

## Умови ефективного навчання.

1. Мотивація до навчання.
2. Комфортна обстановка, сприятливе соціально–психологічне середовище.
3. Використовуються методи, які відповідають різним стилям і способам навчання.
4. Використання знань і умінь тих, що навчаються.
5. Досягається успіх (позитивне підкріплення).
6. Можливість застосувати нові знання з практики.
7. Активна участь в процесі навчання.
8. Достатньо часу для засвоєння нових знань і умінь.
9. Можливість побачити застосування придбаних знань на практиці.

ПІРАМІДА ПІЗНАННЯ



**Лекція (5% засвоєння)** - найбільш швидкий спосіб надання необхідної інформації необмеженій кількості слухачів. Недоліком цього методу є те, що лекція ставить учасника в пасивну позицію слухача.

**Читання (10% засвоєння)** – не потребує спеціально організованих умов, але не дозволяє досягти глибокого засвоєння інформації.

**Аудіо-візуальні засоби (20% засвоєння)** – Люди люблять дивитися кіно, слухати радіо, саме тому перегляд або прослуховування талановитого твору - чудовий спосіб для емоційного переживання інформації.

**Використання засобів наочності (30% засвоєння).** Використовуючи наочність, ведучий допомагає учасникам запам'ятовувати і засвоювати інформацію всіма каналами сприйняття: зором, слухом, дотиком і нюхом. Наочна допомога для семінарів може бути самого різного роду: діаграми, слайди, макети, моделі, роздатковий матеріал, буклети, плакати.

**Обговорення в групах (50% засвоєння)** – дозволяє учасникам поділитися думками, враженнями та власним ставленням в рамках певної теми. Дискусії і "мозкові штурми" цінні тим, що дозволяють учасникам думати, аналізувати, детально розповідати про власні висновки, вислуховувати різноманітні думки інших.

**Навчання практикою дії (70% засвоєння)** - це рольові ігри, програвання ситуацій, практичні заняття, самостійні дослідження. Придбаний таким чином досвід допомагає засвоїти інформацію, під час навчання.

**Виступ в ролі ведучого (90% засвоєння).** «Хочеш вивчити і зрозуміти сам - поясни іншому». Конфуцій

## ВИБІР МЕТОДІВ АКТИВНОГО НАВЧАННЯ

ПРОСТІ  
МЕТОДИ

---

СКЛАДНІ  
МЕТОДИ

### Целі курсу

НАБУТТЯ  
ЗНАНЬ

---

НАБУТТЯ  
ВМІНЬ

### Взаємодія в аудиторії

ОРГАНІЧНА  
ВЗАЄМОДІЯ

---

ЕКСТЕНСИВНА  
ВЗАЄМОДІЯ

### Рівень досвіду суб'єктів навчання

НИЗЬКИЙ  
РІВЕНЬ ДОСВІДУ

---

ВИСОКИЙ  
РІВЕНЬ ДОСВІДУ

Лист 1.

## СТРАТЕГІЯ АКТИВНОГО НАВЧАННЯ

Питання, на яке я хочу одержати відповідь в лекції

---

---

1. Визначення активного навчання.
2. Обґрунтування використання активного навчання.
3. Методи активного навчання, механізм їх вибору.

### Визначення активного навчання:

**Слухаю-забуваю,**  
**Бачу – пам'ятаю,**  
**роблю сам – розумію.**

### Обґрунтування для використання активного навчання:

Дослідження.

Лист 2.

Характеристики	Бар'єри
<i>Механізм вибору методу активного навчання</i>	
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	
<hr/>	

Лист 3.

*Приклади методів активного навчання*

*Резюме*

У 1955 р. Американська асоціація управління розробила гру "Імітація рішень у вищій управлінській ланці" і випробувала її на щорічному семінарі в Саранак Лейк в 1957 р. Там вперше з'явився термін "ділова гра".

Розробка ділових ігор ґрунтується на психологічних дослідженнях, саме виникнення активних групових методів пов'язано з певною парадигмою. В рамках цієї парадигми була ідея децентрації, висловлена Ж. Піаже і переосмислена Л.С. Виготським. І хоча автори не пов'язували її з активними методами, але вони показали механізм, що лежить в основі цих методів. Біля витоків вивчення процесу ухвалення групового рішення стояли дослідження школи К. Левіна, які показали ефективність групової діяльності в зміні соціальних установок, в підвищенні учбової мотивації. Теоретичні розробки у області активних групових методів асенізували положення теорії установки Д.Н. Узнадзе, теорії поетапного формування розумових дій П.Я. Гальперіна, які вказують на закономірності перенесення знань і умінь, які отримані в грі, в реальну дійсність. Проведення активних групових методів вимагає цілісного концептуального осмислення, яке ще далеко не завершено.

Гра стає засобом моделювання (на рівні поняття і на рівні дії) нових умов професійної дійсності (включаючи екстремальні), методом пошуку нових способів виконання діяльності. Гра імітує різні аспекти людської активності і соціальної взаємодії.

Складність поняття "ділова гра" привела до неузгодженості в численних спробах його визначення. В даний час ділову гру можна розглядати і як область діяльності і науково-технічного знання, і як імітаційний експеримент, і як метод навчання, дослідження, рішення практичних задач. Проте все це різноманіття недостатньо представлено в існуючих визначеннях ділової гри.

Пропонується проаналізувати декілька визначень:

- \* **Ділова гра** - це аналіз ситуації, в яку включені зворотний зв'язок і чинник часу.
- \* **Ділова гра** - пристрій для відтворення процесів узгодження господарських інтересів.
- \* **Ділова гра** - це групова вправа ПО виробленню послідовності рішень в штучно створених умовах, що імітують реальну виробничу обстановку.
- \* **Управлінська імітаційна гра** - це імітаційна модель функціонування організації.
- \* **Імітаційна гра** - гра, що є імітаційною моделлю, яка призначена для вивчення процесів функціонування організаційно-економічних систем.
- \* **Ділова гра** - це своєрідна система відтворення управлінських процесів, що мають місце у минулому або можливих в майбутньому, в результаті якою встановлюється зв'язок і закономірності існуючих методів вироблення рішень на результати виробництва в даний час і в перспективі.
- \* **Ділова гра** - це творіння ігрового образу в ході іманентного подолання добровільно прийнятих правил.

#### **Основні атрибути ділових ігор:**

1. Гра імітує той або інший аспект цілеспрямованої людської діяльності.
2. Учасники гри одержують ролі, які визначають відмінність їх інтересів і спонукальних стимулів в грі.
3. Ігрові дії регламентуються системою правил.
4. У діловій грі перетворюються просторово-часові характеристики модельованої діяльності.
5. Гра носить умовний характер.
6. Контур регулювання гри складається з наступних блоків: концептуального, сценарного, постановочного, сценічного, блоку критики і рефлексії, суддівського, блоку забезпечення інформацією.

Повніше і конкретніше уявлення можна одержати на основі знайомства з типологією ділових ігор і розгляду окремих ігор, що ілюструють цю типологію. Одновимірні класифікації проводилися ПО наступним критеріям:

- а) по модельованому об'єкту - загальні управлінські і функціональні (імітація виробничої, фінансової діяльності);
- б) по наявності взаємодії - інтерактивні і не інтерактивні;
- в) по конструктивним особливостям - прості і складні;
- г) по однозначності виграшу - жорсткі і нежорсткі;
- д) по наявності випадкових подій - детерміновані і стохастичні.

Ділові ігри можуть застосовуватися для навчання, діагностики індивідуальних особливостей їх учасників, організації процесу ухвалення рішень, в дослідницьких цілях. Можна звернути увагу на те, що даний метод синтезує в собі переваги експериментального, аналітичного і експертного методів. В даний час найширше ділові ігри застосовуються при підготовці студентів і в системі економічної освіти школярів. Їх перевага перед традиційними методами навчання виявляються в декількох пунктах:

1. Цілі гри більшою мірою узгоджуються з практичними потребами тих, що навчаються. Дана форма організації учбового процесу знімає суперечність між абстрактним характером учбового предмету і реальним характером професійної діяльності, системним характером використовуваних знань і їх приладдя різним дисциплінам.
2. Метод дозволяє з'єднати широкий обхват проблем і глибину їх осмислення.
3. Ігрова форма відповідає логіці діяльності, включає момент соціальної взаємодії, готує до професійного спілкування.
4. Ігровий компонент сприяє більшій залученій навчаних.
5. Ділова гра **насыщена** зворотним зв'язком, причому змістовніший в порівнянні з живаною в традиційних методах.
6. У грі формуються установки професійної діяльності, легше долаються стереотипи, коректується самооцінка.
7. Традиційні методи припускають домінування інтелектуальної сфери, в грі виявляється вся особа.
8. Даним метод провокує включення процесів рефлексій, представляє можливість інтерпретації, осмислення отриманих результатів.

Досвід, одержаний в грі, може опинитися навіть продуктивнішим порівняно з придбаним в професійній діяльності. Це відбувається з кількох причин. Ділові ігри дозволяють збільшити масштаб обхвату дійсності, наочно представляють наслідки ухвалених рішень, дають можливість перевірити альтернативні рішення. Інформація, якою користується людина в реальності, неповна, неточна. У грі йому надається хоч і неповна, але точна інформація, що підвищує довіру до отриманих результатів і стимулює процес ухвалення відповідальності. Розглянуті переваги визначили успішність застосування даного методу в учбовому процесі.

Етапи розробки гри:

1. Проблематизація і тематизація.
2. Визначення типу за призначенням (для навчання, в дослідницьких цілях, для ухвалення рішень, проектування, з кадрових питань).
3. Виділення цілей конструювання.
4. Аналіз головних закономірностей - зв'язків, відносин, в модельованій діяльності, виходячи з проблеми, лежачої в основі гри. У цьому пункті визначається необхідний ступінь деталізації представлення об'єкту. Всі зв'язки в ньому повинні бути **обозримі** і в той же час не дуже спрощені.
5. Виділяються ігрові одиниці і функції. На основі цієї роботи створюється сценарний план, і продумуються ігрові події.

6. Створюється перелік рішень, які можуть приймати гравці. На даному етапі визначені основні кроки, на яких базується проста гра. Пункти 7 і 8 відносяться лише до складної гри.

7. Визначення параметрів зв'язків між чинниками, які потрібно відобразити. Вони повинні бути такими, щоб викликати наслідки, характерні для модельованої діяльності. Необхідно визначити взаємодію параметрів в кожній ланці діяльності. Не всі параметри можуть визначатися кількісно. В цьому випадку при конструюванні застосовуються експертні оцінки.

8. Формування числового масиву. На цьому етапі визначається розміреність основних параметрів, закономірності і взаємодії, будуються таблиці, графіки, програми для ЕОМ.

9. Деталізація сценічного плану, формування впливу навколишнього середовища.

10. Формулювання правил, розподіл рішень по гравцям. Встановлення причинно-наслідкових відносин між операціями. Побудова блок-схеми гри, внутрішнього графіка проведення, уточнення основних кроків, етапів, циклів. Кроком є завершення фази ухвалення рішення, етап розділяє сценарні фази, цикл приводить до очевидних підсумків, є найбільш завершеною фазою гри. Особлива увага звертається на точки галуження гри.

11. Формулювання системи штрафів і заохочень, визначення критеріїв виграшу. Результати гри можуть бути очевидні, виражені кількісно, і можуть оцінюватися експертами.

12. Відладка гри, її програвання розробниками, уточнення зв'язків, параметрів, перевірка гнучкості блок-схем, життєздатності математичного апарату, аналіз реальності ситуацій - дієвість стимулів, правильності розрахунків часових витрат, остаточна корекція гри.

## **Дебати як один з інтерактивних методів викладання**

**Дебати – один з інтерактивних видів діяльності, для якого характерний зіткнення позицій, одна з яких одержує перевагу в результаті обміну аргументами.**

### **Історія дебатів.**

Дебати з'явилися в Стародавній Греції в демократичних Афінах, де громадяни дебатували про недоліки і переваги законів. В середні віки в Європі дебати стали частиною системи освіти і основою для розвитку ораторського мистецтва. У наш час велике розповсюдження дебати одержали в демократичних країнах. Віхою в історії дебатів стали перші телевізійні дебати між кандидатами в Президенти США Ніксоном і Кенеді в 1960 р.

### **Особливості дебатів.(якості зразкових дебатів)**

1. Чесність. Слід бути чесним у пошуках аргументів, які укріплюють позицію учасників дебатів.

2. Пошана. Аргументи не повинні стосуватися особи учасників дебатів, але тільки ідей.

3. Під час дебатів вчимося. Процес дебатів має більше значення, чим результат.

Здатність захищати протилежні точки зору не робить людини лицемірною. Існує думка, навіщо сперечатися, якщо ви повністю упевнені в своїй правоті.

Але дебати розвивають:

1. Уміння протистояти хорошим аргументам.

2. Хорошу інтелектуальну звичку не висловлювати думку, не вислухавши всіх аргументів, що утримує людину від скороспішних висновків.

### **Елементи дебатів.**

1. Тема.

2. Сторона, що стверджує (pro)

3. Сторона, що заперечує (contra)

4. Аргументи.

5. Підтримка і докази.

6. Спростування.

## 7. Рішення експертів.

### Стилі дебатів.

#### 1. Дебати про «цінність».

Учасники дебатів концентрують увагу на цінностях, зіставлення яких присутні в темі . Дебати носять філософський, літературний характер.

#### 2. Політичні дебати.

### Методичні рекомендації.

1. Підготовча робота. Вибирається тема для дебатів. Вчитель допомагає зрозуміти тему таким, що вчиться.

2. Залучення фахівців. Фахівець може взяти участь в учбовому занятті: стати одним з експертів, допомогти в підготовці і обговоренні дебатів.

#### 3. Розподіл ролей.

Група ділиться на три групи: дві групи стануть командами - учасниками дебатів, одна команда – pro, інша - contra. Число учасників повинне бути рівним. Третя група – експерти. Ними також можуть стати викладачі, фахівці.

#### 4. Підготовка учасників.

Голова знайомить учасників з регламентом, правилами проведення дебатів. Команди готуються до дебатів: обговорюють теми дебатів і визначають аргументи на підтримку своєї позиції

Схема побудови аргументу:

Аргумент → Доказ → Підтримка  
                                або  
Свідоцтво → Міркування → Висновок.

Приклад:

Свідоцтво: Листя жовтіє і обпадає. Птахи відлітають на південь.

Міркування: Ці події пов'язані з приходом осені.

Висновок: Наступила осінь.

Команди вибудовують свої виступи на диспуті.

Перші учасники команди відкривають виступи говорять про позицію всієї команди. Подальші учасники команди висловлюють аргументи на підтримку позиції команди. Один учень висловлює один аргумент. Потім, учасники команд готуються до спростування аргументів осоружної сторони. Один учасник висловлює одне спростування.

#### 5. Підготовка приміщення.

#### 6. Проведення дебатів.

Голова починає дебати: оголошує тему, формулює проблему і встановлює регламент. Перший виступаючий має в розпорядженні не більше трьох хвилин. Все подальші виступаючі - не більше двох хвилин.

Після вислову аргументів на підтримку своєї позиції команда починає спростовувати аргументи супротивника. Кожна команда має право на оголошення певної кількості спростувань. В кінці дебатів судді оповістили назву команди - переможця дебатів.

#### 7. Підбиття підсумків дебатів.

Експерти пояснюють результати дебатів, виділяють сильні і слабкі сторони команд - учасниць. Учасники оцінюють свою участь в дебатах в цілому і зокрема, що вдалося, що - ні, можливості поліпшення дебатів. Учасники заняття говорять про ефективність і корисність цього виду діяльності.



## Критерії оцінки дебатів. Оцінний лист експертів.

Дебати: тема і дата проведення.

Експерт \_\_\_\_\_ Група \_\_\_\_\_ Команда \_\_\_\_\_

Виступи команди оцінюються по 5-бальній системі.

	Учасники	1	2	3	4	5
<b>А.</b>	<b>Аргументи</b>					
1	переконливість (висока цінність)					
2	інформативність (правдивість, адекватність)					
3	ясність (чітка організація, легке розуміння)					
4	закінченість (уклався в часові рамки)					
5	письменність мови					
<b>Б</b>	<b>Спростування</b>					
1	переконливість					
2	інформативність					
3	ясність					
4	закінченість					
5	письменність мови					
	співпраця (взаємодія учасників команди)					

Загальна оцінка команди:

### **ДЕБАТИ ЯК ОДИН З ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ.**

1. Результати заняття:

- познайомиться з дебатами, як одним з інтерактивних методів навчання;
- обговорення переваг і труднощів застосування інтерактивних методів, а зокрема дебатів.

2. План заняття:

- введення в тему;
- методичні рекомендації;
- проведення дебатів;
- обговорення дебатів.

3. Тема дебатів (на вибір):

- Современные методы наказания нездійснені.
- Малолетние злочинці, що скоїли тяжкі злочини повинні бути покарані.
- Мужчини і жінки повинні виконувати однакову роботу.
- Реклама тютюну і алкоголю повинна бути заборонена Законом.

4. Ролевий зворотний зв'язок.

Судді пояснюють учасникам дебатів свій вибір команди, що перемогла в дебатах. Її сильні і слабкі сторони відповідно до критеріїв оцінки.

Учасники дебатів пояснюють труднощі, які вони випробовували по ходу учбового заняття, аналізують аргументи і спростування, виділяють кращі.

5. Діловий зворотний зв'язок.

Учасники заняття обговорюють місце дебатів на уроці, переваги і недоліки подібної форми роботи, можливості її поліпшення.

Учасники заняття аналізують ефективність інтерактивних методів навчання на уроці, труднощі їх застосування і значення даної методики.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Вайсен Р., Оли Дж., Эванс В., Ли Дж., Спрунгер Б., Пеллаукс Д. Обучение жизненным навыкам в школах. – М.: Вита-Пресс, 1996. – 66 с.
2. Коростылева Л.А., Советова О.С. Психологические барьеры и готовность к нововведениям. – СПб., 1996. – 66 с.
3. Инновационные процессы в школе: организация и управление. – Владимир, 1995. – 69 с.
4. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. – М.: Роспедагенство, 1996. – 268 с.