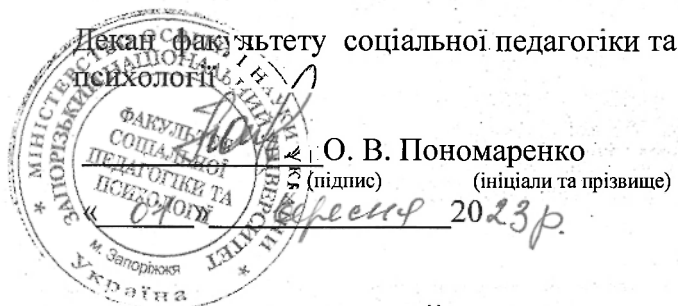


МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ ОСВІТНЬОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

ЗАТВЕРДЖУЮ



ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

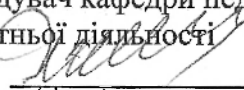
підготовки магістрів
очної (денної) та заочної (дистанційної) форм здобуття освіти
спеціальності 011 «Освітні, педагогічні науки»
освітньо-професійна програма «Педагогіка вищої школи»

Укладач: Козич І.В., к. пед. н., доцент, доцент кафедри педагогіки та психології освітньої діяльності

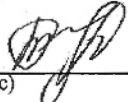
Обговорено та ухвалено
на засіданні кафедри педагогіки та психології освітньої діяльності

Ухвалено науково-методичною радою
факультету соціальної педагогіки та психології

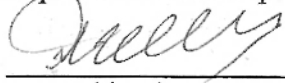
Протокол № 1 від “29” серпня 2023 р.
Завідувач кафедри педагогіки та психології освітньої діяльності


О. І. Іваницький
(підпис) (ініціали, прізвище)

Протокол №1 від “30” серпня 2023 р.
Голова науково-методичної ради
факультету соціальної педагогіки та психології


Т. В. Турбар
(підпис) (ініціали, прізвище)

Гарант освітньої програми


(підпис) (ініціали, прізвище)

2023 рік

1. Опис навчальної дисципліни

Галузь знань, спеціальність, освітня програма рівень вищої освіти	Нормативні показники для планування і розподілу дисципліни на змістові модулі	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка	Кількість кредитів–3	Обов'язкова	
		Цикл професійної підготовки	
Спеціальність 011 Освітні, педагогічні науки	Загальна кількість годин – 90 годин	Рік підготовки:	
		1-й	1-й
Освітньо-професійна програма «Педагогіка вищої школи» Рівень вищої освіти: магістерський	Змістових модулів – 4	Лекції	
		12 год.	6 год.
		Практичні	
		24 год.	4 год.
		Самостійна робота	
		54 год.	80 год.
	Кількість поточних контрольних заходів –10	Вид підсумкового контролю: екзамен	

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета курсу: оволодіння студентами інтерактивними методиками навчання, опанування мистецтвом побудови і проведення навчальних семінарів і тренінгів.

Інтерактивні методи навчання є ефективним способом роботи не тільки викладача в аудиторії, тренера в групі та педагога в будь-якому освітньому закладі, але є засобом дієвого та м'якого включення в освітній процес осіб з особливими потребами. Ця група методів, на відміну від традиційних, базуються на активній взаємодії учасників навчання. Такий підхід дозволяє активізувати навчальний процес, зробити його більш цікавим та менш втомлюваним для учасників, а також надає можливість широкого обміну досвідом.

Основні завдання курсу полягають в:

1. Формуванні у учасників здатності до складання програм занять з використанням інтерактивних методів та проведенні цих занять.

По завершенні курсу студенти повинні *знати*:

- особливості інтерактивного навчання;
- основні принципи та концепції інтерактивного навчання;
- види інтерактивних методик та способи їх застосування;
- особливості роботи з групою з врахуванням групової динаміки;
- засади побудови програми тренінгу та інтерактивного семінару;
- етичні принципи роботи тренера в групі.

вміти:

- використовувати інтерактивні методики в навчальних семінарах та тренінгах;
- розробляти програми тренінгових занять;
- підбирати адекватні інтерактивні методики до теми заняття та його учасників;
- проводити інтерактивні методики в групі, зазначені в змісті навчальних тем;

- керувати групою та контролювати роботу учасників семінару.

Заплановані робочою програмою результати навчання та компетентності (галузеві стандарти)	Методи і контрольні заходи
<p>ЗК1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу і синтезу.</p> <p>ЗК2. Здатність до пошуку, розуміння, обробки, організації та архівування інформації, її критичного осмислення та створення навчальних матеріалів з використанням цифрового ресурсу.</p> <p>ЗК3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>ЗК7. Здатність до міжособистісної взаємодії.</p> <p>ЗК7. Здатність до міжособистісної взаємодії.</p> <p>ЗК11. Здатність до онлайн-комунікації зі здобувачами освіти, колегами у різних формах.</p>	<p>Методи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - вивчення і обговорення матеріалу на лекційних та практичних заняттях; - самостійна робота; - підготовка і виконання індивідуальних завдань з майбутньої професійної проблематики; - робота з першоджерелами, реферування, підготовка виступів та доповідей <p>Контрольні заходи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - опитування; - тестування; - доповіді;
<p>СК1. Здатність проектувати і досліджувати освітні системи</p> <p>СК3. Здатність враховувати різноманітність, індивідуальні особливості студентів у плануванні та реалізації освітнього процесу в закладі освіти.</p> <p>СК5. Здатність розробляти і реалізовувати нові освітні інструменти, проекти та інтегрувати їх в освітнє середовище закладу освіти.</p> <p>СК7. Критичне осмислення проблем у сфері освіти, педагогіки й на межі галузей знань.</p> <p>СК8. Здатність інтегрувати знання у сфері освіти/педагогіки та розв'язувати складні завдання у мультидисциплінарних та міждисциплінарних контекстах.</p> <p>СК9. Здатність до використання сучасних інформаційно-комунікаційних та цифрових технологій у освітній та дослідницькій діяльності.</p> <p><i>Спеціальні компетентності, визначені закладом вищої освіти та освітньо-професійною програмою</i></p> <p>СК10. Здатність здійснювати науково-педагогічну діяльність у закладах вищої освіти.</p> <p>СК12. Здатність до безпечного використання комп'ютера, програмного забезпечення, навчальних комп'ютерних програм у професійній діяльності.</p> <p>СК 13. Здатність до планування, організації різноманітних видів навчання під час проведення аудиторних занять у закладі вищої освіти.</p> <p>СК 14. Здатність до оволодіння знаннями та практичними вміннями застосування різновиду</p>	<p>Методи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - вивчення і обговорення матеріалу на лекційних та практичних заняттях; - самостійна робота; - підготовка і виконання індивідуальних завдань з майбутньої професійної проблематики; - робота з першоджерелами, реферування, підготовка виступів та доповідей <p>Контрольні заходи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - опитування; - тестування; - доповіді; - індивідуальні письмові завдання; - презентації.

навчальних форм та методів у практиці викладання у закладах вищої освіти	
<p>ПРН 1. Знати на рівні новітніх досягнень концепції розвитку освіти і педагогіки, методологію відповідних досліджень.</p> <p>РН 2. Використовувати сучасні цифрові технології і ресурси у професійній, інноваційній та дослідницькій діяльності.</p> <p>РН 3. Формувати педагогічно доцільну партнерську міжособистісну взаємодію, здійснювати ділову комунікацію, зрозуміло і недвозначно доносити власні міркування, висновки та аргументацію з питань освіти і педагогіки до фахівців і широкого загалу, вести проблемно-тематичну дискусію.</p> <p>ПРН 8. Розробляти і викладати освітні курси в закладах вищої освіти, використовуючи методики, інструменти і технології, необхідні для досягнення поставлених цілей.</p> <p>ПРН 9. Здійснювати пошук необхідної інформації з освітніх/педагогічних наук у друкованих, електронних та інших джерелах, аналізувати, систематизувати її, оцінюючи достовірність та релевантність.</p> <p>ПРН 14. Використовувати сучасні цифрові технології для професійної самоосвіти та особистісного зростання</p>	<p>Методи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - вивчення і обговорення матеріалу на лекційних та практичних заняттях; - самостійна робота; - підготовка і виконання індивідуальних завдань з майбутньої професійної проблематики; <p>Контрольні заходи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - поточне та підсумкове тестування, усне опитування; презентація та обґрунтування власної позиції

Міждисциплінарні зв'язки. Дисципліна «Інтерактивні методи навчання у вищій школі» передбачає тісний зв'язок з науками психолого-педагогічного циклу (відповідно до структурно-логічної схеми ОПП): «Дидактичні системи у вищій освіті», «Педагогічні технології в системі освіти».

3. Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЗАСОБИ ФОРМУВАННЯ ОСОБИСТОСТІ КОНКУРЕНТОСПРОМОЖНОГО ФАХІВЦЯ

ТЕМА 1. Інтерактивні технології навчання у вищій школі.

Історичні аспекти використання інтерактивних методів навчання у вищій школі. Теоретичні засади використання інтерактивних методів навчання у вищій школі. Переваги використання інтерактивних методів навчання в закладах вищої освіти. Основна характеристика інтерактиву. Принципи інтерактивної роботи.

Змістовий модуль 2. ХАРАКТЕРИСТИКА ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ У ВИЩІЙ ШКОЛІ.

ТЕМА 2. Діалогічно-дискусійні технології навчання.

Метод «мозкового штурму». Методи дискусії, диспуту, дебатів. Метод модераторії. Метод «круглого столу».

Змістовий модуль 3. ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ

ТЕМА 3. Ігрові технології навчання.

Метод програвання ролей (інсценування). Ділова гра. Рольова гра. Інтерактивна гра. Імітаційні ігри. Симуляційна гра

ТЕМА 4. Інформаційно - комунікаційні технології. Гейміфікація.

Комп'ютерні комунікації в освіті. Електронні книги як засоби комунікації. веб-конференції, проведення онлайн-зустрічей або презентацій через Інтернет Технологія електронного мозкового штурму Технологія чату. Гейміфікація в сучасній вищій школі. Комп'ютерна ділова гра. Навчальний телекомунікаційний проект.

Змістовий модуль 4. ТЕХНОЛОГІЯ ТРЕНІНГУ

ТЕМА 5. Тренінгові технології.

Педагогічний тренінг. Навчальний тренінг. Особливості навчання студентів і рекомендації щодо проведення тренінгу.

ТЕМА 6. Технології фасилітаційного навчання.

Педагогічна фасилітація. Світове кафе (World Cafe). «Відкритий простір» (Open Space). Динамічна фасилітація. Графічна фасилітація. Навчання на досвіді інших (Action Learning). Технологія веб-квесту (webquest).

4. Структура навчальної дисципліни

Змістовий модуль	Усього годин	Аудиторні (контактні) години					Самостійна робота, год		Система накопичення балів		
		Усього годин	Лекційні заняття, год		Практичні заняття, год		о/д ф.	з/дист ф.	Теор. зав-ня, к-ть балів	Практ. зав-ня, к-ть балів	Усього балів
			о/дф.	з/дист ф.	о/д ф.	з/дист ф.					
1	20	4	2		2		16		5	5	10
1	20	4	2		2		16		5	5	10
2	20	4	2		2		16		5	5	10
3	26	8	4		4		18		5	20	25
4	24	8	4		4		16		5	10	15
Усього за змістові модулі	90	24	12		12		66		20	40	60
Підсумковий семестровий контроль екзамен	30						30				40
Загалом		30					60		100		

5. Теми лекційних занять

№ змістового модуля	Назва теми	Кількість годин	
		о/д ф.	з/дист ф.
1	2	3	4
1.	Інтерактивні технології навчання у вищій школі.	2	
2	Діалогічно-дискусійні технології навчання	2	
3	Ігрові технології навчання	2	
4	Інформаційно - комунікаційні технології. Гейміфікація	2	
5	Тренінгові технології	2	
6	Технології фасилітаційного навчання	2	
Разом		12	

6. Теми практичних занять

№ змістового модуля	Назва теми	Кількість годин	
		о/д ф.	з/дист ф.
1	2	3	4
1.	Інтерактивні технології навчання у вищій школі.	4	
2	Діалогічно-дискусійні технології навчання	4	
3	Ігрові технології навчання	4	
4	Інформаційно - комунікаційні технології. Гейміфікація	4	
5	Тренінгові технології	4	
6	Технології фасилітаційного навчання	4	
Разом		24	

7. Види і зміст поточних контрольних заходів

№ змістового модуля	Вид поточного контрольного заходу	Зміст поточного контрольного заходу	Критерії оцінювання	Усього балів
1	Практичне/ семінарське заняття №1 Інтерактивні технології навчання у вищій школі.	1. Питання для обговорення: - Історичні аспекти використання інтерактивних методів навчання у вищій школі. - Теоретичні засади використання інтерактивних методів навчання у вищій школі. - Переваги використання інтерактивних методів	Знання матеріалу за темою, вміння їх презентувати, вміння пояснювати відстоювати власну позицію, активність в обговоренні питань Наявність презентації (мін 5 слайдів), розкриття теми згідно з планом.	5

		навчання в закладах вищої освіти Основна характеристика інтерактиву. -Принципи інтерактивної роботи.	Обсяг не менше 2 сторінки формату А4, розкриття змісту згідно вимогам	5
Усього за ЗМ 1				10
2	Практичне/ семінарське заняття №2 Діалогічно-дискусійні технології навчання.	1.Питання для обговорення: Метод «мозкового штурму». Методи дискусії, диспуту, дебатів. Метод модерації. Метод «круглого столу».	Максимальна кількість балів нараховується за такими критеріями: • своєчасність виконання (1 б.); • повний обсяг виконання (1 б.); • виділення головного, суттєвого при розкритті теми з висловленням особистого ставлення до проблеми (2 б.) • творчий підхід у виконанні (1 б.).	5
Усього за ЗМ 2				5
3	Практичне/ семінарське заняття №3 Ігрові технології навчання.	1.Питання для обговорення: Метод програвання ролей (інсценування). Ділова гра. Рольова гра. Інтерактивна гра. Імітаційні ігри. Симуляційна гра	Знання матеріалу за темою, вміння їх презентувати, вміння пояснювати і відстоювати власну позицію, активність в обговоренні питань. Наявність презентації (мін 5 слайдів), розкриття теми згідно з планом.	5

	<p>Практичне/ семінарське заняття №4</p> <p>Інформаційно - комунікаційні технології.</p> <p>Гейміфікація.</p>	<p>1. Питання для обговорення:</p> <p>Комп'ютерні комунікації в освіті.</p> <p>Електронні книги як засоби комунікації.</p> <p>веб-конференції, проведення онлайн-зустрічей або презентацій через Інтернет Технологія електронного мозкового штурму</p> <p>Технологія чату.</p> <p>Гейміфікація в сучасній вищій школі.</p> <p>Комп'ютерна ділова гра. Навчальний телекомунікаційний проект.</p> <p>2. Практичне завдання.</p> <p>- Розробити план-конспект інтерактивного заняття (тема за власним вибором).</p>	<p>Знання матеріалу за темою, вміння їх презентувати, вміння пояснювати і відстоювати власну позицію, активність в обговоренні питань. Наявність презентації (мін 5 слайдів), розкриття теми згідно з планом.</p> <p>Вимоги до написання програми інтерактивного заняття:</p> <p>1). Заняття має бути розраховане на 2 академічні години (1 год. 20 хв.)</p> <p>2). Кожне заняття має містити міні-лекцію (хоча б одну) та кілька вправ.</p> <p>3). Вимоги до оформлення вправ:</p> <p>-Мета проведення вправи (наприклад, активізація учасників, опрацювання стратегій поведінки в певній ситуації тощо),</p>	<p>5</p> <p>5</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------

		<p>9. Телефонні дзвінки.</p> <p>10. Розмови ні про що.</p> <p>11. Телевізор.</p> <p>12. Комп'ютерні ігри.</p> <p>13. Соціальні мережі.</p> <p>14. Виконання чужих службових і домашніх обов'язків. (письмовий звіт)</p>		
	Практичне/ семінарське заняття №6 Технології фасилітаційного навчання.	<p>1. Питання для обговорення: Педагогічна фасилітація. Світове кафе (World Cafe). «Відкритий простір» (Open Space). Динамічна фасилітація. Графічна фасилітація. Навчання на досвіді інших (Action Learning). Технологія веб-квесту (webquest).</p> <p>2. Практичне завдання. Розробити 2 веб – квести для короткочасної роботи (мета: поглиблення знань та їх інтеграція; розраховані на одне-три заняття) і тривалої роботи (мета: поглиблення і перетворення знань; розраховані на тривалий термін).</p>	<p>Знання матеріалу за темою, вміння їх презентувати, вміння пояснювати відстоювати власну позицію, активність в обговоренні питань</p> <p>Наявність презентації (мін 5 слайдів), розкриття теми згідно з планом.</p> <p>Обсяг не менше 2 сторінки формату А4, розкриття змісту згідно вимогам</p>	<p>5</p> <p>10</p>
Усього за ЗМ 4				30
Усього за ЗМ				60

8. Підсумковий семестровий контроль

Форма	Види підсумкових контрольних заходів	Зміст підсумкового контрольного заходу	Критерії оцінювання	Усього балів
-------	--------------------------------------	----------------------------------------	---------------------	--------------

Залік	Теоретичне завдання-тестування	Тест розміщено за посиланням: https://moodle.znu.edu.ua/mod/quiz/view.php?id=64030	Правильність відповіді на питання тесту Тестування передбачає надання відповідей на 20 запитань. Кожна правильна відповідь оцінюється у 0,5 балів.	20
	Практичне завдання	Завдання для індивідуальної письмової роботи. Завдання розміщено за посиланням: https://moodle.znu.edu.ua/mod/assign/view.php?id=49461	Наявність обов'язкових складових. Відповідність вимогам і встановленим термінам	20
Усього				40

9. Рекомендована література

Основна:

1. Волкова Н.П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник / Н.П. Волкова. – Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. – 360 с.
2. Гуревич Р.С. Інтерактивні технології навчання у вищому педагогічному навчальному закладі: навч. посіб. / Р.С. Гуревич, М.Ю. Кадемія, Л.С. Шевченко; за ред. Р.С. Гуревича. – Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2013. – 309 с.
3. Гуревич Р.С. Інформаційно-комунікаційні технології в професійній освіті майбутніх фахівців / Р.С. Гуревич, М.Ю. Кадемія, М.М. Козяр; за ред. член-кор. НАПН України Р.С. Гуревича. – Львів: ЛДУ БЖД, 2012. – 380 с.
4. Інноваційні технології навчання: метод. посіб. / [уклад.] Г. Очкань. – Вінниця: Вінниц. обл. друк.: Книга-Вега, 2016. – 196 с.
5. Інновації у вищій освіті: вітчизняний і зарубіжний досвід: навч. посіб. / Нац. акад. пед. наук України, Ін-т вищ. освіти, ДВНЗ «Ужгород. нац. ун-т», Навч.-наук. ін-т євроінтеграц. дослідж.; [І.В. Артьомов та ін.]; за заг. ред. канд. іст. наук, доц. І.В. Артьомова. – Ужгород: АУТДОР-ШАРК, 2015. – 357 с.
6. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: метод. посіб. / авт.-уклад.: О. Пометун, Л. Пироженко. – К.: АПН, 2002. – 135 с.
7. Кадемія М.Ю. Інтерактивні засоби навчання: навч.-метод. посіб. / М.Ю. Кадемія, О.А. Сисоєва. – Вінниця: ТОВ «Планер», 2010. – 217 с.
8. Сисоєва С.О. Інтерактивні технології навчання дорослих: навч.-метод. посіб.: НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. – К.: ВД «ЕКМО», 2011. – 324 с.

Додаткова:

1. Міжнародна Асоціація Фасилітаторів AIF [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.iaf-world.org> <http://www.iaf-methods.org/>
2. Шестопалюк О.В. Веб-квест – елемент всепроникаючого навчання: навч.-метод. посіб. / О.В. Шестопалюк, Р.С. Гуревич, М.Ю. Кадемія; за ред. член-кор. НАПН України Р.С. Гуревича. – Вінниця: ТОВ «Ландо ЛТД», 2014. – 349 с.
3. Що таке гейміфікація [Електронний ресурс]. – Режиму доступу: <http://delo.ua/lifestyle/chto-takoe-gejmifikacija-i-kak-ona-pomogaetrasshevelit-sotrudni-202074>

Інформаційні ресурси:

1. Бевз В. Основні положення щодо проведення тренінгів [Електронний ресурс] / В. Бевз, О. Главник // Освіта. ua : сайт. – Київ, 2011–2017. – Режим доступу: <https://osvita.ua/school/method/technol/598/> (дата звернення: 19.04.2021). – Назва з екрана
2. Gartner Redefines Gamification [Electronic resource]. – Access mode: [http://goo. gl/XaF6MA](http://goo.gl/XaF6MA)
3. Games vs Game-based Learning vs Gamification [Electronic resource]. – Access mode: <http://goo.gl/F0nf7W>
4. Top Gamification Stats and Facts For 2015: Переклад Active Learning [Electronic resource]. – Access mode: <http://www.talentlms.com/blog/gamification-survey-results/>
5. Це вам не іграшки: темна сторона гейміфікації [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://newtonew.com/discussions/gamificationdark-side>.