовано.

Панно – це сучасний витвір мистецтва, призначене для прикраси стін у житловому приміщенні. З його допомогою можна внести нові фарби в кімнату, розмежувати простір, прибрати з очей недоліки стін. До того ж це чудова можливість дати застосування своєму творчому потенціалу.

Зараз користуються популярністю панно з живих або штучних квітів. За допомогою квітів можна створити витончений орнамент, об'ємну або рельєфну декорацію. Квіти подобаються всім, значить і панно буде радувати очі кожного члена сім'ї.

При виготовленні панна потрібно дотриматися таких умов:

- Підібрати тканину для полотна, для штучних квіток;
- Підібрати оздоблювальні матеріали, які відповідали б призначенню панно;
- Підібрати малюнок (для нанесення на тканину)
- Під час виготовлення дотримуватися гармонійного поєднання кольорів;

- Виходячи з призначення виріб має бути не складним у виготовленні.

1.2.2. Вимоги до конструкції виробу.

Основною вимогою до панно є створення святкового настрою. Виріб повинен мати форму прямокутника, на полотні в техніці ці розпису зображений горщик з квітами, окремі квіти виконані с тканини.

Панно оформлено в рамку.

Для панно використано бавовняну тканину.

1.2.3. Вимоги до матеріалів.

Тканина повинна бути міцною, легкою, з високими гігієнічними властивостями, бажано полотняного переплетення. Вона має бути зносостійкою, гігроскопічною. Фізичні та оптичні властивості не повинні погіршуватися під час експлуатації. Тканина має бути доступною, мати помірну ціну.

Тканина для квіток повинна відповідати кольоровій гамі, мати гарні експлуатаційні показники, бути термостійкими, бути доступними за ціною.

II .КОНСТРУКТОРСЬКИЙ ЕТАП

2.1 . Технічна пропозиція .

2.1.1. Аналіз моделей – аналогів.



Опрацювавши різні інформаційні джерела, ми підібрали декілька робіт аналогів.

Зразок №1. Картина вишита стрічками, оформлена в рамку. Композиційний центр – квітки маку, виготовленні стрічками.



Зразок №2. Панно виготовлено шляхом розписом тканини.



Зразок №3. Панно із тканини. Маки присутні як в відкритому виді так і в бутонах.

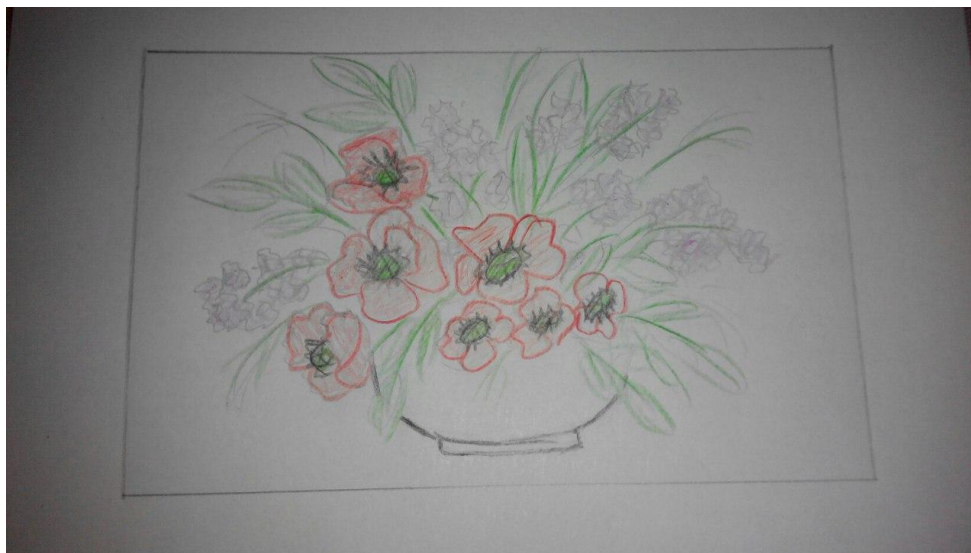


Зразок №4. Малюнок виконано фарбами. Горщик наповнений різними польовими квітами.

2.1.2. Висновок за технічною пропозицією.

Проаналізувавши декілька моделей ми розробили власний ескіз панно, а саме: для ескізу ми обрали Зразок №4. В Зразку №1 нам сподобалось ідея композиційного центра у виглядів об'ємних маків. В Зразку № 2 обрали ідею виготовлення фону панно. Зі Зразка №3 нами було запозичино ідею виготовлення маків.

2.2. Ескізний проект.



2.2.1. Опис зовнішнього вигляду.

Панно подарункове, призначений для оформлення інтер'єру в побуті. Виріб має форму прямокутника. Краї виробу оформленні рамкою.

На панно зображений горщик с польовими квітами технікою розпис тканини акриловими фарбами. Для оздоблювання використовуються штучні квіти, які виконані у техніці канзаші.

Рекомендовані розміри: 30 x 20 см.

2.3. Розробка технічного проекту.

2.3.1. Вибір матеріалів, інструментів та обладнання.

Для виконання панно потрібні такі інструменти та матеріали:

- Для нанесення малюнка на тканину нам потрібно: акрилова фарба, пензлі білячі № 1, 3, 5.
- Для виготовлення квітів потрібно: олівець, ножиці, нитки, вата, праска
- Для збору та оздоблення панно використовуємо клей-пістолет.

2.4. Розрахунок собівартості виробу.

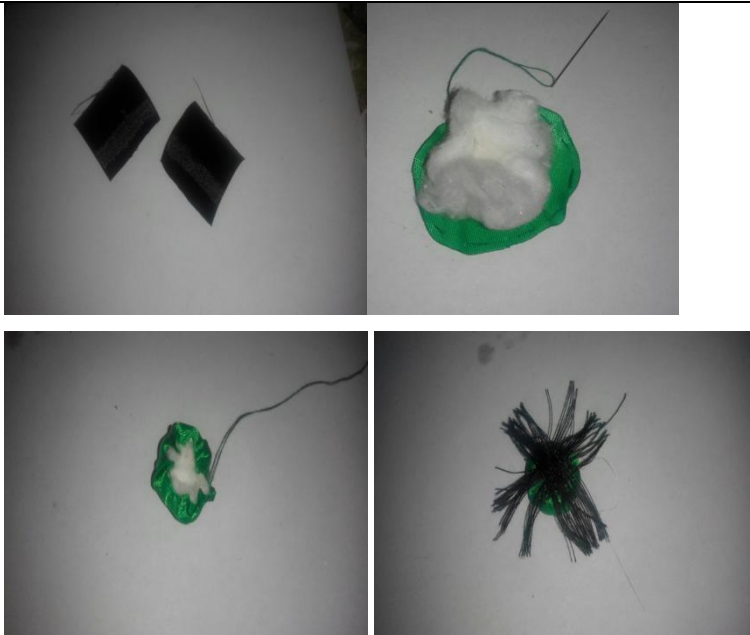


Розрахунки матеріальних витрат на панно.

Назва	Кількість матеріалів	Ціна(грн.)	Усього(грн.)
Рамка	1 шт.	35 грн.	35 грн.
Фарба акрилова	6 шт	14 грн.	84 грн.
Тканина	20 см	42 грн.	9 грн.
Клей стержень	1 шт.	10 грн.	10 грн.
Стрічка зеленого кольору	2 м	4 грн.	8 грн.
Стрічка червоного кольору	2 м	2 грн.	4 грн.
Нитки	1 шт.	8 грн.	8 грн.
Разом			158грн.

III. ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ЕТАП

3.1. Технологічна послідовність виготовлення виробу.

№, п/п	Послідовність виконання робіт	Технічні умови виконання операції.
1.	Викраюємо тканину розміром 30х40, прасуємо.	
2.	Закріплюємо під тканиною малюнок.	
3.	Розписуємо фон панно	   
4.	Виготовляємо елементі квітки маку: пелюстку, серединку.	 

		
5.	Приклеюємо пелюстки маку	
6.	Приклеюємо серединку та фарбуємо в білий тичинку	

7.	Виготовляємо листочки то приклеюємо їх	
8.	Готове панно	

IV. ЗАКЛЮЧНИЙ ЕТАП

4.1.Захист проекту.



Виконавши усі етапи проектно-технологічної діяльності на мою думку нам вдалося досягти поставленої мети. Зібравши інформацію щодо обраного нами об'єкта та проаналізувавши моделі-аналоги, ми створили

власний ескіз панно. До об'єкту нашої діяльності підійшли не стандартно з творчим натхненням.

Розробляючи цей проект, я довідалася багато нового й цікавого з історії виготовлення панно, штучних квітів, розпису тканини. У пошуках інформації користувалася не тільки джерелами книг, а й ресурсами Інтернету. Закріпила навички й уміння виготовлення штучних квітів і навчилася нових прийомів обробки деталей.

Робота над проектом навчила мене творчо мислити, робити правильний вибір, передбачати результати проектної діяльності. У майбутньому ці навички мені дуже стануть у нагоді, як у роботі, так і у повсякденному житті.

Творчий проект на тему «Скатертина»

I. ОРГАНІЗАЦІЙНО-ПІДГОТОВЧИЙ ЕТАП

1.1. Обґрунтування вибору проекту.

Успіх святкової трапези багато в чому залежить від уміння красиво і правильно оформити стіл, створити максимальні зручності для всіх присутніх. Естетичність столу залежить від скатертини, серветок, столових приладів, посуду, квіткових композицій, які знаходяться на столі, а також від загальної гармонійності з інтер'єром приміщення, його колірної гамою і стилем.



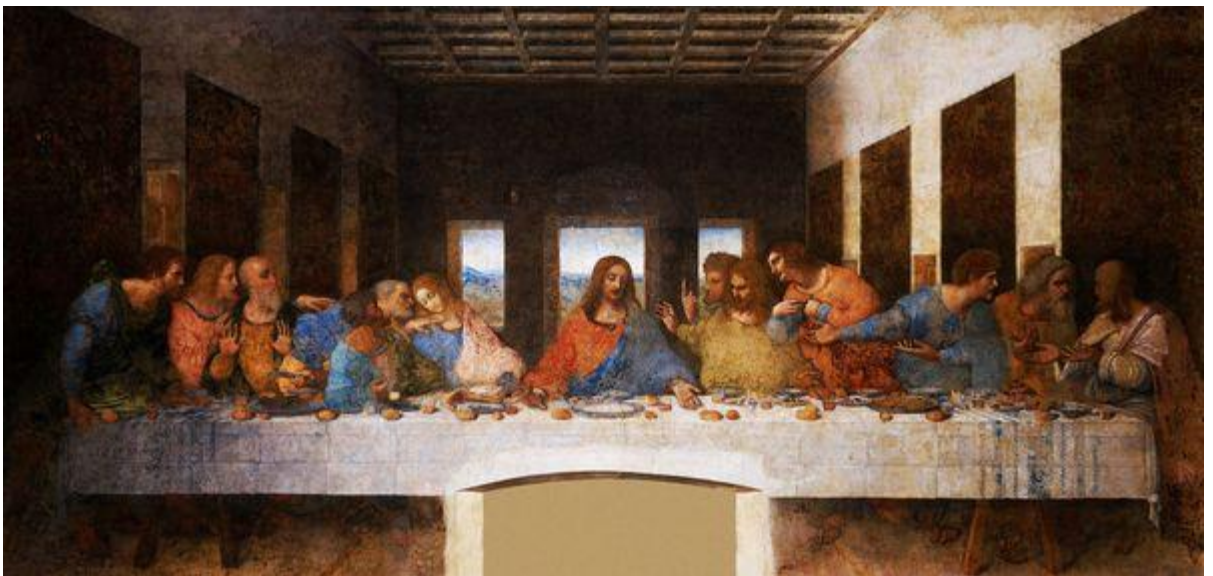
Скатертини - дуже древній предмет побуту, що увібрали в свою історію культурні традиції, уявлення про красу і ремісничі навички різних країн.

В народних казках скатертину наділяли магичними властивостями - «скатертина-самобранка», вона була частиною приданого нареченої, поряд з коштовностями, а вміла сервіровка столу вважалася однією з важливих характеристик майбутньої хранительки домашнього вогнища. Скатертина здавна сприймалася як знак благополуччя, добробуту.



У VIII столітті при багатьох королівських дворах ще не було ні скатертини, ні тарілок, страви накладали в заглиблення на дубовому столі.

Скатертини були відомі вже в Давньому Єгипті, де культивували льон і бавовна і вміли виготовляти з них найтонші тканини. Єгипетське полотно, напівзотлілі фрагменти якого знаходять в археологічних розкопках, було тонким, іноді з вишивкою, а пізніше - з тканню кольоровою окантовкою. У дорогі скатертини впліталися найтонші золоті нитки. Такого ж типу були скатертини і на Стародавньому Сході, в Персії, а також в Стародавній Греції і Стародавньому Римі. У Середземномор'ї вже за кілька століть до Різдва Христового і перші кілька століть християнства скатертини з льону та бавовни були в широкому ужитку.



У Стародавньому Римі серветки виготовляли з алебастрових волокон. На сході їх робили з рисового паперу і носили з собою, щоб витирати руки і губи, а європейська мода на такі вироби з'явилася завдяки вусам і бороди чоловіків, які

потребують додаткового догляду під час трапези. І саме європейці першими закріпили правило використання їдальною серветки під час прийому їжі.

1.2. Технічне завдання.

1.2.1. Призначення проектованого виробу

Декоративна скатертина з серветками призначена для повсякденного та святкового використання, в основному при організації банкету-чаю, банкету-кави. Скатертина повинна поєднувати в собі композицію гармонійного поєднання кольорів, матеріалів та дизайну, бути практичною у використанні, мати доцільну конструкцію.

Необхідні умови для виконання даного виробу:

- підібрати тканину, яка відповідає **механічним та фізичним властивостям;**
- підібрати оздоблювальні матеріали, які б гармонійно доповнювали нашу композицію;
- підібрати конструкцію, яка б відповідала традиціям чайної церемонії;
- в процесі розробки проекту спиратися на основні закони композиції та гармонійне поєднання кольорів.

1.2.2. Вимоги до конструкції виробу.

Виходячи з призначення виробу, який проектується, скатертина повинна бути зручною у використанні, функціональною: захищати поверхню столу від забруднень і ушкоджень, створювати охайний, естетичний зовнішній вигляд сервірованого столу.

Виріб повинен мати квадратну форму та яскраво виражений композиційний центр.

1.2.3. Вимоги до матеріалів.

Естетичні вимоги виражаються такими показниками як якість поверхні тканини, фактура тканини, колористичне оформлення, декоративність.

Тканина повинна бути міцною, зносостійкою, гігроскопічною, термостійкою. Фізичні та оптичні властивості не повинні погіршуватися під час експлуатації.

Оздоблювальні елементи мають відповідати кольоровій гамі обраного виробу, мати гарні експлуатаційні показники, бути термостійкими, не линяти в процесі прання виробу.

У результаті для проектованого виробу обрана тканина полотняного переплетення – габардин, атласні стрічки жовтого, чорного та зеленого кольору.

II. КОНСТРУКТОРСЬКИЙ ЕТАП

2.1 . Технічна пропозиція

2.1.1. Аналіз моделей – аналогів

Опрацювавши різні інформаційні джерела, ми можемо представити зразки аналоги, які на наш погляд найкраще відповідають поставленим вимогам.

Модель №1. Вишита скатертина стрічками. Композиційній центр знаходиться в кутку.

Модель №2. Картина вишита стрічками. Виконано на коричневому фоні. Картина має композицію із соняшників та ромашок. Один із соняшників має вид збоку, що є досить цікавим.

Модель №3. Скатертина вишита хрестом, має квадратну форму та квіти соняха в кутках.

Модель №4. Вишиті серветки прямокутної форми. Основна частина малюнку знаходиться в кутку.

Модель № 1

Модель № 2



Модель № 3

Модель №4

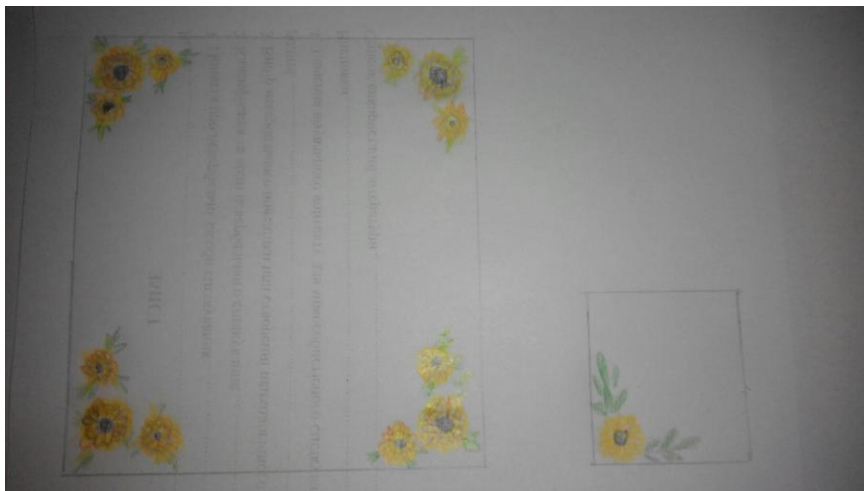


2.1.2. Висновок за технічною пропозицією.

В результаті проведеного аналізу зразків ми розробили власний ескіз декоративної скатертини, врахувавши дизайн вище зазначених моделей, а саме: зі зразка № 1 ми перейняли кутовий мотив розташування квітів та колір тканини. У зразка № 2 нам сподобалось квіткове оздоблення, а саме соняшник,

зі зразка № 3 ми запозичили ідею розташування оздоблення. У зразка № 4 нам сподобались форма та розташування малюнку на серветці

2.2. Ескізний проект



2.2.1. Опис зовнішнього вигляду

Скатертина квадратної форми, краї якої оброблені швом в підгин з закритим зрізом. Композиційним центром скатертини слугують квіти соняшнику, які розташовані в кутках скатертини.

Серветки прямокутної форми оброблені швом в підгин з закритим зрізом та оздобленні вишивкою стрічками.

2.3. Розробка технічного проекту

2.3.1. Вибір матеріалів, інструментів та обладнання

В результаті для проєктованого виробу обрані *матеріали*:

- основна тканина – габардин;
- стрічки атласні;
- нитки швейні.

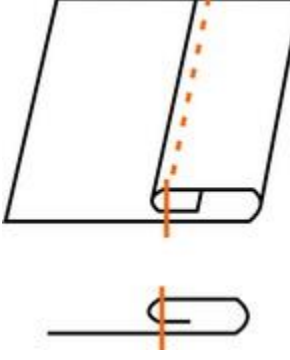
Інструменти : голка, ножиці, наперсток, лінійка, олівець, крейда, п'яльця.

Обладнання: праска, швейна машина.

2.3.2. Вибір технології обробки деталей, їх з'єднання.

Необхідні машинні шви для пошиття виробу.

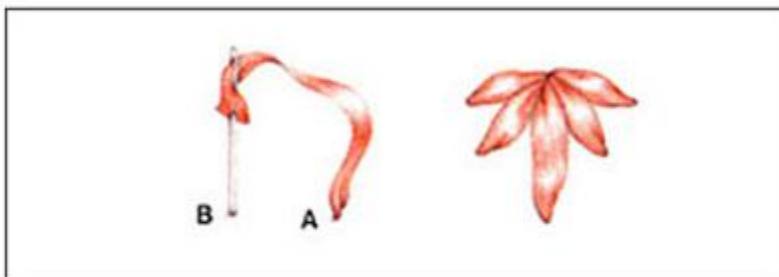
Машинні шви

Назва шва	Графічне зображення
Шов в підглиб з закритим зрізом	

2.3.4. Вибір технологій вишивання стрічками.

Для вишивки картини «Соняшники» ми використали такі стібки як: прямий, японський (стрічковий), французький вузлик, витягнутий.

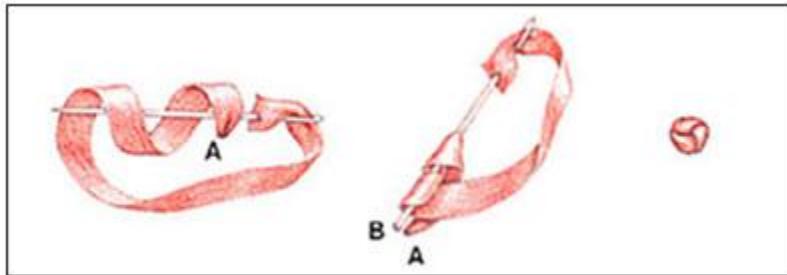
Прямий стібок. Основний і найпростіший стібок використовується в будь-якій вишивці, варіюється довжиною і натягом стрічки. Цим стібком ми вишивали пелюстки ромашок та батончики волошок.



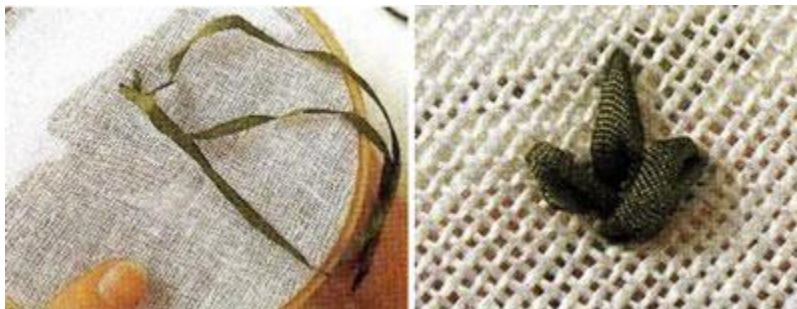
Японський, стрічковий стібок. Стрічка проходить не тільки через основу, а й через саму себе. Зсув проколу до краю стрічки дозволяє досягти дуже цікавих ефектів у вишивці листя і пелюсток. Ми використали його при вишивці пелюсток соняшника та листочків.



Французький вузлик. Величина вузлика залежить від кількості витків стрічки навколо голки, від 1 до 3! В цій техніці ми виконали серединку соняшника.



Шов "Витягнуті стібки". Простягніть голку зі стрічкою, натягуючи її іншою рукою, на лицьову сторону роботи. Два рази перев голку стрічкою. Продовжуючи утримувати стрічку, розподіліть витки так, щоб вони не перекривали один одного. Потім вставте голку в тканини, бажано в тому ж місці або дуже близько, звідки вона вийшла.



Весь час притримуйте стрічку пальцями, щоб при прошовуванні на ній не утворювалися вузлики. Цим швом ми вишивали листочки.





2.4. Розрахунок собівартості виробу

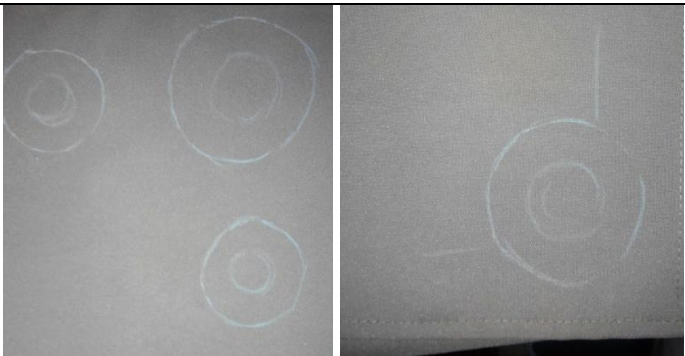


Назва	Ціна (за 1 метр чи за штуку)	Витрати матеріалів	Усього
Габардин	48 грн	2 м	96 грн
Стрічка жовтого кольору	1 грн	23 м	23 грн
Стрічка чорного кольору	0,6грн	23 м	13,8 грн
Стрічка зеленого кольору	1 грн	5 м	5 грн
Стрічка салатового кольору	1 грн	5 см	5 грн
Нитки	8 грн	1 шт.	8 грн
Голки	4 грн	1 п.	4 грн
Разом			154,8 грн.



Загальні витрати на виготовлення скатертини з серветками становлять 154,8 грн. Вартість подібного набору в магазині складає приблизно 600 грн, отже, наш проект економічно вигідний. Водночас наша столова білизна відповідає нашому задуму і не поступається за якістю та естетичним виглядом подібним виробам. Можна вважати, що нами досягнута мету проекту.

III. ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ЕТАП

3.1. Технологічна послідовність виготовлення виробу

№ п/п	Технічні умови та прийоми виконання	Зовнішній вигляд
1.	Викроюємо деталі серветки та скатертини: прямокутник розміром 40х30 см, та квадрат розміром: 140х40	
2.	Підшиваємо краї виробу	

3.	Розмічаємо розташування соняшників та зелені на скатертині та серветках	
4.	Починаємо вишивати соняшники японським та прямими стібками та прямими стібками	
5.	Вишиваємо серединку квітки французьким вузликом	

6.	Вишиваємо листочки прямим та японськими стібками		
7.	Готовий вигляд серветок та скатертини		

IV. ЗАКЛЮЧНИЙ ЕТАП

4.1.Захист проекту

Виконавши усі етапи проектно-технологічної діяльності на мою думку нам вдалося досягти поставленої мети. Зібравши інформацію щодо обраного нами об'єкта та проаналізувавши моделі-аналоги, ми створили власний дизайн скатертини та серветок. До об'єкту нашої діяльності підійшли не стандартно з творчим натхненням. Композиційним центром нашого виробу стали квітки соняшнику розташовані в кутках виробу.



Виготовлена нами скатертина має не тільки практичне значення, а неодмінно стане атрибутом, здатним створити особливе оформлення в сервіровці столу. Гармонійне поєднання кольорів та фактури матеріалів стане яскравою прикрасою інтер'єру, здатне створити особливу обстановку під час чайної церемонії.

Робота над проектом навчила мене творчо мислити, робити правильний вибір, предбачати результати проектної діяльності. У майбутньому ці навички мені дуже пригодяться як у роботі, так і у повсякденному житті.

Нестандартний урок з трудового навчання у 5 класі з використання ІКТ

Дата

Клас 5

Тема: Інтелектуальна гра «Еврика»

Мета:

навчальна: підвести підсумки роботи, перевірити знання учнів;

розвиваюча: розвивати розумові здібності учнів, кмітливість, інтелект, спостережливість, творчі здібності, уяву, ініціативу, увагу;

виховна: виховувати інтерес до навчального предмета, до різних наук.

Тип уроку: уроки контролю і оцінки

Обладнання: комп'ютер (ноутбук), мультимедійне устаткування, проектор, годинник, таблиця з назвами тем для конкурсу «Розминка», малюнки, картки.

Міжпредметні (внутрішньо предметні) зв'язки: всесвітня історія, географія, образотворче мистецтво.

СТРУКТУРА УРОКУ

I. Організаційний момент (2 хв.)

II. Конкурсна частина. (40 хв.)

III. Підсумкова частина (3 хв.)

Хід уроку

I. Організаційний момент (2хв.)

- Привітання з класом;

- перевірка присутніх;
- перевірка готовності учнів до уроку.

Доброго дня всім присутнім у цьому класі! Упродовж року на уроках ви вивчали новий матеріал, розв'язували безліч цікавих та складних завдань. Сьогодні ми підведемо підсумок роботи, перевірмо ваші знання, кмітливість, швидкість мислення. І для цього проведемо інтелектуальну гру «Еврика»

II. Конкурсна частина

I. Тур «Вибірковий»

У першому турі беруть участь всі учні класу. Учасникам ставлять 10 запитань із курсу «Трудове навчання». До кожного запитання пропонується по 4 варіанти відповіді. Учень повинен підняти карточку з потрібною літерою. На роздуми відводиться 15 секунд. За кожну правильну відповідь учень отримує 1 бал. У другому турі беруть участь 6 гравців, які отримали найбільшу кількість балів.

II. Тур «Розминка»

До кожної теми дібрано певна кількість питань. Учень сам вибирає, тему, та номер питання, і дає відповідь на отримане питання. Час на роздуми 30 секунд. Кожна правильна відповідь оцінюється в 1 бал.

Поняття про технологію	Аплікація
Конструкційні матеріали. Тканина	Основи техніки
Інструменти	Технологія побутової діяльності

Поняття про технологію:

1. **Технологія** - це? (сукупність прийомів і способів обробки або переробки сировини, матеріалів з метою отримання виробів)
2. З яких елементів складається будь-яка технологія? (складається з таких **елементів**: *предмет праці* (те, що необхідно виготовити), *засоби праці* (технічні пристрої* для виготовлення виробів), *носії технологічних функцій* (працівник, колектив

тощо), *продукт праці*.)

3. Які підрозділи є на швейному виробництві? (*конструкторський відділ, де розробляють конструкцію майбутнього виробу; експериментальний відділ, де розробляють модель і проводять випробування майбутніх виробів; розкрійний цех, де відбувається розкроювання швейних виробів; швейний цех, де шиють виріб; цех контролю та кінцевої обробки, де вироби прасують, перевіряють якість, складають, пакують тощо.*)

4. Які інструменти для виготовлення виробів або виконання ремонтних робіт необхідні? (Для виготовлення виробів або виконання ремонтних робіт використовують такі **знаряддя праці**: молоток, ножиці, викрутки, гайкові ключі, електродріль, швейні машини, спиці, гачки, тощо)

Конструкційні матеріали. Тканина:

1. *Конструкційні матеріали* — це? (це матеріали, які застосовують у виробництві для виготовлення різноманітних виробів.)

2. Які матеріали відносяться до конструкційних матеріалів (До найпоширеніших конструкційних матеріалів належать: *папір, пластмаса, тканина, скло, деревина, метал*)

3. Що таке волокна? (дрібні, тонкі, але гнучкі і міцні ворсинки)

4. Які волокна називаються текстильними? (*Текстильним* називають волокно, яке використовують для виготовлення пряжі, ниток, тканих і нетканих матеріалів)

5. На які типи поділяються текстильні волокна? (Текстильні волокна поділяють на *натуральні* та *хімічні*)

6. Натуральні волокна це? (Натуральними називають волокна, наявні в природі)

7. Які бувають натуральні волокна? (До **натуральних** належать волокна *рослинного походження*: бавовна, льон, коноплі, джут, агава та інші; *тваринного походження* натуральний шовк, вовна; *мінерального походження* (гірська порода) — азбест)

8. *Що таке хімічні волокна(Це волокна які* отримують штучним способом із різних матеріалів — продуктів переробки деревини, нафти, газу, вугілля тощо)

9. *Які хімічні волокна ви знаєте? (Капрон, лавсан, спандекс, тощо)*

10. Нитка основи це? (Нитку, що йде уздовж тканини, називають *ниткою основи*)

11. Нитка піткання (уток) це? (Нитка, яка йде уперек тканини, — *піткання* (або *уток*))

12. Щільний край тканини, утворений уздовж нитки основи, завдяки якому тканина не обсипається, має назву? (Пруг)

Інструменти:

1. Тонкий металевий стрижень з гострим кінцем і вушком, у яке всилюється нитка для шиття – це (Голка)

2. Пристрій для рукоділля, на якій закріплюється розтягнута тканина (П'яльця)

3. Інструмент для різання, стриження, що складається з двох навхрест з'єднаних ножів з ручками у вигляді кілець. (Ножиці)

4. Інструмент для загвинчування і відгвинчування гвинтів (Викрутка)

5. Знаряддя, інструмент для різання, що складається з леза та ручки (Ніж)

6. *Праска це? (Праска* — металевий нагрівальний прилад для прасування одягу та виконання волого-теплової обробки виробів під час шиття)

Аплікація:

1. *Аплікація – це? (Аплікація* (з лат. *applicatio* — прикладання, приєднання) — виготовлення різних художніх зображень нашиванням або

наклеюванням на основу різноманітних матеріалів (тканини, паперу, шкіри тощо); виріб, оздоблений таким способом.)

2. **Які існують види аплікацій?** (Існують такі **види аплікацій**: предметна, сюжетна; одноколірна, багатоклірна; декоративна (орнаментальна); пласка, об'ємна; абстрактна, силуетна тощо.)

3. **Предметна аплікація – це?** (**Предметна аплікація** — це зображення окремих предметів)

4. **Що відображає сюжетна аплікація?** (**Сюжетна аплікація** відображає події, явища, складається з декількох різних фігур)

5. **З яких елементів можна скласти декоративну аплікацію?** (**Декоративну аплікацію** можна скласти з геометричних і рослинних елементів та візерунків народного орнаменту)

6. **Як виконують пласку аплікацію?** (**Пласку аплікацію** виконують вирізуванням деталей із тканини, шкіри та інших матеріалів і нашиванням або наклеюванням їх на основу)

7. **В чому особливість об'ємної аплікації?** (**В об'ємній аплікації** пришивають чи приклеюють на основу тільки частини окремих елементів)

8. **Що передбачає абстрактна аплікація?** (**Абстрактна аплікація** передбачає спрощене зображення загальної картини, позбавленої конкретності)

9. **В чому полягає сенс силуетної аплікації?** (**Силуетна аплікація** полягає в зображенні певних силуетів людей, тварин, птахів, рослин, предметів).

10. **Які тканини найчастіше використовують для аплікацій?** (**Бавовняні, лляні, вовняні**)

11. **Якими швами найчастіше прикріплюють деталі аплікації до фону?** (**Уперед голка, петельний шов**)

12. **Які матеріали використовують для оздоблення аплікації?** (**бісер, блискітки, кольорові стрічки, мереживо, Гудзики, тощо**)

13. **Які шви використовують, при оздобленні аплікації вишивкою?** (**Назад голка, тамбурний, стебловий**)

14. Яким швом найчастіше обробляють край основи аплікації?
(Петельним швом)

Основи техніки:

1. **Машина – це? (Машина** (з лат. *machina* — рухати) — це механізм або комплекс механізмів, призначений для виконання корисної роботи шляхом перетворення одного виду енергії на інший.)
2. **Що називається механізмом? (Механізм** — сукупність пов'язаних між собою деталей, призначених для перетворення та передачі руху)
3. **Деталь – це? (Деталь** — частина машини або механізму, виготовлена з одного куска матеріалу)
4. **На які групи поділяються деталі?** (Деталі, що застосовують у багатьох машинах, називають *типовими*, а деталі, що застосовують тільки в деяких машинах, — *спеціальними*)
5. **Які способи отримання деталей ви знаєте?** (різанням, штампуванням, литтям тощо)

Технологія побутової діяльності:

1. Що відноситься до столової білизни? (**Столова білизна** — це скатертини, рушники та серветки.)
2. Показником чого була скатертина в домі? (**Скатертина** — символ хатнього достатку і показник культури й порядку в домі)
3. Серветка - це? (**Серветка** — невеликий (звичайно квадратний) шматок тканини або спеціального паперу, який використовують під час споживання їжі, щоб дотримуватися чистоти та охайності за столом, а також для витирання рук і губів)
4. На які види поділяється посуд? (Посуд поділяють на: кухонний, столовий, чайний та столові прибори)

5. Для чого використовують столовий посуд? (**Столовий посуд** — це посуд, що слугує для подавання та споживання страв)
6. Столові прибори це? (**Столові прибори** — це предмети для споживання їжі: ложки, вилки, столові ножі, палички для їжі)
7. Що називається сервіруванням столу? (**Сервірування столу** — це підготовка стола до споживання їжі).
8. Дайте визначення поняттю етикет (**Етикет** (від фр. *étiquette* — етикетка, напис) — установлені норми поведінки та правила ввічливості людей у суспільстві в цілому та за столом, зокрема)
9. Торговельна мережа - це? (**Торговельна мережа** — сукупність торговельних підприємств, що забезпечують рух товарів до споживача)
10. Що таке супермаркет? (**Супермаркет** — великий універсальний магазин самообслуговування, що пропонує у продаж бакалійні та домогосподарські товари)
11. Термін придатності – це? (**Термін придатності** — це певний момент у часі, з настанням якого, навіть за відповідних умов зберігання, якісні показники й показники безпеки цього продукту можуть втратити свою цінність, не відповідати вимогам державних стандартів)

II Тур «Етикет»

Кожній команді дається по 8 карточок, на яких записано по одному правилу поведінки за столом Завдання полягає в тому що, учень повинен сказати чи правильно воно, і якщо ні, то де помилка, і назвати правильно. За кожну правильну відповідь дається 1 бал.

1. Сидіти потрібно прямо, не розгойдуючись на стільці (+)
2. Не слід поспішати прийматись за їжу, варто зачекати, поки страви подадуть усім гостям (+)
3. Не створювати зайвого шуму (+)
4. Серветка має бути заправлена за горловину (-) (**Серветка має лежати на колінах**)

5. Не тягнутися до якоїсь страви через увесь стіл (+)
6. Відмовлятися від запропонованого пригостання якщо не хочеш його куштувати (-) **(Не відмовлятися від запропонованого пригостання)**
7. Не накладати велику порцію (+)
8. Виделку тримати в правій руці, а ніж — у лівій (-) **(Виделку тримати в лівій руці, а ніж — у правій)**
9. Рибу, котлету, варені овочі, голубці, яєчню прийнято різати ножем (-) **(Рибу, котлету, варені овочі, голубці, яєчню не прийнято різати ножем, а виделку слід тримати в правій руці)**
10. Чайну чашку тримати двома руками, а піалу — в одній (-) **(Чайну чашку тримати однією рукою, а піалу — двома)**
11. Розмішувати цукор у чайних і кавових чашках, не привертаючи увагу зайвими звуками (+)
12. Їсти слід швидко, беззвучно та спокійно (-) **(Їсти слід не поспішаючи, беззвучно та спокійно)**
13. Відкушувати їжу великими шматочками, не набиваючи рот (-) **(Відкушувати їжу маленькими шматочками, не набиваючи рот.)**
14. Користуватися за столом зубочисткою дозволено (-) **(Не користуватися за столом зубочисткою.)**
15. Не можна класти руки й лікті на стіл під час споживання їжі (+)
16. Якщо потрібно покинути вечірку раніше, обов'язково слід вибачитись і попрощатися (+)

IV Тур «Підказка»

Кожна команда описує своєму капітану малюнки які вона отримала.
Капітан не бачить малюнок, він повинен вгадати його по опису.

III. Підсумкова частина.

Оголошення переможця гри, та нагородження.

Урок з використанням інтерактивних технологій з трудового навчання у 5 класі

Дата:

Клас: 5

Тема: Виготовлення настінного панно.

Мета:

- навчальна: навчити виготовляти настінне панно та пригадати техніку безпеки .

- розвиваюча: розвинути увагу, уявлення, сприяти розвитку сенсорної сфери учнів: розвиток окоміру, точності та тонкості розрізнення кольорів, форми.

- виховна: виховувати в учнів культуру праці, бережливість, працелюбність, дбайливість, охайність та інші якості сучасного працівника.

Тип уроку: комбінований

Обладнання: робочий зошит, олівці, гумка, ножиці, лінійка, папір, трубочки з паперу, різні елементи декору.

Наочність: готове панно, презентація.

Міжпредметні зв'язки: образотворче мистецтво, історія.

ПЛАН УРОКУ

- I. Організаційний момент (2 хв.).
- II. Перевірка раніше вивченого матеріалу (5 хв.)
 - Актуалізація опорних знань
 - Мотивація навчально-трудової діяльності учнів
 - Повідомлення теми, мети і завдання уроку
- III. Викладення нового матеріалу (17 хв.)
- IV. Закріплення нового матеріалу (3 хв.)
- V. Практична робота (10 хв.)
 - Вступний інструктаж
 - Поточний інструктаж
 - Заклучний інструктаж

- VI. Рефлексія (3 хв.)
- VII. Підведення підсумку уроку (3 хв.)
- VIII. Домашнє завдання. (2 хв.)

ХІД УРОКУ

I. Організаційна частина.

- 1) підготовка до уроку
- 2) перевірка присутніх
- 3) призначення чергових

II. Перевірка раніше вивченого матеріалу.

Актуалізація опорних знань

Чи знаєте Ви чим займається дизайнер інтер'єрів? Що саме він виготовляє? А чи знаєте ви скільки коштують його послуги? Так, його послуги дуже дорогі. Але кожній людині хочеться щоб інтер'єр його житла був гарнім та індивідуальним, тому метою нашого сьогоднішнього уроку спробувати виготовити настінне панно в еко-стилі.

Але для початку я хочу задати вам декілька питань:

- 1) Чи знаєте ви що таке еко-стиль?
- 2) Чи доводилося вам виготовляти вироби інтер'єрного призначення?
- 3) Чи є у вас дома роботи зроблені власноруч, які прикрашають вашу оселю?

Завдання уроку:

- 1. Переваги еко-стилю.
- 2. Види панно.
- 3. Декоративні панно в інтер'єрі.

III. Викладення нового матеріалу.

В даний час в різних країнах світу еко-стиль є одним з найбільш затребуваних і популярних напрямків інтер'єрного дизайну, завдяки можливості наблизитися до природи при оформленні свого житлового простору. Екологічні інтер'єри для будь-якого жителя мегаполісу

протиставляються зовні холодним і штучних матеріалів, максимально наближаючи людину до природних форм і природних мотивів. Основна мета, яку вирішує екологічний стиль в інтер'єрі - це створення зовні простого і ефектного простору, одночасного функціонального, практичного і затишного. У створеному в квартирі або в приватному будинку куточку природи зручно і приємно відпочити від шаленого ритму великого міста, домінуючого оточення сталевих і пластикових матеріалів.

Еко-стиль в інтер'єрі - основні переваги:

Екологічність і безпека навколишнього простору. Основний принцип еко-стилю - максимальне використання натуральних і екологічно чистих матеріалів дозволяє створити в своєму будинку максимально нешкідливу обстановку, що підтримує здоров'я і настрої всіх мешканців.

Свобода для фантазії і творчих задумів. Головна перевага еко-стилю - це можливість постійно експериментувати зі своїм інтер'єром, змінювати його в міру необхідності швидко і ефективно. При створенні інтер'єрів креатив вітається і оригінальність, що дозволяють гармонійно вписати в обробку приміщень різноманітні предмети декору, привезені з місць відпочинку або виконаних своїми руками.

Доступність. Фінансові витрати на декорування приміщень мінімальні. Достатньо володіти незначними засобами і вільним часом, і можна майже миттєво змінювати навколишній інтер'єр без особливих матеріальних витрат.

Можливість релаксації. Житлові приміщення, оформлені в природному стилі, відмінно підходять для пасивного відпочинку, медитацій і різних відновлюють практик.

Панно - це сучасний і дуже стильний спосіб прикрасити будь-який інтер'єр, від житлової квартири до солідного офісу. Ми бачимо подібні твори декоративного мистецтва дуже часто, але рідко замислюємося про те, що ж все-таки таке - панно.

Отже, панно - це елемент декору приміщення, який покликаний прикрашати стіни, стеля, а іноді навіть фасади будівель. Чим у такому разі панно

відрізняється від звичайної картини, адже і те і те служить для прикраси інтер'єру? Перш за все, способом свого виготовлення. Якщо картиною вважається, перш за все, твір живописного мистецтва, то панно може бути скульптурним, мозаїчним, тканинним, дерев'яним і навіть пластиковим. Давайте розглянемо види панно більш докладно.

Розрізняють наступні види декоративних панно:

- *тканинні*: це різноманітні вишиті картини, гобелени та аплікації на тканини. Вони можуть бути виконані вручну або серійно, у формі машинної вишивки;
- *з каменю*: тут найчастіше використовується натуральний камінь - граніт, мармур, базальт та інші. Дуже красиво виглядають панно з каменю в мозаїчній техніці;
- *дерев'яні* - найчастіше це панно з абстрактним сюжетом, наприклад, різьблені дерев'яні панно з дуба, берези, бука, сосни та інших порід дерева. Іноді їх доповнюють інкрустацією з напівкоштовних каменів, що відмінно виглядає в класичному інтер'єрі;
- *керамічні* - являють собою мозаїчні картини з керамічної плитки, придатні для розміщення в ванною або робочій зоні кухні;
- *скульптурні* - є об'ємними, що якісно відрізняє їх від інших видів панно. Такі міні-скульптури виконуються з гіпсу, фактурної штукатурки, металу;
- *графічні* - на відміну від мальованих або написаних картин, цей вид панно виконується за допомогою сучасних видів друку, включаючи фотодрук. Сюди ж можна віднести репродукції картин;
- *інші*: сюди можна віднести панно ручної роботи, зроблені з використанням самих різних матеріалів (морських черепашок, сухоцвітів, круп і зерен, глини, солоного тіста тощо).

Якщо ви плануєте прикрасити свій будинок красивими сучасними панно, слід заздалегідь обміркувати їх розміщення. Адже різне побутове призначення кімнат тягне за собою і відмінності в їх декорі.

Наприклад, для кухні актуальним буде керамічне панно з плитки, дерева або природних матеріалів. Що стосується сюжетів, то найчастіше вибирають традиційні «кухонні» теми - натюрморти, чайно-кавові теми або різні колажі. Різьблені панно будуть добре виглядати на кухні в стилі кантрі.



Вітальню найкраще прикрасить ексклюзивне панно або поліптих (декілька зображень, які продовжують одну тему). Тут популярні абстракції, пейзажі або інша тематика, максимально відповідна до загальної стилістики приміщення. Враховуйте також розмір вашої вітальні: надто великий розмір декоративного панно непридатний для маленької площі, і навпаки - невелика картина може «загубитися» на стіні просторої кімнати.





Для спальні підійдуть більш спокійні елементи декору - приміром, панно на морську тематику. Також непогано виглядають в спальні абстрактні панно з текстилю. Може здатися цікавим варіант світлодіодного панно з підсвічуванням, що грає також корисну роль нічника.



Дитячу кімнату можна прикрасити яким-небудь яскравим панно, що зображує улюблених мультиплікаційних або казкових героїв малюка. А якщо

ви практикуєте спільна творчість з дітьми, зробити панно можна і своїми руками. Використовуючи будь-які підручні матеріали і свою фантазію, постарайтеся оформити твір у найбільш відповідному стилі.



Що стосується ванної кімнати, то це найкращий варіант використання такого панно, яке буде стійке до впливу вологи - а цим критерієм ідеально відповідає керамічна плитка .



IV. Закріплення нового матеріалу.

Давайте з вами спробуємо згадати(у вигляді):

1. Переваги еко-стиля?
2. Основні кольори еко-стиля?
3. Види декоративного панна
4. Сюжетно-рольва гра дизайнер та замовник. Провести гру так, щоб дизайнер зміг розповісти про переваги та характеристики еко-стилю.

V. Практична робота.

Вступний інструктаж:

А тепер давайте пригадаємо правила техніки безпеки:

1. Під час роботи тримай робоче місце в порядку: звідки взяли інструмент, туди і покладіть його після виконаних дій.
2. Бережи інструменти, економ матеріали, завжди думай, як зробити роботу краще.
3. Закінчивши роботу - прибери робоче місце.

ПТБ при роботі з ножицями:

1. Не тримає ножиці кінцями вгору.
2. Не працюй з ножицями з ослабленим кріпленням.
3. Не ходіть з ножицями по кабінету.
4. Не залишай ножиці у відкритому вигляді.
5. Передавай ножиці тільки в закритому вигляді кільцями вперед.
6. Клади ножиці на стіл так, щоб вони не звисали за край столу.

Матеріали:

1. кольоровий ксероксний папір журнал (для трубочок);
2. лінійка, олівець, ножиці, спиця;
3. клей ПВА, клей-олівець;
4. фарба (лак), пензлик

Робимо 10 таких трубочок, склеюємо їх між собою, щоб вийшла решітка у вигляді ромба.



Приступаємо до виготовлення хризантем. Беремо аркуш паперу потрібного кольору розміром приблизно 10 * 10 см.



Складаємо його по діагоналі



потім складаємо ще раз.



Відрізаємо зайве.



Розгортаємо заготовку один раз.



Нарізаємо край локшиною



Розгортаємо.



Злегка підкручуємо ножицями майбутній пелюстка.

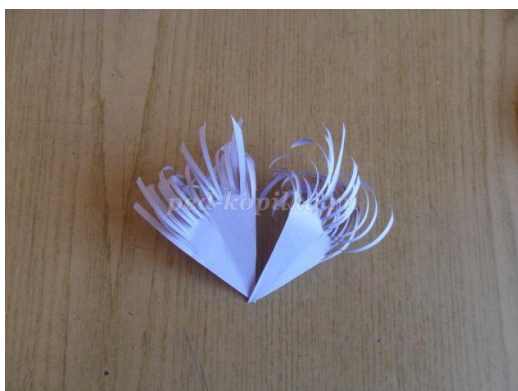


Збираємо квітка: наклеюємо на шматочок паперу перший шар - 4 пелюстки.

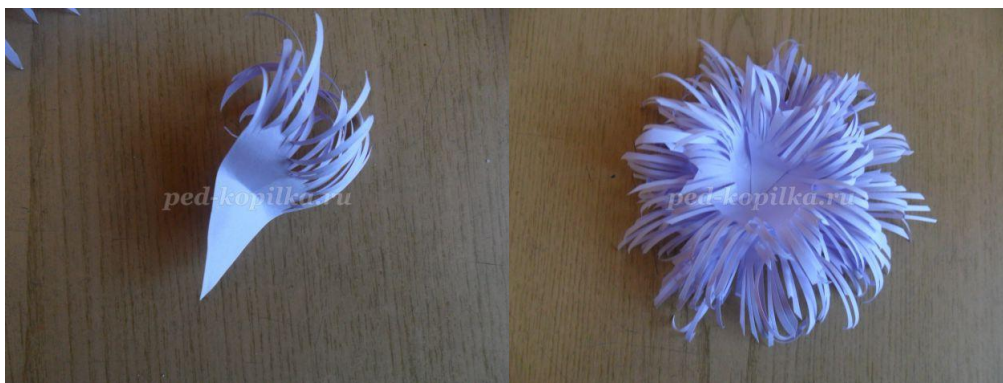




Для другого шару дві заготовки розрізаємо навпіл.



Кожну половинку трохи згинаємо біля основи (щоб вона краще лягла в центрі і квітка не вийшов прим'ятим), і клеїмо ближче до центру.



Далі виготовляємо серединку квітки. Для цього беремо аркуш паперу відповідного кольору (він може бути трохи темніше або світліше основного квітки), розмічаємо на ньому дві смужки: одна з однаковою шириною (приблизно 2 см), а друга з шириною з одного боку 2 см, а з іншого приблизно 0.5 -1.00 см.



Ці смужки нарізаємо локшиною.



Потім накручуємо їх на спицю, починаючи з тонкого кінчика. Вийшов рол, який потрібно розпушити



Вклеюємо готову серединку в заготовку квітки.



Збираємо панно.



Поточний інструктаж:

1-й обхід: перевірка правильності організації робочого місця і початку роботи;

2-й обхід: перевірка правильності виконання трудових прийомів, дій, рухів і якості виробів; інструктування учнів з виконання окремих операцій і завдання в цілому;

3-й обхід: перевірка правильності проведення самоконтролю; концентрація уваги учнів на найефективніших прийомах виконання операцій; надання допомоги слабо підготовленим до виконання завдання учням;

4-й обхід: перевірка правильності дотримання технічних умов; контроль за бережливим ставленням учнів до засобів праці і навчання; перевірка раціонального використання навчального часу учнями.

Попередня оцінка роботи учнів.

Заключний інструктаж:

Визначення найкращих робіт та їх демонстрація

VI. Рефлексія

1. Чи сподобалась вам тема уроку?

2. Де ви зможете використати отримані знання?

3. Чи з'явилося у вас бажання виконати інші види панно, щоб прикрасити свою кімнату чи будь-яку кімнату свого дому?

VII. Підведення підсумку уроку

Обговорення найтипівіших помилок. Виставлення оцінок.

VIII. Домашнє завдання

Виконати ескізи декількох панно для прикрашання різних кімнат будинку.