

РЕКОМЕНДОВАНО

Директор Державного науково-методичного центру
змісту культурно-мистецької освіти



М. М. Бріль

« 08 » вересня 2019 р.

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ НАУКОВО-МЕТОДИЧНИЙ ЦЕНТР
ЗМІСТУ КУЛЬТУРНО-МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ

**Використання інтерактивних технологій
у вивченні дисципліни
«Організація і методика культурно-дозвілєвої діяльності»**

Методичні рекомендації
для мистецьких закладів фахової передвищої освіти

галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
спеціальність 026 «Сценічне мистецтво»

Укладач:

Парфенюк О. П.

викладач вищої категорії Волинського коледжу культури і мистецтв імені І. Ф. Стравінського

Рецензенти:

Гладких О. В.

спеціаліст вищої категорії, викладач-методист КЗ «Харківський вищий коледж мистецтв»

Лисюк О. О.

спеціаліст вищої категорії, викладач-методист КЗ «Харківський вищий коледж мистецтв»

Петрова І. В.

доктор культурології, професор, професор кафедри івент-менеджменту та індустрії дозвілля Київського національного університету культури і мистецтв

Відповідальний за випуск: **Ю. Г. Бець**

Рекомендовано на засіданні методичної ради
(протокол № 8 від 17.04.2019 р.)

© Парфенюк О. П., 2019 р.

© Державний науково-методичний центр
змісту культурно-мистецької освіти, 2019 р.

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. СУТНІСТЬ, ПРИНЦИПИ, ФОРМИ ТА ЗАСОБИ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ.....	7
1.1. Інтерактивне навчання – спеціальна форма організації пізнавальної діяльності студентів.....	7
1.2. Цілі, ознаки та інструменти інтерактивного навчання.....	9
РОЗДІЛ 2. ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ У ПРАКТИЦІ ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ОРГАНІЗАЦІЯ ТА МЕТОДИКА КУЛЬТУРНО-ДОЗВІЛЛЕВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ».....	11
2.1. Місце і функції інтерактивних методів у викладанні дисципліни «Організація і методика культурно-дозвіллевої діяльності».....	11
2.2. Метод дискусії.....	12
2.3. Ділові та рольові ігри.....	18
2.4. «Мозкова атака».....	19
2.5. Метод «Дельфи».....	21
2.6. Кейс-метод.....	22
ВИСНОВКИ.....	24
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	25

ВСТУП

Сьогодні ми бачимо, як відбувається повне реформування освіти в Україні, починаючи з НУШ і завершуючи вдосконаленням, а подекуди й перебудовою всіх рівнів вищої освіти та наближенням її до світових освітніх стандартів. Стратегічні завдання розбудови системи освіти потребують розв'язання теоретичних та практичних проблем, пов'язаних з професійною підготовкою працівників культурно-дозвілєвої сфери та підвищенням їх професійної кваліфікації.

Для успішної професійної підготовки високо кваліфікованих фахівців в нових соціально-економічних умовах на перший план виходить формування особистості студента, його здатності самостійно приймати рішення і досягати необхідного результату, тобто освіта стає особистісно-орієнтованою. Особистісно-орієнтоване навчання передбачає спрямованість всіх зусиль педагога на особистість того, хто навчається, на його інтелектуальний і духовний розвиток як цілісної особистості. Іншими словами, метою особистісно-орієнтованого навчання стає не лише здобуття освіти в певній професії, але і розвиток здатності адаптуватися до вимог сучасного суспільства, ринку праці, розуміння необхідності вдосконалюватися впродовж життя.

Якісна підготовка майбутніх працівників культурно-дозвілєвої сфери сьогодні, як ніколи, потребує використання інтерактивних технологій навчання, які б забезпечували ефективний розвивальний та формувальний вплив на студента.

Інтерактивне навчання – це процес, коли той, хто навчається, є учасником, який щось здійснює: говорить, управляє, моделює, пише, доводить тощо, він виступає не тільки слухачем, спостерігачем, а й бере активну участь у тому, що відбувається [4, с. 6].

Останнім часом в Україні спостерігається тенденція широкого впровадження інтерактивних технологій у всі сфери прикладної та освітньої діяльності. Впровадженню інтерактивних форм та методів навчання у систему

вищої та професійної освіти в сучасній теорії і практиці присвячені роботи І. Богданової, Д. Джонсона, М. Крюгера, Дж. Мейерса, А. Підласого, О. Пометун, Л. Пироженко, С. Сисоєвої та ін.

Ретельний аналіз підходів низки педагогів до означеної проблеми (О. Кузьменко, С. Кушнірук, Л. Пироженко, Г. Сорока, У. Темпл, К. Мередіт, Дж. Стіо, Д. Джонсон, К. Сміт та інших) переконує, що інтерактивна освітня діяльність передбачає організацію й розвиток діалогового спілкування, що веде до взаєморозуміння, розв'язання спільних, значущих для кожного учасника освітнього процесу завдань.

Інтерактивні форми навчання допомагають реалізувати академічну свободу – «самостійність і незалежність учасників освітнього процесу під час провадження педагогічної, науково-педагогічної, наукової та/або інноваційної діяльності, що здійснюється на принципах свободи слова і творчості, поширення знань та інформації, проведення наукових досліджень і використання їх результатів» [9].

Поява, розвиток та впровадження інтерактивних методів у систему вищої освіти обумовлено тим, що перед сучасною освітою постали нові завдання: не тільки дати студентам знання, а й забезпечити формування й розвиток їх пізнавальної діяльності та здібностей, творчого мислення, умінь і навичок самостійної розумової праці. Виникнення нових завдань обумовлено також і бурхливим розвитком інформатизації. Якщо раніше знання та навички, здобуті під час навчання у закладах освіти, можна було використовувати протягом тривалого часу, то в добу інформаційного спалаху виникає необхідність постійно їх оновлювати та вдосконалювати.

Проведений аналіз науково-методичної літератури та особистий досвід дає змогу зробити висновок про те, що проблему застосування інтерактивних методів навчання з урахуванням профілю підготовки та специфіки навчальних дисциплін у ВНЗ культури і мистецтв I-II рівня акредитації ще недостатньо повно досліджено і розкрито. Мета нашої роботи – розкрити сутність і роль

інтерактивних методів навчання у вивченні дисципліни «Організація і методика культурно-дозвілєвої діяльності» в сучасних умовах підготовки фахівців системи культурно-мистецької освіти.

РОЗДІЛ 1

СУТНІСТЬ, ПРИНЦИПИ, ФОРМИ ТА ЗАСОБИ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ

1.1. Інтерактивне навчання – спеціальна форма організації пізнавальної діяльності студентів

Сьогодні вища школа України акцентує увагу на таких напрямках розвитку інноваційних педагогічних технологій як зростання науково-діагностичної спрямованості, моделювання соціально-ігрових та професійних ситуацій, підвищення ролі професійної творчості студента.

О. Шапран переконливо доводить, що інноваційна педагогічна технологія поєднує в собі упорядковану сукупність дій, операцій та процедур, які забезпечують створення й поопераційне впровадження різних видів педагогічних нововведень, що викликають позитивні зміни в традиційному педагогічному процесі, модернізують і трансформують його [7, с. 23].

Термін «інтерактивне навчання» – відносно новий, до наукового обігу його ввів у 1975 році німецький дослідник Г. Фріц. На думку вченого, метою інтерактивного процесу є зміна і покращення моделей поведінки всіх його учасників. Аналізуючи власні реакції та реакції партнерів, учасник змінює свою модель поведінки і свідомо засвоює її, що дає підстави розглядати інтерактивні методи як процес інтерактивного навчання [6, с. 46].

Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності студентів, що має конкретні, прогнозовані цілі. Однією з таких цілей є створення комфортних умов для навчання, за яких студент відчуває свою успішність, підвищує власний інтелектуальний рівень, що робить процес навчання більш продуктивним.

Інтерактивність означає здатність взаємодіяти чи знаходитись в режимі бесіди, діалогу з ким-небудь (людиною) або чим-небудь (комп'ютером). Отже,

студенти краще розуміють і запам'ятовують матеріал, який вони вивчали шляхом активної співпраці в навчальному процесі.

Роль викладача на інтерактивних заняттях зводиться до спрямування діяльності студентів на досягнення мети заняття. Завдання інтерактивних форм навчання: пробудження інтересу, мотивація студентів до дослідження проблеми, ефективне засвоєння навчального матеріалу; самостійний пошук шляхів та варіантів вирішення поставленого конкретного завдання; взаємодії між студентами, формування навичок роботи в команді, прояв терпимості до будь-якої точки зору; формування у студентів власної точки зору, життєвих і професійних навичок; вихід на рівень власної компетентності.

Іншими словами, при інтерактивному навчанні створюється середовище освітнього спілкування, яке характеризується відкритістю, взаємодією учасників на рівних правах, накопиченням спільних знань, що дає змогу забезпечити високу мотивацію, міцність знань, творчість, комунікабельність, активну життєву позицію, збереження індивідуальності, свободу самовираження, взаємоповагу.

Застосування інтерактивної моделі передбачає моделювання різних життєвих ситуацій, використання методу рольових ігор, ділової гри, методу мозкового штурму, кейс-методу, круглого столу, методу дискусій тощо. У цьому випадку зникає домінування якогось учасника навчального процесу або якоїсь ідеї і з об'єкту впливу студент перетворюється на суб'єкт взаємодії, він сам бере активну участь у процесі навчання, враховуючи свої індивідуальні можливості [2, с. 45].

При такому підході акцент ставиться на самостійне вивчення теоретичного матеріалу, обговоренні і дискусіях у групі, аналізі певних ситуацій, розробці творчих індивідуальних та групових проектів тощо.

Науковцями доведено, що людина запам'ятовує: 10% прочитаного, 20% почутого, 30% побаченого, 50% почутого і побаченого, 80% вимовленого і 90% вимовленого та виконаного [5, с. 35].

1.2. Цілі, ознаки та інструменти інтерактивного навчання

Зазначимо, що ознаки інтерактивного заняття проявляються в особливостях взаємодії суб'єктів навчального процесу, в змісті та структурі, яка передбачає наступні форми:

- фізичну – учасники змінюють робочі місця, вільно рухаються у приміщенні, пересідають, говорять, пишуть, слухають;
- соціальну – учасники активно взаємодіють з іншими учасниками, ставлять запитання, відповідають на запитання, обмінюються думками;
- пізнавальну – учасники самостійно знаходять рішення проблеми, вносять доповнення та виправлення, виступають (презентують, захищають), набувають власний досвід.

Все вище викладене, дозволяє визначити такі особливості інтерактивного навчання, що відрізняють його від класичної академічної освіти:

- вимушена активізація мислення, тобто створення такої навчальної ситуації, коли студент вимушений бути активним, незалежно від того, бажає він цього чи ні;
- залучення студентів у освітній процес, тобто їхня активність має бути тривалою, а не короткостроковою чи епізодичною;
- період активної роботи кожного члена навчальної групи має бути співрозмірним періоду діяльності викладача, тобто активність студента має мати таку ж тривалість, як і активність викладача;
- самостійне вироблення рішень групою, мікрогрупами в процесі виконання індивідуальних завдань;
- підвищений ступінь мотивації та емоційності студентів;
- постійна взаємодія групи і викладача за допомогою прямих та зворотних зв'язків [4, с. 39].

Можна виокремити такі принципи інтерактивного навчання:

- принцип активності: студент бере активну участь у процесі навчання і взаємодіє з іншими студентами;
- принцип відкритого зворотного зв'язку: учасники навчального процесу мають змогу висловити свою думку чи заперечення щодо поставлених завдань;
- принцип експерименту, за допомогою якого забезпечується активний пошук студентами нових креативних ідей і шляхи вирішення поставлених завдань;
- принцип довіри у спілкуванні: учасники діалогу завжди можуть бачити очі співрозмовника, змушені дослухатися і поважати думку іншого, а також не соромитися висловлювати власну.
- принцип рівності позицій викладача та студента, викладач не нав'язує своє бачення, а лише аргументує його, спираючись на досвід або спеціальну літературу, при цьому студент може виступати в ролі лідера.

Підкреслимо, що інтерактивне навчання принципово відрізняється від традиційного. Воно сприяє формуванню глибокої мотивації, надає можливість інтелектуального та творчого саморозвитку, виявленню ініціативи, розвиває комунікативні вміння. Тому використання такого виду навчання має бути невід'ємною частиною процесу професійної підготовки майбутніх фахівців у навчальних закладах культури і мистецтв I–II рівня акредитації.

РОЗДІЛ 2

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ У ПРАКТИЦІ ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ОРГАНІЗАЦІЯ І МЕТОДИКА КУЛЬТУРНО- ДОЗВІЛЛЕВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ»

2.1. Місце і функції інтерактивних методів у викладанні дисципліни «Організація і методика культурно-дозвіллевої діяльності»

Розглянемо застосування інтерактивних методів навчання з урахуванням профілю підготовки та специфіки навчальних дисциплін у Волинському коледжі культури і мистецтв ім. І. Ф. Стравінського на прикладі викладання дисципліни «Організація і методика культурно-дозвіллевої діяльності» для студентів спеціальності «Сценічне мистецтво» спеціалізації «Видовищно-театралізовані заходи».

Автори О. Пометун та Л. Пироженко інтерактивні технології навчання поділили на чотири групи: парне навчання, фронтальне навчання, навчання у моделюючій грі і навчання дискусією [7].

Суттєвим позитивом інтерактивних методів навчання є наближення процесу навчання до реальної практичної діяльності майбутніх фахівців. Не секрет, що в академічній групі можуть бути студенти як сильніші, так і слабші, а інтерактивні методи допомагають виробити завдання індивідуальної складності, сприяють інтенсифікації та оптимізації навчального процесу, допомагають студентам навчитися вирішувати проблеми, чітко формулювати думку, аналізувати отриману інформацію, дискутувати, відстоювати свою точку зору, бути більш впевненими та незалежними. Використовуючи інтерактивні методи у навчальному процесі, ми можемо спостерігати як знижується психічна напруга студентів, що дає можливість змінювати форми їхньої діяльності, переключати увагу на вузлові питання тематики занять, сприяє розвитку комунікативних умінь і навичок майбутнього фахівця.

Інтерактивні методи можна ефективно використовувати при актуалізації вивченого матеріалу і, звичайно ж, опитуванні.

2.2. Метод дискусії

Діалогові технології – це система діяльності педагога й студентів, пов'язана зі створенням комунікативного середовища, розширенням простору співробітництва на рівні «викладач – студент», «студент– студент», «студент – автор», «викладач – автор» у ході постановки й вирішення навчально-пізнавальних завдань. Однією з діалогових технологій навчання є дискусія.

Дискусія (з латини «discussion») буквально перекладається як розгляд або дослідження. Це слово має кілька значень, серед яких:

- 1) спосіб організації спільної діяльності з метою інтенсифікації процесу ухвалення рішення в групі;
- 2) колективний метод навчання, що підвищує інтенсивність й ефективність процесу сприйняття за рахунок активного включення тих, яких навчають;
- 3) пошук істини шляхом зіставлення різних точок зору.

Групова дискусія – це колективне обговорення будь-якої проблеми, кінцевою метою якого є досягнення спільної думки щодо неї. У ході дискусії відбувається зіставлення думок, оцінок, інформації з обговорюваної проблеми. Дискусія організовується як процес діалогічного спілкування учасників, у ході якого відбувається формування практичного досвіду спільної участі в обговоренні й вирішенні теоретичних і теоретико-практичних проблем.

Мета групової дискусії – навчити студентів: 1) чітко виражати свої думки й відстоювати їх в ситуаціях, коли стикаються кілька точок зору; 2) розуміти протилежну думку і враховувати її позитивні якості. Для проведення групової дискусії студенти розподіляються на підгрупи. Лідер, висунутий кожною групою, висловлює думку своєї команди. Одна з підгруп бере на себе функції аналізу (експертизи роботи студентів). Черговість виступів лідерів підгруп

регулює викладач. Дискусія починається з обговорення попередньо вивченого матеріалу і виявлення в ньому проблемних моментів. Зазвичай 90-хвилинне заняття має такі етапи:

- оголошення теми, мети заняття;
- виявлення проблемних моментів шляхом обговорення чи опитування учнів (15–20 хвилин);
- розбивка групи на підгрупи (5 хвилин);
- робота підгруп, підготовка відповідей до виступу лідера (10–20 хвилин);
- заслуховування лідерів підгруп, кожному надається 3–7 хвилин;
- підбиття підсумків з заключним словом викладача (5–10 хвилин).

Під час обговорення викладач стежить за культурою спілкування учасників дискусії, зокрема, за збереженням черговості виступів, уважністю слухання доповідача та вислуховування критики, тим, щоб виступ кожного починався з оцінки попереднього доповідача, самоаналізом і загальною оцінкою своєї підгрупи якості і ефективності вирішення проблеми. Оцінка підгрупи і всіх учасників дискусії включає оцінку міри комунікабельності, аргументованості виступів, чіткості представлення своєї позиції, впевненості і сміливості у її аргументації, тактовності і ввічливості у спілкуванні з опонентами, вміння слухати і відповідати на критичні зауваження.

Процес дискусії розгортається поетапно й містить у собі такі основні фази: 1) орієнтування; 2) оцінки; 3) завершальна фаза.

Цим фазам відповідають такі кроки як: визначення мети й теми дискусії (орієнтування), збір інформації (знань, суджень, думок, нових ідей, пропозицій всіх учасників дискусії) з обговорюваної проблеми, збір альтернативних варіантів вирішення проблем, упорядкування, обґрунтування й спільна оцінка отриманої в ході обговорення інформації, з'ясування, аналіз і вибір рішення з набору наявних альтернатив, що з'явилися в ході обговорення, підведення підсумків дискусії, зіставлення цілей дискусії з отриманими результатами (завершальна фаза, фаза рішення проблеми).

Форми організації дискусії.

I варіант (для непередготовлених учасників):

1. Учасники групи розташовуються за круглим столом.
2. Дискусію починає ведучий.
3. Ведучий викладає суть проблеми (замість усного виступу ведучого можуть бути використані полемічна журнальна або газетна стаття, проблемне повідомлення тощо).
4. Учасникам дискусії пропонується по черзі висловити свої думки по суті проблеми.
5. Перед початком дискусії регламентується час виступу, хоча деякі дискусії можуть проводитися й без обмеження часу висловлювання.
6. Право висловитися може одержати учасник групи, якому передається ігровий предмет (пісочний годинник, іграшка й т. п.). Пісочні годинники, поставлені перед тим, хто виступає, вносять додаткове психологічне навантаження.
7. Власник ігрового предмета не тільки має право висловити свою думку, але й зобов'язаний відповідати на всі питання та звернення до нього.
8. Ігровий предмет може передаватися як у певній послідовності по колу, так і тому, чия думку в цей момент дискусії хоче почути група, ним може виявитися й ведучий.
9. На закінчення дискусії ведучий підводить підсумки, оцінює викладені точки зору.

Наприклад, повідомлення про те, які заходи пропонує обласний центр взимку (чи влітку) для дітей різних вікових категорій, проблема: які заходи може запропонувати для цікавого дозвілля сільський будинок культури і чому. Студенти спираються на вивчені теми з організації дозвілля дітей різних вікових категорій.

II варіант (тема повідомляється учасникам заздалегідь і вибирається таким чином, щоб проблема дискусії мала кілька варіантів вирішення):

1. Ведучий пропонує учасникам дискусії розділитися на групи по дві особи і впродовж 10–15 хвилин підготувати свій варіант вирішення проблеми.

2. Об'єднує дві групи по дві особи в групу по чотири особи, яка розробляє свій варіант вирішення проблем;

3. Об'єднує групи з чотирьох осіб у групи по вісім осіб і пропонує їм прийти до спільної думки.

4. Виступ представників від кожної групи з восьми учасників і захист свого варіанту вирішення проблеми.

5. Підведення підсумків дискусії ведучим.

Наприклад, використовуємо цю модель ведення дискусії під час вивчення теми про організацію святкового відпочинку, ставимо завдання організації фестивалю до Великодня, як домашнє завдання, а під час заняття студенти обговорюють варіанти і зупиняються на одному-двох із запропонованих. Студенти при цьому мають вже напрацьований методичний матеріал.

III варіант (обговорення проблем, вирішення яких досить знайоме для слухачів):

1. Учасникам дискусії роздають зафіксовані на картках позиції, установки.

2. Ведучий дискусії висвітлює сутність проблеми, а учасники відповідно до заданих позицій спростовують, виражають сумнів, схвалення й т.д. використовуючи різні приклади, аргументи.

3. Підведення підсумків ведучим.

IV варіант (для осмислення процесу й результату вирішення якого-небудь завдання):

1. Ведучий ділить групу на дві підгрупи, формує завдання за однією і тією ж темою й підкреслює, що кожна група не тільки колективно вирішує своє завдання й силами свого представника обґрунтовує своє рішення, але й виступає в ролі експерта, тобто члени підгрупи задають уточнюючі питання, з'ясовують процедурні подробиці, вказують на помилки й неточності, оцінюють результат виконаного завдання протилежною групою.

2. Підведення підсумків дискусії, оцінка роботи обох підгруп, їх активності і конструктивності щодо наступного обговорення.

V варіант (потрібна попередня підготовка):

1. Експозиція.
2. Підготовка дискусії.
3. Етап уточнення понять.
4. Повідомлення й пошук додаткової інформації.
5. Аргументування й контраргументування висунутих тез, або власне дискусія.

6. Висновок.

VI варіант (рольова дискусія):

1. Знайомство учасників дискусії з правилами її ведення.
2. Розподіл ролей: ведучого, опонента, логіка, психолога, експерта.
3. Вибір плану групової дискусії, що, як правило, передбачає поділ групи на дві підгрупи.

«Орегонський план» групової дискусії:

1. Докладно висловлюються провідні представники обох точок зору.
2. Перехресний допит.
3. Спростування поглядів супротивника.

«Оксфордський план» групової дискусії:

1. Виступає по чотири представники різних точок зору.
2. Учасники підгруп задають питання тим, хто виступив.
3. Підведення підсумків дискусії.

Вищевказану модель дискусії можна використовувати при вивченні методики підготовки і проведення інформаційно-дискусійних форм. Для проведення цієї дискусії можна роздати картки як із правильними твердженнями, так із хибними щодо формулювання теми дискусійних форм, підбору матеріалу, розробки питань, підготовки ведучого, тощо. Також креативно застосовуючи дискусійні інтерактивні методи можна працювати і на

засвоєнні нових знань та навичок. Також заслуговують уваги і два наступні варіанти дискусій.

VII варіант (дискусія зі схованими ролями):

1. Створення «акваріума» – із групи запрошуються для участі в дискусії п'ятеро осіб. Вони розташовуються всередині основного кола, утвореного всією групою, інші члени групи спостерігають. Учасники дискусії одержують сховані інструкції з ролями, записані на персональних картках.

2. Дискусія, у ході якої кожен учасник повинен перебувати й діяти в рамках запропонованої йому ролі.

3. Обговорення процесу дискусії: висловлення діючих осіб і спостерігачів.

VIII варіант (дискусія як аналіз конкретних ситуацій):

1. Група розбивається на 2–3 підгрупи, кожна з яких виконує завдання самостійно, потім думки підгруп порівнюються.

2. Задану ситуацію кожний вирішує індивідуально. Ситуації можуть бути описані вдома й принесені в групу для обговорення.

Методичні уміння, необхідні ведучому дискусії: вирішити самостійно проблему, завдання; побудувати й розвинути стосунки з групою учасників дискусії; познайомити учасників один з одним; підтримувати доброзичливу ділову атмосферу; не допускати особистої конфронтації; входити в продуктивний контакт із кожним окремим учасником дискусії; вислуховувати кожного; активізувати пасивних; відзначати внесок кожного в спільний результат.

Послідовність завдань дискусії: оцінка «Що це значить?», рецепт «Що потрібно зробити?», аналіз «Як усе з'єднати?», спостереження «Із чим маємо справу?».

Дискусії бувають різних типів. Основний тип дискусії – *спонтанна дискусія*. Вона не має структури і відбувається без правил, тому її варто використовувати тим, хто вже вміє дискутувати та володіє необхідними теоретичними знаннями та навичками. Ще один тип дискусії – *контролююча*

дискусія, в якій ведучий має право втручатися в її хід, беручи на себе роль контролера процесу: він надає слово промовцям, має право позбавити їх виступу. Проводити таку дискусію можна по-різному: кожен може говорити за оголошеною темою все, що забажає, учасник може представити тільки один аргумент і має право говорити не більше двох хвилин. *Дискусія групами* – це ще інший тип дискусії, в якому існує етап попередньої діяльності. Учасники працюють в групах, завдання яких полягає у формулюванні аргументів щодо вирішення поставленої проблеми. Це дає змогу поділити колектив на таку кількість груп, скільки існує думок щодо розв'язання проблеми. Цікавою є *дискусія типу «аргумент – контраргумент»*, в якій одна група пропонує свій аргумент, інша висуває контраргумент. Дискусії ефективно використовуються при захисті різних творчих проектів, даючи змогу генерувати ідеї, розвивати аргументованість і красномовство.

2.3. Ділові та рольові ігри

Ділові ігри – це форма занять, на яких учні під керівництвом викладача колективно обговорюють і приймають рішення в запропонованих викладачем і учнями різноманітних професійних ситуаціях. Ділова гра – це імітаційна гра, в якій відтворюється справжня діяльність конкретних працівників. Вона характеризується певними ознаками та має чіткі етапи: підготовчий; вступний; ігровий; заключний.

Ділова гра може займати все заняття чи застосовуватись на певному етапі заняття (вступному, заключному, інструктажах). Ділова гра – форма відтворення предметного і соціального змісту професійної діяльності, моделювання систем відносин, які характерні для даного виду професійної практики. Залежно від того, який тип людської практики відтворюється в грі і які цілі мають на меті учасники, розрізняють такі ділові ігри: навчальні, дослідницькі, управлінські, атестаційні. Ми розглянемо навчальну ділову гру,

яка дає змогу задати в навчанні предметний і соціальний параметри майбутньої професійної діяльності і тим самим змоделювати більш адекватні в порівнянні з традиційним навчанням умови формування професійних умінь і навичок.

Засвоєння нового знання накладається на канву майбутньої професійної діяльності, навчання набуває колективного характеру, розвиток особистості студента здійснюється із врахуванням норм професійної діяльності та соціальних стосунків в групі.

Рольова гра є спрощеною модифікацією ділової гри, що моделює менш складну проблему професійної, навчальної діяльності. Рольова гра особливо важлива для студентів, які в процесі гри моделюють майбутні професійні посади. У процесі рольової гри відбувається знайомство з новими для учасників ролями (наприклад, директора Будинку культури), потім опановуються нові форми спілкування і засоби прийняття рішень. «Гравці», спілкуючись один з одним, емоційно реагують, проявляють пізнавальний інтерес до проблеми і до самих себе.

Рольова гра починається з аналізу конфліктної ситуації. Викладач ставить перед учасниками завдання в загальних рисах. Наприклад, у селищі міського типу треба провести День селища, поєднавши з темою збору врожаю. Потім між учасниками розподіляються ролі – директора сільського Будинку культури, художнього керівника, керівників гуртків та колективів, й після невеличкої підготовки проводиться ігровий етап і після рольовий аналіз. Групі експертів викладач доручає фіксувати роботу кожного учасника, його поведінку, креативність, адекватність його засобів спілкування тощо. Готуючи і проводячи гру, викладач повинен бути готовий у будь-який момент включитися в неї і на певний проміжок часу замінити того чи іншого учасника.

Основні етапи рольової гри:

1. Розминка – нагадування ключових моментів вивченого матеріалу.

2. Загальна інструкція і опис ситуації, тут чітко вказуються умови і обставини, наприклад, що в умовному населеному пункту є художня та музична школи, Будинок школяра, середня школа-ліцей тощо.

3. Розподілення ролей і вибір групи експертів.

4. Підготовка гравців до гри, чіткий розподіл завдань, окреслення часового простору, готовність співпрацювати з умовним керівником проекту.

5. Гра проходить як процес створення оргкомітету і захист програми свята, з аргументацією форм культурно-дозвіллевої діяльності і задіяних сценічних майданчиків.

6. Післярольовий аналіз і підбиття підсумків.

2.4. «Мозкова атака»

«Мозкова атака» – один із розповсюджених методів активного пошуку відповіді на поставлене запитання у складі групи чи експертів. Суть цього методу полягає спочатку в чіткому формулюванні навчального питання чи проблеми, а потім у пошуку варіантів оптимальної відповіді на основі використання знань студентів, з врахуванням їхніх точок зору і рівня професійної підготовки.

Перед заняттям викладач вивчає склад групи та враховує міру засвоєння студентами попереднього матеріалу. Для проведення заняття складається сценарій, підбираються питання до проблеми, готуються відповіді на питання, а також готуються питання, які допомагають викладачу виводити студентів на вирішення проблеми. У процесі «мозкової атаки» аналізуються пропозиції учасників щодо шляхів вирішення проблеми. Наприкінці обирається оптимальний варіант вирішення проблеми.

Викладач повинен чітко ставити питання. Студенти висловлюють будь-які відповіді, навіть якщо їх правильність для них сумнівна. Критика заборонена. Підтримується творча, доброзичлива атмосфера, яка сприяє розвитку різних

думок учнів. Ефективність досягається за рахунок висунення паралельних відповідей та спільного натхнення в пошуку істини. Метод «мозкової атаки» – це метод активного навчання, суть якого зводиться до того, що для обговорення конкретної проблеми група учнів ділиться на дві підгрупи: генератори ідей і критики. Генератори ідей висловлюють всі ідеї щодо вирішення проблеми, які тільки спадають їм на думку.

Основні принципи «мозкової атаки»:

- не критикувати – можна висловлювати будь-яку думку, без побоювання, що вона буде визнана невдалою;
- стимулювати всіляку ініціативу, причому чим вигадливішою буде ідея, тим краще;
- прагнути до найбільшої кількості ідей;
- дозволяється змінювати, комбінувати, покращувати висунуті ідеї (свої і чужі).

Після завершення роботи підгрупою генераторів ідей до роботи приступає підгрупа критиків. Вона аналізує, оцінює, синтезує запропоновані ідеї, вибирає ті, які забезпечують вирішення проблеми. Для «мозкової атаки» доцільно вибирати найбільш складні професійні ситуації.

Різновидом методу «мозкової атаки» є метод колективного пошуку оригінальних ідей.

Таким чином, «мозкова атака» (метод аглютинації) – це метод з надзвичайно широким спектром застосування. Звертання до цього методу дає змогу:

- акумулювати, інтегрувати надану інформацію;
- озвучити творчі ідеї, вільні від стереотипів й інерції мислення;
- активізувати мислення;
- чітко сформулювати завдання та запитання з конкретної теми, «підвести» студентів до деяких висновків або зробити висновки на основі їхніх відповідей.

Головний принцип методу «мозкової атаки» полягає в тому, що чим більше відповідей, – тим краще. Тому завдання викладача полягає в заохоченні студентів до різних думок та міркувань за темою заняття. Перед застосуванням методу необхідно ознайомити студентів з основними правилами його використання. Передусім, кожний має право висловлювати свої міркування, виходячи з власного життєвого досвіду та багажу знань. Забороняється коментування й оцінювання відповідей, їхня цензура. Кожна відповідь, навіть «неправильна», має цінність та заслуговує на увагу, кожна записується на дошці (або на великому аркуші паперу). У кінці заняття підводяться підсумки – встановлюються закономірності між різними відповідями. Наприклад, мозкову атаку доцільно використовувати для підбірки тем під час вивчення різних форм культурно-дозвілєвої діяльності (диспут, публіцистичні вечори і т. п.), при складанні планів діяльності дозвілєвих установ на період шкільних канікул тощо.

2.5. Метод «Дельфи»

Назва методу «Дельфи» походить від давньогрецької назви однойменного міста, відомого «дельфійськими оракулами», до яких звертались за порадою. При використанні цього методу взаємовплив студентів виключається – кожен учасник сидить за окремим столом чи навіть у окремому приміщенні, якщо є така можливість. Замість групового обговорення проводиться індивідуальне опитування учнів за попередньо підготовленими питаннями.

Етапи організації заняття:

- розробка питань за темою і їх запис на окремих аркушах;
- видача аркушів кожному учню з проханням відповісти на питання;
- письмові відповіді на питання;
- аналіз отриманих відповідей, вибір найбільш правильних з них;
- публічне обговорення відповідей (без назви авторів);

- вироблення узгодженої відповіді з урахуванням висловлених зауважень.

За необхідності процедура повторюється. Метод «Дельфи» виключає навіюваність групової думки і дає змогу висловити свою точку зору на проблему. Найчастіше використовують цей метод, коли треба за певний проміжок часу поставити всім оцінки. Позитивним є те, що оцінювання здійснюють самі студенти.

2.6. Кейс-метод

Кейс-метод (Case study) можна назвати методичним та ментальним переломом в освіті. Мова йде про метод навчання, відомий як кейс-метод або метод аналізу ситуацій. Суть його полягає в тому, що тим, хто навчається, пропонують осмислити реальну життєву ситуацію, опис якої відображає не лише яку-небудь практичну проблему, але й актуалізує комплекс знань, який необхідно засвоїти при її розв'язанні. При цьому сама проблема не має однозначних рішень.

Виділяють такі специфічні ознаки кейс-методу:

1. Наявність моделі культурно-дозвілєвої проблеми, стан якої розглядається.
2. Колективне вироблення рішень.
3. Альтернативність відповідей. Принципова відсутність єдиного розв'язання, оскільки існує цілий спектр оптимальних відповідей.
4. Наявність системи групового оцінювання діяльності.
6. Керованість емоційної напруги тих, хто навчається.

Кейс-метод, таким чином, наближається до ділових, рольових та імітаційних ігор. Серед основних понять, якими оперує метод, – «ситуація», «аналіз», а також похідне від них «аналіз ситуації». Кейс-метод використовують як педагогічний прийом, щоб спровокувати дискусію в навчальній аудиторії. Він відображає не тільки певну практичну проблему, але

й актуалізує комплекс знань, який необхідно засвоїти в процесі її вирішення. Основною перевагою цього методу виступає можливість оптимально поєднати теорію і практику, що є важливим для підготовки висококваліфікованого фахівця.

Використання цієї технології дозволяє організувати самостійну роботу студентів, роблячи її осмисленою, цікавою та ефективною. При вирішенні кейса студент не тільки використовує отримані знання, але й проявляє свої особисті якості, зокрема, вміння працювати в групі, демонструє навички володіння та застосування теоретичних знань на практиці [7].

ВИСНОВКИ

Інтерактивна технологія навчання – це особлива організація навчального процесу, за якої виключається пасивність студента у колективному засвоєнні матеріалу, бо кожен студент має конкретне завдання, від вирішення якого залежить спільний кінцевий результат.

Інтерактивні технології дозволяють зацікавити абсолютно всіх студентів академічної групи, таким чином вирівнюючи рівень їхньої освіченості та професійної підготовки, адже студентів захоплює змагання з освоєння як певної навчальної дисципліни, так і професії в цілому. Кожен з описаних у цій роботі методів вимагає від викладача чіткої постановки проблеми, намічених шляхів її виконання та практичного застосування результатів.

Впровадження інтерактивних методів у зміст професійної підготовки майбутніх працівників культурно-дозвіллевої сфери дає змогу не лише ефективно вирішувати різні соціальні, психологічні та педагогічні проблеми, а й сприяє формуванню готовності студентів до самостійного вирішення різних проблем їхньої подальшої професійної діяльності. Водночас, застосування інтерактивних технологій у системі культурно-мистецької освіти дає можливість удосконалити навчальний процес.

Використання інтерактивних технологій у освітньому процесі ВНЗ культурно-мистецького профілю сприяє створенню сприятливого рефлексивного простору з можливостями глибшого осягнення змісту майбутньої професійної діяльності, активізації самоаналізу і професійної самосвідомості, більш ефективного пошуку інформації, шляхів професійної самореалізації та підвищення конкурентноспроможності культурно-мистецьких фахівців на ринку праці.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Змеев С.И. Андрогогика: основы теории и технологии обучения взрослых. Москва: ПЕР СЭ, 2007. 272 с.
2. Використання новітніх технологій для особистісної підготовки студентів ХНМУ: матеріали Всеукр. навч.-наук. конф. / В.М. Лісовий, В.Д. Марковський та ін. Тернопіль, 2012. С. 45–47.
3. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия / Ливанова Е.А., Волошина А.Г., Плешаков В.А., Соболева А.Н., Телегина И.О. 2-е изд. Санкт-Петербург: Питер, 2008. 208 с.
4. Методические указания по классификации методов активного обучения / сост. Ю.С. Арутюнов, М.М. Бирштейн, В.Н. Бурков. Київ, 1989. 13 с.
5. Мороз Л.І. Професійно-психологічний тренінг у становленні особистості фахівця. Київ: Надвірнянська друкарня. 2007. 311 с.
6. Педагогічні технології / Падалка О.С., Нісімчук А.С., Смолюк І.О., Шпак О.Т. Київ: Українська енциклопедія ім. М.П. Бажана, 1995. 253 с.
7. Пометун О., Пироженко Л. Інтерактивні технології навчання: теорія, досвід. Київ : АПН, 2002. 136 с.
8. Шапран О.І. Система інноваційної підготовки майбутнього вчителя в умовах навчально-науковопедагогічних комплексів. Переяслав-Хмельницький: Видавництво С.В. Карпук, 2007. 370 с.
9. Закон України про вищу освіту. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/go/1556-18> (дата звернення: 17.04.2019)