

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ - ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ГАРМОНІЙНО РОЗВИНЕНОЇ ОСОБИСТОСТІ НА УРОКАХ В ПОЧАТКОВИХ КЛАСАХ

Одним з основних методичних інновацій у галузі освіти, є інтерактивні методи навчання. Слово „інтерактив” прийшло до нас з англійської мови "interact". „Inter"- це „взаємний", „act" – діяти. Інтерактивне навчання - діалогове навчання, у ході якого здійснюється взаємодія вчителя і учня. Метою інтерактивного навчання є – створювання комфортних умов навчання, при яких учень відчуває свою успішність, свою інтелектуальну досконалість, що робить продуктивним сам освітній процес. Але ж переважна більшість учителів, як показує дослідження, не завжди розуміє його значення.

Для прикладу вчителі початкових класів ознайомлювалися з елементами деяких інтерактивних методик, які з успіхом застосовуються в різних країнах світу, як з новиною. Але ж ця "новина" має чимало переваг:

- у роботі задіяні всі діти класу;
- вчать працювати у групі (командою);
- формується в них доброзичливе ставлення до опонента;
- кожна дитина отримує можливість пропонувати свою думку.
- Створюється „ситуація успіху".
- за короткий час опановується багато нового матеріалу.
- формуються в них навички толерантного спілкування, уміння аргументувати свою точку зору, знаходити альтернативне рішення проблеми тощо.

Ці переваги нами перевірено експериментально.

Мета введення інтерактивних методів навчання полягала в нашому дослідженні в тому, щоби навчальний процес відбувався за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів. Це співнавчання, взаємонавчання, де і учень і вчитель є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання; всі розуміють, що вони роблять, рефлексують з приводу того, що вони знають, вміють і здійснюють. Організація інтерактивного навчання передбачала моделювання життєвих ситуацій, використання ролевих ігор, і спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин та відповідної ситуації. Все це ефективно сприяло формуванню навичок і вмінь, виробленню цінностей, створенню атмосфери співробітництва, взаємодії, дало змогу педагогу стати справжнім лідером дитячого колективу.

Інтерактивна взаємодія включала як домінування одного учасника навчального процесу над іншими, так і однієї думки над іншою.

Призначення інтерактивного навчання полягало й у тому, щоб, по-перше, передати знання, по-друге, усвідомити цінність інших людей. Мало воно і свої завдання: розв'язання навчальних поведінкових завдань; надання підтримки членам групи.

Зміст роботи полягав не лише в отриманні знань, а й у способах мислення. Інколи, захоплюючись зовнішніми проявами інтерактивного навчання вчителі дискредитують саму ідею діалогового навчання. При цьому – діалог – не заради взаємодії дітей, а взаємодія дітей заради вияву і

реалізації їх індивідуальних можливостей.

Основною формою інтерактивної роботи стала навчальна взаємодія учнів у парах і мікрогрупах. Оптимальний склад групи - не більше, ніж з 4-6 чоловік. Групи вивчали навчальний матеріал дотримуючись принципів:

- одночасної взаємодії – всі учні працювали в один і той же час;

- однакової участі – для виконання завдання кожному учневі давався однаковий час;

- позитивної взаємодії – група виконувала завдання при успішній роботі кожного учня;

- індивідуальної відповідальності – при роботі у групі кожен учень мав своє завдання.

Інтерактивні форми надзвичайно різноманітні, наприклад: „Велике коло“, „Дебати“, „Вузлики“, дидактичні ігри, перефрази тощо.

Виявлено що вчителю необхідно створити такі умови взаємодії, які б психологічно мотивували в учнів потребу висловлюватися щиро і безпосередньо. Таким чином вони демонструють вміння мислити, пробують поглянути на себе з іншого боку, — все це дає змогу формувати в учнів самостійне критичне мислення. Критичне мислення – це не тільки здатність помічати помилки і недоліки у чужій роботі, а й більш широкі здібності аналізувати, виявляти позитивне і негативне. Ключові елементи критичного мислення: знання, вміння, цінності, відношення. У молодших школярів формується розгорнута навчальна діяльність шляхом оволодіння організаційними, логіко-мовленнєвими, пізнавальними і контрольними оцінками уміннями і навичками, особистий досвід культури поведінки в соціальному та

природному оточенні, співпраці у різних видах діяльності.

Виходячи з вищезазначеного, на практиці ми використовували інтерактивні форми в цілому, або ж, узявши елементи, які більш доцільні для певного класу. Саме інтерактивні методи дають змогу створювати навчальне середовище, в якому теорія і практика засвоюються одночасно, а це дасть змогу учням сформувати характер, розвивати світогляд, логічне мислення, зв'язне мовлення; формувати критичне мислення; виявляти і реалізовувати індивідуальні можливості. При цьому навчально-виховний процес організовувався так, що учні шукали зв'язок між новими та вже отриманими знаннями; приймали альтернативні рішення, мали змогу зробити „відкриття“, формувати свої власні ідеї та думки за допомогою різноманітних засобів; навчаються співробітництва.

Перед учителями в цей час стояли такі проблемні питання:

- інструктування, – вчитель розповідає учасникам про мету вправи, правила, послідовність дій і кількість часу на виконання завдань; запитує, чи все зрозуміло учасникам;

- об'єднання в групи і (або) розподіл ролей;

- виконання завдання, при якому вчитель виступає як організатор, помічник, ведучий дискусії, намагаючись надати учасникам максимум можливостей для самостійної роботи і навчання у співпраці один з одним.

- презентація результатів виконання вправи;

- рефлексія результатів учнями: усвідомлення отриманих результатів, що досягається шляхом їх спеціального колективного обговорення або за допомогою інших

прийомів.

Рефлексія є природним невід'ємним і найважливішим компонентом інтерактивного навчання на уроці. Вчителю варто задуматися над тим, що підбиття підсумків — це дуже важливий етап інтерактивного заняття.

Заняття доходить кінця. На цьому етапі багато вчителів схильні розслабитися і провести коротке, нечітко структуроване обговорення; усі погоджуються, що все було цікаво (наприклад, рольова гра удалася, вправу виконали просто здорово тощо), і цим справа закінчується.

На жаль, вони не врахували, що підсумки є найважливішою частиною інтерактивного уроку. Саме тут проясняється зміст проробленого, підводиться ризик під знаннями, що повинні бути засвоєні, і встановлюється зв'язок між тим, що вже відомо, і тим, що знадобиться їм у майбутньому. Але ж треба було: прояснити зміст опрацьованого; порівняти реальні результати з очікуваними; проаналізувати, чому відбулося так чи інакше; зробити висновки; закріпити чи відкоригувати засвоєння; намітити нові теми для обміркування; установити зв'язок між тим, що вже відомо, і тим, що потрібно засвоїти, навчитись у майбутньому; скласти план подальших дій.

Нами встановлено, що багато вчителів, які стали застосовувати інтерактивні технології, відчують труднощі у виставленні учням оцінок у балах. На наш погляд, це пов'язано з відсутністю обґрунтованих підходів до розробки стратегії оцінювання, яка тісно пов'язана з підготовкою планування вчителем уроку. Цей процес повинен складатися з таких дій:

1. Визначення мети (очікуваних результатів) уроку, – слід передбачити з'ясування таких питань: які знання учні мають засвоїти і на якому рівні; якими вміннями, навичками вони повинні оволодіти; які цінності в собі учні можуть сформувати.

2. Вибір показників (критеріїв) оцінювання результатів діяльності Далі вчителю необхідно поставити собі запитання: “Як я зможу переконатися, що учні досягли цих результатів?”

3. Визначення мети оцінювання, - очевидно, що метою не завжди буде виставлення оцінок. Удосконалення уроку, визначення рівня розвитку і можливостей учнів також повинні бути метою оцінювання.

4. Вибір конкретної стратегії (способу) оцінювання залежно від мети й обраних показників (критеріїв) оцінювання можна вибрати різноманітні стратегії (методи, прийоми) оцінювання.

5. Вибір шкали оцінювання уроку. Залежно від мети і конкретної стратегії оцінювання треба вибрати шкалу оцінювання кожного з обраних показників (критеріїв).

6. Визначення шляху доведення до відома учнів очікувань вчителя Спеціалісти з оцінювання вважають, що дуже важливо заздалегідь повідомляти учням очікувані результати, показники (критерії) оцінювання, мету.

Приклади прийомів оцінювання учнів

Як приклади прийомів оцінювання можна назвати такі:

Тест. Завдання тесту може полягати в тому, що учні повинні вибрати правильну відповідь із

кількох запропонованих варіантів або знайти „пару” тощо.

Експрес-опитування. Це можуть бути стислі усні або письмові відповіді (наприклад, за картками на знання основних понять), завдання типу „продовжити речення”, заповнити таблицю, намалювати діаграму, скласти схему тощо.

Розширене опитування. Вчитель пропонує учням усно або письмово дати повну відповідь на поставлене запитання з поясненнями окремих положень, з наведенням аргументів, прикладів. Під час усної відповіді педагог та інші учні можуть ставити додаткові запитання; варіантами цього методу є усний «екзамен» з білетом, письмова контрольна робота, домашнє есе.

Контрольна вправа або творче завдання. Контрольною може бути оголошена будь-яка вправа..

Спостереження. Спостереження є одним із головних методів оцінювання при інтерактивних методах викладання; педагог вибирає для себе показники, які він буде відслідковувати протягом заняття, а також учнів, знання яких треба оцінити. Особливу роль при використанні цього методу відіграють підготовлені форми для спостереження й оцінювання

Самооцінка. Оцінка самими учнями своєї роботи (своєї особисто або своїх колег), а також заняття в цілому є цінним методом оцінювання. Застосувавши цей метод, педагог може багато чого дізнатися про себе й учнів, а також про якість навчального процесу.

Ігрові методи оцінювання. Оцінку часто можна перетворити в гру, важливо тільки заздалегідь встановити шкалу оцінювання.

Є повна своєрідність й у групуванні учнів класу. *Групування* — це метод створення пар або підгруп для дискусій, мозкового штурму, рольових ігор, розв'язання проблем або іншої подібної діяльності під керівництвом вчителя. Групування може мати сенс в будь-який момент під час уроку. До того ж, ця діяльність допоможе отримати задоволення від роботи, створити дружні стосунки та додати учням енергії.

Кілька слів про практичне використання інтерактивних вправ.

1. Метод аналогії — це прекрасний спосіб примусити дітей думати про тему творчо і часто гумористичне. Аналогіями називаються твердження про те, як надана тема схожа на іншу тему, яка, на перший погляд, не має нічого спільного з першою. Ця вправа найкраще працює в невеликих групах, які можна збирати протягом заняття. Спробуємо описати її.

Заняття: групи, що дзижчать.
Тривалість: 15-20 хвилин.

Основні пункти:

Оберіть аналогію. Найкраще спробувати будь-яку аналогію заздалегідь, аби просто упевнитись, що можна підібрати деяку схожість.

Деякі з прикладів:

Наш клас схожий на вулик тому, що...

Діти нашого класу схожі на квіти тому, що...

Напишіть аналогію вгорі роздавального матеріалу.

Об'єднайте дітей у невеличкі групи по 4-6 осіб. Дайте кожній групі приблизно 3-4 хвилини для мозкового штурму ідей. Дайте попередження за 30 секунд, до закінчення наданого

часу (часто найбільш творчі відповіді з'являються тоді, коли додається тиск).

Попросіть кожну з груп обрати найкращі з їхніх трьох відповідей. Проведіть циклічний мозковий штурм таким чином, щоб кожна група ділилася відповідями по черзі. Занотуйте їхні ідеї.

2. Обговорення, як метод. Ви можете використовувати дискусії для заохочення групи розповісти про їхній досвід у формі розповіді. Створіть клімат підтримки групи для комфортного відчуття роздумів над досвідом в минулому, уроках з нього, а також використання цих роздумів як можливості для зростання. Роль вчителя - ставити питання і керувати дискусією таким чином, щоб учасники мали змогу детально обговорити ці питання.

Заняття: метод ситуацій, дискусія.

Тривалість: 20-30 хвилин.

Основні пункти:

Запропонуйте ситуацію.

Попросіть групу проаналізувати представлену історію. Що відбувалося? Що проходило добре, а що - ні? Яка додаткова інформація була б корисною для кращого розуміння такої ситуації? Що б вони зробили в такій ситуації інакше?

Попросіть групу описати та порівняти точки зору різних дійових осіб в історії.

Попросіть учнів поділитися реальними ситуаціями, в яких вони перебували чи про які чули, схожі на ті, що відображені в історії. Як цю ситуацію було вирішено? Попросіть їх провести роздуми про те, чого вони навчилися з цього досвіду.

Попросіть дітей згадати подібні ситуації, з якими вони зустрічалися. Що було добре? Що можна було б зробити краще? Щоб вони зробили інакше? Попросіть „досвідчених практиків” поділитися найціннішими, на їхню думку, уроками з цієї теми, колись отриманими.

Варіація:

Розділіть версії вивчення випадку на „хибний шлях” і „вірний шлях”. Діти спостерігатимуть неправильний шлях якогось підходу і критикуватимуть його. Таким чином відбудеться дискусія.

3. Мале групове відтворення...

Діти відтворюють історію в малих групах. *Заняття:* рольова гра.

Тривалість: 10-30 хвилин.

Основні пункти:

Перед уроком підготуйте цікаву історію. Сформууйте з учнів невеличкі групи. Кількість учасників в кожній групі повинна бути такою ж, що і кількість персонажів історії.

Поясніть мету завдання: кожна група відтворює свою історію. Накажіть групам обрати виконавців ролей, і дайте кожному опис або характеристику їхнього персонажа. Дайте їм достатньо часу на підготовку, щоб вони старанно ознайомились зі своїми ролями. Потім групи показують в ролях свої історії і обговорюють дії персонажів.

Якщо ви забажаєте, повторіть роботу так, щоб учні сформували нові групи і, таким чином, попрацювали з новими людьми і зіграли нових персонажів. Так само дайте групам достатньо часу для відтворення їхніх історій. Потім проведіть велике групове обговорення: Що відбувається? Що відбулося вірно?

Що могло б бути кращим? Як почувався кожний учасник у своїй ролі? Чого ми навчилися? Які висновки ми можемо зробити з цієї історії?

4. Сімейні історії...

Ця робота направлена на те, щоб допомогти вчителю і учням дізнатися більше одне про одного. Корисно провести заняття про сімейні справи, зв'язки, несхожості, культуру.

Заняття: розповідь цікавих історій.

Тривалість: 2 хвилини на одного учня.

Основні пункти:

Запропонуйте учням представити себе за допомогою стислої історії про їхнє ім'я, по-батькові, прізвище, сімейні анекдоти, культурну спадщину, прізвиська тощо. Залежно від розміру групи, учні можуть ділитися своїми історіями в парах, малих групах, або у великій групі.

Після того, як дітлахи мали нагоду розповісти свої історії і представити себе, підсумуйте роботу, висвітливши такі моменти, як, наприклад: розмаїтість класу кожний має історію і може розповісти про те, ким він є, що цінує, що є важливим для нього; що кожна історія сім'ї є важлива.
Варіація:

Замість оповідань про сімейні імена, запропонуйте учням розповісти про пісню, вірш чи гру, які є улюбленими в їхніх сім'ях тощо.

5. Колективна взаємодія

У цій роботі діти відтворюють ситуацію в той час, коли решта групи спостерігає і пропонує ідеї. Потрібно стільки учнів з групи, скільки існує дійових осіб в ситуації.

Заняття: рольова гра.

Тривалість: 30 хвилин.

Основні пункти:

Перед роботою підготуйте історію для вивчення, яка має проблему для розв'язання, і описи всіх персонажів.

Уявіть ситуацію. Запропонуйте дітям розіграти кожний персонаж історії. Організуйте простір так, щоб решта класу могла виконувати роль спостерігачів.

Скажіть групі, що попри те, що ці добровольці грають персонажів, усі інші в кімнаті мають важливу роль спостерігачів. Дайте всьому класу опис або характеристику всіх персонажів для історії. Це може бути зроблене в письмовій формі або усно.

Поясніть задачі учасникам. Задача актора відтворити історію відповідно до опису (характеристики) ролі. При цьому актори можуть використовувати колективну взаємодію. Якщо актор (акторка) вичерпав запас ідей, він (вона) може завмерти, вийти з гри і передати свою роль іншому учаснику. За вигуком „відітри" всі учасники повертаються в дію.

Роль спостерігача - уважно стежити за діями акторів. Спостерігачі можуть брати участь у грі лише тоді, якщо у спостерігача з'являється варіант відповіді, він може зупинити дію вигуком „завмри". Актори завмирають – і спостерігач дає вказівку відповідному актору. За вигуком „відітри" всі учасники повертаються в дію. Спостерігач може використати метод колективної взаємодії, і, зупинивши дію вигуком „завмри", заллати місце когось із акторів.

Дайте акторам команду почати. Стежте за грою учасників, не дозволяючи їм надто затягувати дію. Залежно від кількості учнів та їхнього ентузіазму, дія може тривати від 5 до 10 хвилин.

Після закінчення гри діти мають подякувати одне одному за активність та отримане задоволення.

Проведіть з учасниками гри дискусію на такі теми: У чому сенс гри? Що вони зробили правильно? Що хотіли б зробити краще? Як кожна дитина почувалася у своїй ролі? Що можна сказати про можливий розвиток цього образу? Які уроки винесли учні з процесу гри?

6. Метод "Уявні предмети".

Вправа допомагає зламати стереотипи, подолати бар'єри досвіду і упередження перед творчим мисленням. Фізична активність перед творчими завданнями.

Заняття: розминка.

Тривалість: 20 хвилин.

Основні пункти:

Я хочу запропонувати вправу, яка дозволить нам виявити, що сприяє або заважає творчому мисленню як окремим дітям, так і класу.

Станьте у коло. Завдання - передайте по колу уявний предмет.

(Це слід виконувати мовчки, без обговорення.)

Вправу починає вчитель - він створює простий уявний предмет (як мім), пояснює, що завдання кожної дитини - отримати цей предмет від свого сусіда праворуч, якимось застосувати його, показуючи, що він зрозумів, що це таке, і, в свою чергу, перетворивши його на щось цілком

інше, передати його наступному учаснику гри. Це не гра у відгадування, а можливість створити щось цілком нове і представити це іншому.

Рефлексія: Що ви помітили в ході вашого власного творчого процесу? Що стимулювало вас виявляти творчість? Що вам заважало? Що ви можете сказати про робочу обстановку? Що збуджує або розширює творче мислення? Що йому заважає? Що було найважливішим для творчого підходу у виконанні цього завдання? Що ви можете зробити індивідуально або як ціла група, щоб усунути деякі з цих перешкод і збільшити деякі з цих стимулів?

7. "Квадрати" Вправа направлена ознайомити з процесом формування ідей в інших, визначити власну обмеженість щодо творчого мислення і зафіксувати власний творчий процес.

Заняття: розминка.

Тривалість. 10 хвилин.

Основні пункти:

Ми збираємося витратити 2 хвилини на виконання однієї вправи. Ця вправа може вимагати від нас трохи іншого способу мислення; відмінного від того, до якого ми звикли. Накресліть на дошці ці клітини. Попрохайте кожного в групі визначитися самостійно: скільки квадратів ви бачите? Надайте групі 3-4 хвилини на вирішення цього питання.

4 квадрати великої клітини

5 клітин чотирьох (включно зів середині великої клітини і 4 по краям клітини й виступам від кутів 4 клітини дев'яти малих квадратів 17/30 16 плюс зовнішній 1. Яким чином ви вираховували вашу кількість?

Коли ви зупинилися, чи дослухалися ви до думок інших? Маєте якісь думки щодо власного самообмеження?

Перша відповідь, зазвичай, надходить від лівої півкулі мозку шляхом підрахунку малих квадратів або множення по вертикалі та горизонталі. Аби роздивитися загальну кількість 30, необхідно правильна організація мислення. Це також вказує на необхідність співпраці з членами команди ми можемо не сприйняти вдалі ідеї, лише через те, що стоїмо виключно на власній точці зору. Почніть фіксувати власні думки, коли працюєте інші ми.

Рефлексія: Що саме заважає вам застосовувати творче мислення?

Як ви сприймаєте і як впливаєте на творчу роботу інших?

7. Метод "Дев'ять крапок".

Його мета зламати стереотипи роботи лівої мозкової півкулі, логічного, раціонального мислення. Введення до творчого мислення.

Заняття: зарядка.

Тривалість: 10 хвилин.

Основні пункти: Ми збираємося витратити декілька хвилин на виконання однієї вправи.

Ця вправа може вимагати від нас трохи іншого способу мислення, відмінного від того, до якого ми звикли. Накресліть на дошці, дев'ять крапок:

...

...

...

Попросіть кожного накреслити те саме на окремому аркуші паперу

Завдання полягає в тому, аби з'єднати всі дев'ять крапок, використовуючи лише чотири прямі лінії й жодного разу не відриваючи ручки від паперу. Попросіть кожного виконати це завдання самостійно Для людей, які бачили це завдання раніше, запропонуйте подумати над одним з інших чотирьох:

Зігнутий папір — одна лінія.



Циліндр — одна пряма лінія.

Одна дуже широка щітка/маркер. Ліва півкуля мозку має природну тенденцію до традиційного, простого шляху вирішення завдання

Сенс цієї вправи - по думки вийти за кордони цих дев'яти крапок. Якщо ми автоматично зупиняємося на першому ж рішенні, ми ніколи не досягнемо творчих рішень.

9. "Вузлики". Демонстрація різноманітності припущень, зміна лідера під час розв'язання проблеми, колективна робота і формулювання рішення Як фізична діяльність, скерована на збудження енергії учасників. Особливо ефективна у той час, коли спостерігається розпилення уваги.

Заняття: зарядка.

Тривалість: 20-30 хвилин.

Основні пункти:

Сформууйте з групи коло (для 16-ти або більше учнів - два кола)

Підніміть руки перед собою на висоті плечей і зціпите їх в зап'ястку.

Увійдіть до кола і з'єднайте руки з двома різними-людьми (але не з тими, що стоять поруч з вами).

Ваше завдання - розплутати вузол без допомоги рук, які не становлять цей вузол.

Рефлексія: Що ви помітили в контексті колективної, керівництва, зміни лідера, (чому і коли) розв'язання проблеми, точки зору / припущення проблеми/ ситуації, інформації, формулювання рішення; які підходи були застосовані, а які - ні?

10. "Важкі ситуації". Ця вправа дозволяє невеличким групам дітей визначити типові проблеми, з якими вони стикаються кожен день у школі, і потім невеличкою групою розробити можливі вирішення цих проблем.

Заняття: розв'язування проблем.

Тривалість: 40 хвилин.

Основні пункти:

Об'єднайте клас у невеличкі групи з 3 - 6 учнів. Запропонуйте кожній групі детально описати основну проблему, з якою вони стикаються. Запишіть її.

Поновіть роботу великої групи, і нехай один представник від кожної маленької групи доповість про їхню проблему всім. Запропонуйте учням ставити питання для чіткішого окреслення проблеми, якщо це необхідно.

Розмістіть великі аркуші паперу посередині столів. Нехай кожен з дітей обере собі одну з проблем для опрацювання і приєднається до столу, де цю проблему обговорюють. Нехай наново скликані невеличкі групи обирають каліографа і потім здійснюють мозковий штурм щодо вирішення проблеми. Каліограф повинен чітко описати всі пропозиції

на великих аркушах паперу. За 10-15 хвилин, накажіть групам зупинитися.

Нехай учасники оберуть іншу проблему, яка цікавить їх, і йдуть до відповідного столу. Ці нові групи мають переглянути проблему і пропозиції, сформульовані попередньою групою і додати стільки пропозицій до списку, скільки вони можуть. Приблизно за 10 хвилин групи повинні завершити своє завдання. Ви можете, якщо ви бажаєте, повторити процес втретє перед збиранням паперів.

Покажіть кожну проблему і проведіть у великій групі огляд запропонованих вирішень.

11. Стратегії невеличких груп. Невеличкі групи планують здійснення рольової гри до того, як вона презентується всьому класу. Ця процедура допомагає повністю задіяти всіх учнів.

Заняття: ситуативний аналіз, рольова гра.

Тривалість: 20-30 хвилин. *Основні пункти:*

Перед початком розробіть ситуацію. Об'єднайте учнів в групи. Роздайте інформацію про ситуацію та роль кожної з груп. Попросіть кожну групу обговорити та домовитися про стратегії, якими вони будуть користуватися у рольовій грі. Дайте їм достатньо часу на підготовку для сумлінного розгляду їхніх ролей. Попросіть добровольця від кожної з груп зіграти ситуацію.

Ознайомте іншу частину групи, які є спостерігачами, стосовно того, що шукати у рольовій грі. Добре, якщо спостерігачі занотовуватимуть свої спостереження у визначеній вами формі.

Проведіть рольову гру. Проведіть загальну дискусію після цього, включаючи порівняння планів та очікувань групи з тим, що відбулося насправді. Використайте нотатки спостерігачів для управління подальшими дискусіями. Узагальніть результати рольової гри.

12. Ігри для перегляду змісту. Використання відомих ігор для повторення змісту може виявитись дуже мотивуючим. Можливостей тут безліч, вони можуть бути обмеженими лише уявою.

Заняття: ігри

Тривалість: 30-40 хвилин.

Деякі варіації:

Ризик: Стара улюблена телевізійна програма - це найкращий спосіб повторення змісту. Оберіть 5 категорій і для кожної категорії побудуйте питання у зростаючій складності. Кожна категорія матиме питання вартістю 20, 40, 60, 80 і 100 гривень. Використовуйте ігрові гроші для винагороди правильних відповідей. Найкраще, коли в цю гру грають командами. Після того, як питання зачитано, команди дають сигнал на означення того, що вони знають відповідь. Команда, що першою дала сигнал, відповідає перша. Якщо відповідь неправильна, спроба відповіді передається іншій команді. Команда, що дала правильну відповідь, обирає іншу категорію і грошову величину. Переможцем є та команда, яка наприкінці заробить найбільшу кількість грошей. Призи додадуть задоволення від гри.

Вибух: В цю гру грають парами невеличких команд (найкраще -3-6 осіб на команду). Одна команда (А) має картку, що містить категорію і 10 відповідей на цю категорію (наприклад, категорія може бути

„предмети, знайдені в будинку, які можна використовувати для навчання" чи „найкращі іграшки для дітей дворічного віку" тощо). Вони називають іншій команді (В) тільки категорію. Команда (В) викрикує всі можливі відповіді в цій категорії. Для цього у них є три хвилини. Команда (А), яка утримує картку, занотовує надані відповіді, що співпадають з 10 запропонованими відповідями. Команда (В) отримує одне очко за кожну відповідь, що згадується на картці.

За три хвилини ролі змінюються і проводиться мозковий штурм з нової категорії. Після того, як кожна команда матиме рівну кількість спроб, переможцем вважатиметься та команда, яка набрала найбільшу кількість очок.

13. "Мозковий штурм". Мозковий штурм є прекрасним методом для використання досвіду учнів з метою розв'язування проблем та розробки ідей. Є, однак, дуже специфічні правила і основні принципи для мозкового штурму, яких потрібно дотримуватись. Мозковий штурм спрацьовує найкраще в групах по 5-7 осіб.

Заняття: мозковий штурм.

Тривалість: різна

Основні пункти:

Чітко визначте проблему або тему для мозкового штурму.

Працюйте в колі.

Виберіть лідера, хто веде обговорення і заохочує появу нових ідей. Він повинен заохочувати кількість, а не якість ідей.

Щоб збільшити появу нових ідей, ви можете дати певний час на роздуми

і після декількох хвилин розпочинати знову.

Правилами мозкового штурму є:

- Жодної критики.
- Запозичення інших ідей є нормальним явищем.
- Кількість бажана.
- Оцінка приходить пізніше.

Щоб вдосконалити якість ідей, дайте час дітям, щоб вони написали свої ідеї спочатку індивідуально.

Діліться ідеями циклічно, коли окремі учасники або групи розповідають про одну ідею по черзі і ідеї не повторюються.

Мозковий штурм може бути проведеним у двох групах – тоді кожна група поширює список, який складається з огляду на список інших.

14. „*Божевільні ідеї*“. Вправа допомагає класу вийти з тупикової ситуації. Демонструє учням шляхи виходу з тупикових ситуацій або тих випадків, коли вони надто зациклені на вирішенні проблеми, аби приймати творчі рішення.

Тривалість: 20-25 хвилин

Основні пункти:

Багато принципів нових винаходів починалися як божевільні ідеї. Президент Гардінг сказав Олександрю Грахему Белу: „Хто, на вашу думку, захотів би заговорити з кимось, кого-він не бачить?“.

Створюючи пароплав, Фултон згадував: "Жодного разу я не чув позитивного відгуку від спостерігачів".

Десяток найбільших винахідників автомобілебудування були висміяні за ідеї автоматичної передачі,

електричного стартера, використання бензину тощо.

Які випадки ви можете пригадати, коли висміювалися ідеї, запропоновані товаришем у вашому класі?

Оберіть якість питання або проблему, які потрібно опрацювати, і запишіть їх на дошці, аби всі мали змогу їх бачити.

Призначте щонайменше двох осіб для запису.

Розбийте клас на пари, щоб стимулювати мислення.

Перегляньте правила мозкової атаки. Потім проведіть мозкову атаку для пошуку найбільш нетрадиційних, божевільних, непридатних для роботи, цілком протилежних ідей, які тільки можуть спасти вам на думку.

Складіть великий список ідей.

Виберіть одну з найбільш „божевільних“ ідей і почніть її опрацьовувати. Запитайте учасників: „Чи можете ви придумати, як її можна застосувати? “ „Що вам подобається у цій ідеї? “

15. „*Банани*“. Вправа допомагає зламати стереотипи роботи лівої мозкової півкулі, логічного, раціонального мислення. Використовується як розминка.

Тривалість: 10 хвилин

Основні пункти:

Зараз ми виконаємо вправу, яка вимагатиме такого підходу до вирішення проблеми, коли застосовуються різні способи мислення. (Напис на дошці: ШБІАСНТЬАЛІНТЕИР)

Закресліть у цьому рядку шість літер, таким чином, щоб літери, які залишаються (без зміни своєї послідовності) склали б добре знайоме слово. Запитайте учнів, як вони працювали.

Багато дітей бачать ланцюг з 16 літер, з яких, аби розв'язати завдання, потрібно закреслити шість, і тому шукають слово з дев'яти літер.

(Один чоловік використав комп'ютер, аби розв'язати це завдання. Він запрограмував завдання:

закреслити шість літер у всіх можливих комбінаціях. У результаті він отримав друкований рулон довжиною у 30 футів, але жодного слова там не було. Чоловік зрозумів, що він, напевно, поставив комп'ютеру неправильний запит. Тоді він увів запит „що ще може значити фраза „закреслити шість літер“? „Можливо - буквально „ш-і-с-т-ь л-і-т-е-р“).

Коли учні закреслюють літери у словосполученні "ш-і-с-т-ь л-і-т-е-р", отримують відповідь – БАНАНИ

ЛІТЕРАТУРА

1. *Баханов К.О.* Інноваційні системи, технології та моделі навчання історії в школі: Монографія. — Запоріжжя: Просвіта, 2000.- 160 с.

2. *Бутз М.* Робота в групах і демократичний процес // Робота в групах. Вибрані статті / Пер. з польськ. — Варшава, 1994. — С. 1-6.

3. *Воронцов В.В.* Технологія обучения //Педагогика/ Под ред. П.И. Пидкасистого. — М., 1996. — 168с.

4. *Биарин М.В.* Игра в учебном процессе // Сов. педагогика. — 1985. — К-6. — С. 26-33.

5. *Кларин М.В.* Инновации в обучении: Метафоры и модели: Анализ зарубежного опыта. — М.: Наука, 1997. — 83 с.

6. Освітні технології: Навч.-метод, посіб. / Пехота О.М., Кіктенко А.З., Любарська І. О.М. // Під заг. ред. О.М. Пехоти. — К.: С.К., 2001. — 256 с.

7. *Падалка О.С.* та інші. Педагогічні технології. — К.: Укр. енциклопедія, 1995. — С. 129.

8. *Пометун О., Пироженко Л.* Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід. — К., 2002. — 135 с.

9. *Пометун О., Ремех Т., Гейко І.*

Практичне право: методичний посібник з курсу 8(9) класу / За ред. Пометун О.І. / Інститут громадянського суспільства. — К., 2001.

10. *Пометун О., Ігнатова І., Костюк І.* Ми – громадяни України. // Метод. посіб. з курсу громадянської освіти 9 (10) кл. / Заред. Пометун О.І. — 2001.

11. *Ярошенко О.Г.* Групова навчальна діяльність школярів: теорія і методика. — К.: Партнер, 1997. — 193 с.

Подано до редакції 8.11.06