

Інноваційні педагогічні технології у вищій школі

Факультет ГГРТ

Харківський національний
університет імені В.Н. Каразіна

2016 р.

Зміна цілей і цінностей освіти класичної та посткласичної

Класична освіта	Посткласична освіта
Масовість Стабільність Традиціоналізм Завершеність Нормативність Мета Результат – знання	Індивідуальність Нестійкість Інновації Неперервність Творчість і неповторність Самоціль Результат – компетентність, самостійність

Інновація (лат.) – а) нововведення; б) процес введення нового у практику

ЖИТТЄВИЙ ЦИКЛ ІННОВАЦІЇ

1. Етап відкриття, народження.
2. Етап винаходу, створення зразка.
3. Етап нововведення, перше застосування.
4. Етап розповсюдження, широке вживання.
5. Етап панування, втрата новизни, поява альтернативи.
6. Етап скорочення вживання, заміна новою інновацією.

Критерії педагогічних інновацій: *новизна* (абсолютна, локальна, умовна, суб'єктивна), *оптимальність*, *результативність*, *можливість масового застосування*

Ефективність запам'ятовування

(за Едгаром Дейлом)

Студенти під час навчання запам'ятовують:

10 % того, що читали;

20 % того, що почули;

30 % того, що побачили;

50 % того, що почули й побачили;

70 % того, що самі говорять і пишуть;

90 % того, що зробили власними руками.

Лекція

Проблемна лекція - новий матеріал вводиться через розгляд проблемних ситуацій (діалог викладач – студенти).

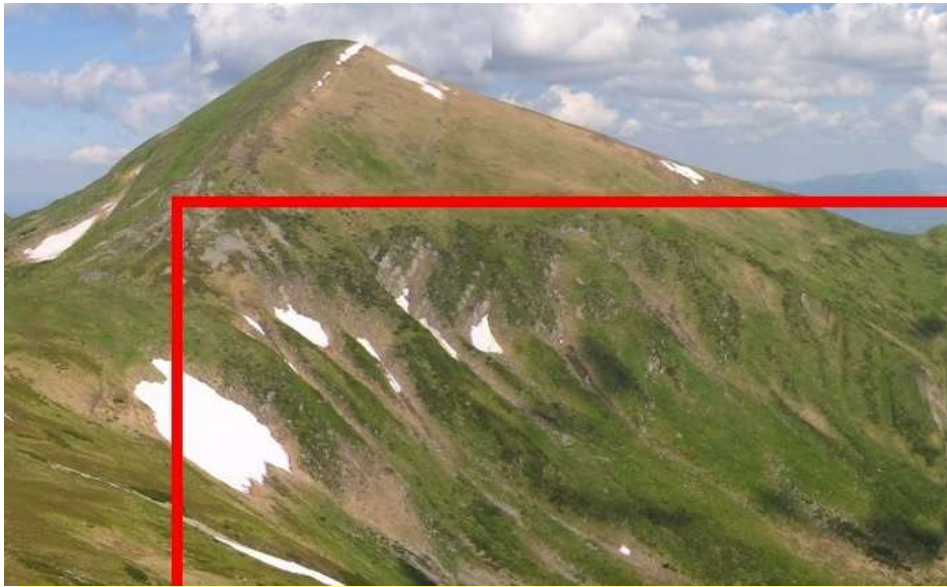
Лекція-візуалізація - використання відеофрагментів, презентацій... (із усними коментарями студентів).

Бінарна лекція - діалог двох наукових шкіл, двох точок зору ... (викладач+викладач, викладач+студент).

Лекція із помилками – вимагає постійного контролю за інформацією (наприкінці – аналіз помилок).

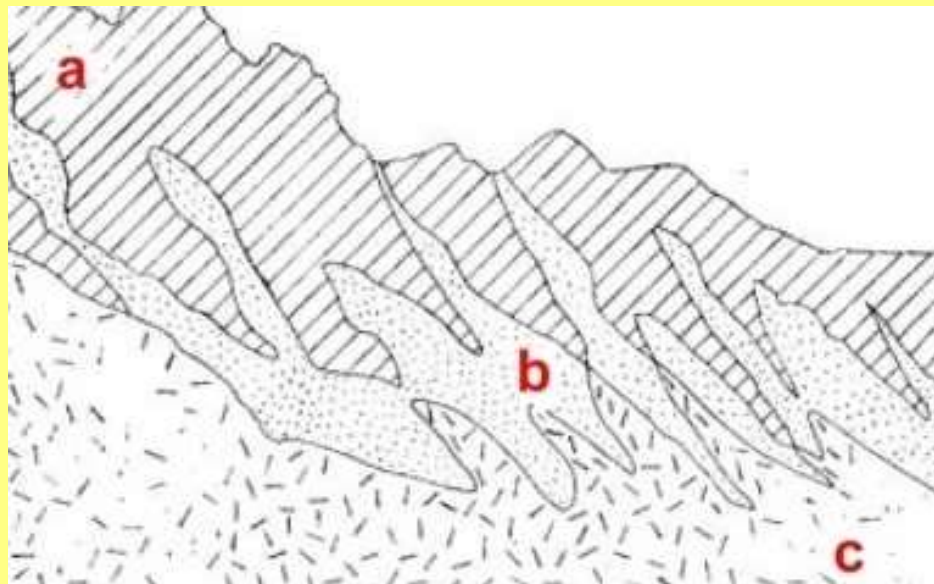
Лекція-конференція – науково-практичне заняття із системою доповідей студентів.

Активна лекція – запитання від попередньо створених груп по ходу лекції.



ФАЦІЯ – елементарна природно-територіальна одиниця, у межах якої зберігається одноманітність місцеположення, літології, мікроклімату, зволоження, ґрунтового покриву і корінного фітоценозу

Ділянка східної дуже крутої скельної стінки кара з фаціями:



a - скельні виходи вертикально залягаючих пісковиків, укритих лишайниками і заростями гірської сосни

b – круті улоговини вздовж пачок флішу з рододендроновими пустищами на гірських торф'яно-буроземних фрагментарних ґрунтах

c – оголені осипи і розсипища, що поступово закріплюються чорнице-зеленомоховим гірським сосновим бором

Карпати. Чорногора. Складне урочище – реліктовий льодовиковий цирк (кар)



ПІДУРОЧИЩА

А – дуже стрімка увігнута й обривиста верхня частина карової стінки північної експозиції, що зрізає голови безвапнякових конгломератів, з чорнице-ялівцевими і рододендроновими угрупованнями на малопотужних лучно-гірсько-буроземних фрагментарних ґрунтах

В – дуже стрімка осипна нижня частина тієї ж стінки з гірськими чорнице-зеленомоховими сосняками ...

С – стрімка карова стінка північно-східної експозиції на пластах конгломератів ...

Д – моренно-болотне днище кара з пушице-довгомошниковими угрупованнями ... на торф'яно-болотних ґрунтах

Метод INSERT

(Interactive Notation System for Enhanced Reading and Thinking)

V	+	-	?
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4		

V - це я знав

+

- нова інформація

-

- суперечить моїм уявленням

?

- інформація незрозуміла або недостатня

Мозковий штурм — подолання психологічної інертності й побоювання помилитися (генератори)

- Не можна критикувати ідеї, що пропонуються, суперечки й обговорення заборонені.
- Вітаються будь-які ідеї, у тому числі фантастичні. Не існує поганих ідей.
- Заохочуються розвиток, удосконалення і комбінування чужих ідей.
- Ідеї слід викладати стисло, не переривати естафету ідей.
- Головна мета — одержати якомога більше ідей.

Метод Six Thinking Hats

(Шість капелюхів мислення)

У практику розвитку мислення метод «6 капелюхів» увів відомий психолог Едвард де Боно. Вираз «put on your thinking hat» (дослівно «одягни свого розумового капелюха») можна перекласти як «задуматися, поміркувати». Обігруючи цей оборот, де Боно пропонує «поміркувати» шістьма різними способами. Метод використовується для всебічного аналізу якихось явищ, для проведення заняття із узагальнення досвіду (після практики, після вивчення достатньо великої теми тощо). Студентів ділять на 6 груп. Кожній групі дається один із 6 капелюхів.



Білий капелюх: *інформація*. Оперує тільки фактами і цифрами, без емоцій, без суб'єктивних оцінок.

Червоний капелюх: *почуття й інтуїція*. Оперує емоціями, почуттями, інтуїцією, передчуттями; є протилежним білому капелюху.

Чорний капелюх: *критика*. Виділяє протиріччя, недоліки, водночас аналізує їх причини; дає волю побоюванням, обережності.

Жовтий капелюх: *логічний позитив*. Вимагає переключити свою увагу на пошук достоїнств, переваг і позитивних сторін ідеї, що розглядається.

Зелений капелюх: *креативність*. Генерує нові ідеї, модифікує старі, шукає альтернативи.

Синій капелюх: *управління процесом*. Керує роботою, на початку визначає те, що треба зробити, потім окреслює нові цілі, узагальнює досягнення.

Метод Case Study

(аналіз конкретної ситуації – уперше застосований у Гарварді)

Принципово заперечується наявність єдиного правильного рішення.

Метод дозволяє: а) приймати правильні рішення в умовах невизначеності; б) розробляти алгоритм прийняття рішення; в) оволодівати навичками дослідження ситуації; г) розробляти план дій; д) застосовувати набуті теоретичні знання на практиці, е) урахувати точки зору інших спеціалістів.

Головне, цей метод сприяє розвитку уміння аналізувати ситуації, оцінювати альтернативи, прищеплює навички рішення практичних задач.

Загальна технологія роботи при використанні методу.

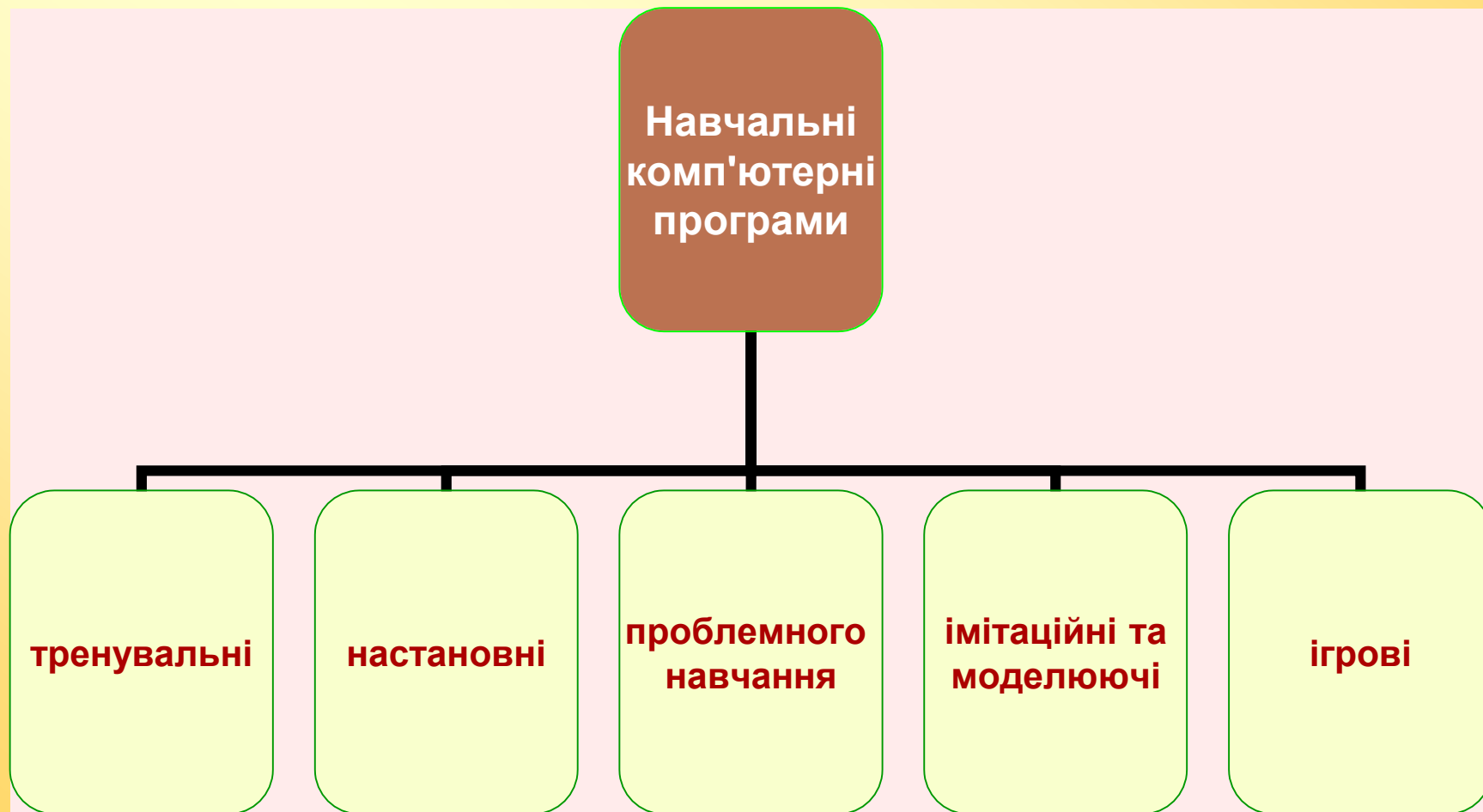
До початку занять викладач: а) підбирає кейс, б) визначає основні й допоміжні матеріали, в) розробляє сценарії. Обов'язки студента – отримати кейс і список рекомендованої літератури, готуватися до заняття.

Під час занять викладач: а) організовує попереднє обговорення кейсу, б) ділить групу на підгрупи, в) керує обговоренням кейсу. Студент: а) задає запитання, б) пропонує варіанти рішень, в) приймає рішення, г) складає письмовий звіт про роботу.

Інші методи і технології

- **Метод проектів**
- **Ігрові технології** (ділові ігри, імітаційні ігри, рефлексивні – для зняття стресів)
- **Технології критичного мислення**
- **Бліц-опитування**
- **Метод “Бінго”** (термінологічна гра типу лото)
- **Моделювання** (на ПК)
- **Технології дистанційного навчання**
та багато ін.

Класифікація навчальних комп'ютерних програм



Веб-конференції

Веб-конференція - технологія й інструментарій для організації онлайн-зустрічей і спільної роботи в режимі реального часу через Інтернет. Веб-конференції дозволяють проводити онлайн-презентації, спільно працювати з документами, синхронно переглядати сайти, відеофайли, зображення. Кожен учасник знаходиться на своєму робочому місці за комп'ютером.

- Веб-конференції, які передбачають «однобічне» мовлення спікера й мінімальний зворотний зв'язок від аудиторії, називають **вебінарами**.
- Різновидом технології є **відеоконференція**

Дискусія

(Інноваційні методи підвищують якість навчання ?)

Аргументи “за”:

1. Студент вислуховує думки інших, порівнює із своєю думкою.
2. Студент активний, діяльний, працює самостійно.
3. Заняття в активній формі вимагає від викладача самовдосконалюватися, а це підвищує якість навчання.
4. Деякі дослідження свідчать про підвищення якості знань ...

Аргументи “проти”:

1. Займають більше часу, є загроза невиконання навчальної програми.
2. Групові заняття можуть призвести до пасивності деяких студентів.
3. Активні заняття призводять до перевантаження викладача і зниження якості його роботи.
4. Ситуація може вийти з-під контролю, що знизить ефективність заняття.
5. У гонитві за цікавою формою може різко знизитися науковість заняття ...

Дякую за увагу!