

# ІННОВАЦІЇ В ПЕДАГОГІЦІ

(адаптація до умов закладу вищої освіти)

ПЕРЕВЕРНУТИЙ КЛАС

ПРОЄКТНА ГРА

*ІНТЕРАКТИВНІ ФОРМАТИ*

ПРОДУКТИВНА НЕВДАЧА

НАВЧАННЯ ШЛЯХОМ ПОЯСНЕННЯ ВИВЧЕНОГО

ДИЗАЙН-МИСЛЕННЯ

Підготувала *Т. Горбань*

Автор теми презентації: *Лідія Фокіна*

# ПЕРЕВЕРНУТИЙ КЛАС <sup>1</sup>

Так називають метод навчання, за яким уся теоретична та інформаційна частини програми вивчається самостійно (вдома), а в аудиторії з викладачем детально розбираються завдання та вправи з вивченої теми.

У цьому методі все навпаки: теорія - вдома, а домашні завдання – в аудиторії (класі).

<sup>1</sup><https://op.ua/news/osvita-v-ukraini/metod-perevernutogo-klasu-noviy-pidhid-do-navchannya>

# ПРОЕКТНА ГРА <sup>2</sup>

Структура гри:

*перша* – організаційно-технічна площина:  
діяльність викладача щодо організації та управління процесом гри;

*друга* – ігрова, у якій відбувалась безпосередня гра з її завданнями, певними діями й проектами;

*третья* – дослідницька, у якій вирішувались завдання дослідження щодо здобуття очікуваних результатів та їх рефлексія.

<sup>2</sup> Горбань Г.О. Психологія прийняття управлінських рішень у соціальних системах на рівні міської громади. Дис. ... док..психол.наук. Київ, 2014. 493 с.

# ПРОЕКТНА ГРА

Ігрова площа, де діяльність гравців спрямована на реалізацію певних завдань, поєднує три основні простори:

- простір групової взаємодії: усвідомлення, інтерпретація й виконання ігрових завдань;
- простір комунікації: обговорення тих суперечностей, які виникають у процесі виконання завдань;
- простір проектного мислення: аналіз, проблематизація та відпрацювання учасниками гри власних схем проектних дій.

# ПРОДУКТИВНА НЕВДАЧА <sup>3</sup>

Постановка завдання з відсутніми знаннями та можливостями правильного його виконання. Створення умов задля виникнення запитань змістовного плану. За їх умов виникнення, розкривається технологія правильний варіант. Викладач має змушувати здобувача освіти стикатися з незнайомими поняттями, що активізує ділянки мозку, які відповідають за глибоке засвоєння матеріалу, тому здобувачі в результаті краще його пам'ятають і застосовують.

Під час пошуку рішення здобувачі з'ясовують три речі:

- що вони знають,
- чого не знають,
- чого їм не вистачає для отримання рішення.

<sup>3</sup> <https://naurok.com.ua/post/metod-produktivnih-nevdach-cherez-porazku-do-uspihu>

# ЗВОРОТНЕ НАВЧАННЯ: TEACHBACK<sup>4</sup>

Під час опанування певного матеріалу викладач пропонує здобувачам пояснити, що вони зрозуміли та як будуть виконувати завдання.

Основні запитання:

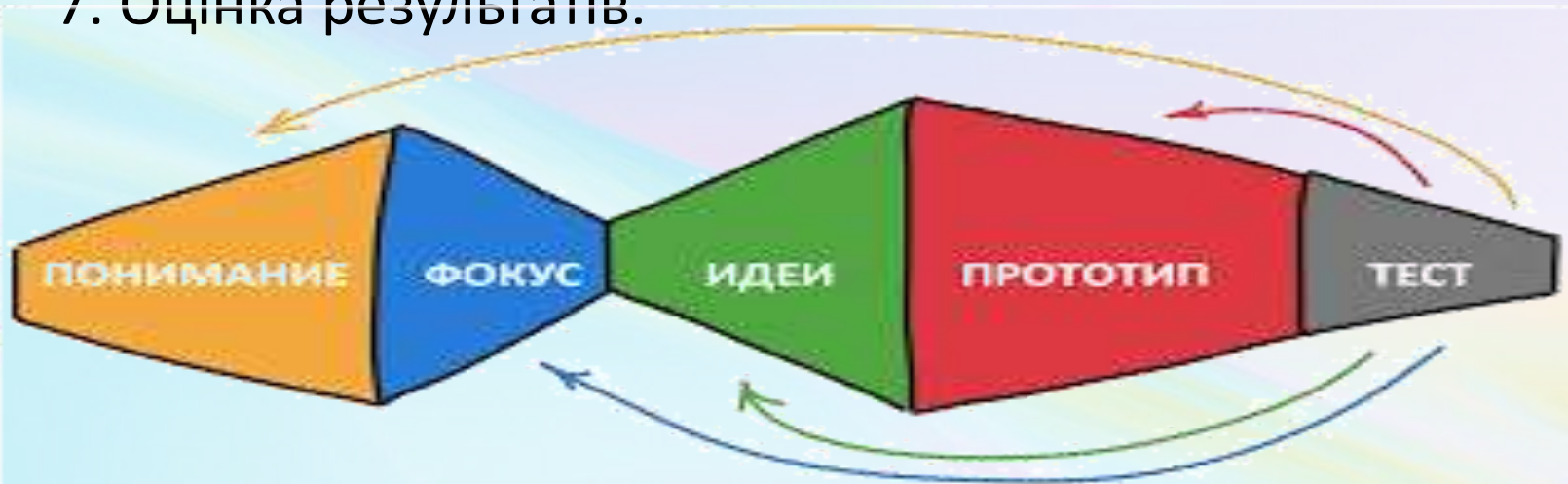
- Чи можете ви визначити найважливіше щодо опанованого матеріалу?
- Сформулюйте основні тези про те, що саме ви зрозуміли.
- Розкажіть (покажіть), як ви будете використовувати нове під час виконання завдань для самостійної роботи?
- Запропонуйте схему (алгоритм), за якої ви будете виконувати завдання.

<sup>4</sup> <https://naurok.com.ua/post/metod-zvorotnogo-navchannya-teachback-zrozumiyt-poyasni>

# ДИЗАЙН-МИСЛЕННЯ <sup>5</sup>

Дизайн-мислення - це процес, орієнтований на створення кращого майбутнього і пошук нових рішень у самих різних областях.

Дизайн-мислення як процес вирішення проблем можна реалізувати за 7 етапів: 1. Визначення проблеми. 2. Дослідження. 3. Формування ідей. 4. Прототипування. 5. Вибір кращого рішення. 6. Впровадження рішення. 7. Оцінка результатів.



<sup>5</sup> [https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:Prometheus+DTI101+2017\\_T3/about](https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:Prometheus+DTI101+2017_T3/about)