

Колективні форми інтерактивного навчання



Не думкам треба вчити, а думати.

Імануїл Кант

План

1. Диспут як інтерактивна форма навчання.
2. «Мозкова атака». Особливості проведення.
3. Організація засідання «Прес-клубу» як інтерактивної форми навчання.
4. «Шість капелюхів Едварда де Боно» В системі інтерактивного навчання.



ДИСПУТ

✓ розкривається чи закріплюється певний навчальний матеріал

✓ здійснюється обмін інформацією під час спілкування



✓ з'ясовується рівень знань та умінь учнів з певної теми

✓ відбувається вплив на процес формування поглядів та переконань учнів

✓ відбувається переосмислення власних суджень та дій

✓ встановлюється взаєморозуміння між партнерами

✓ організовується взаємодія сторін, що дискутують

Фактори, що блокують взаємодію під час дискусії



стереотипне мислення



негативні установки



певні упередження в поглядах



некритичне засвоєння матеріалу



Типи навчальних дискусій

ДИСКУСІЯ

залежно від мети

дискусія - імітація

дискусія -
узагальнення

дискусія – пошук істини

залежно від характеру отриманих знань

дискусія - роздум

дискусія - доказ







Пам'ятка “Правила дискусії”



1. Ретельно продумайте свою тезу й аргументи до неї.
2. Уступаючи в дискусію, не розпочинайте її з тих питань, за якими ви розходитеся з вашим опонентом.
3. Використовуйте метод Сократа, який виявляється в тому, що свою думку ви розподіляєте на маленькі частинки і кожен пропонуєте у формі запитання.
4. Уникайте категоричності, особливо, якщо ви заперечуєте.
5. Обминайте монологи, адже діалог продуктивніший.
6. Умійте почути та зрозуміти позицію опонента.
7. Не переривайте свого співрозмовника.
8. Не висміюйте його й не доводьте його думку до абсурду.
9. Не причеплюйтеся до невдалої форми висловлювання опонента.
10. Не переходьте на особистість співрозмовника.
11. Не викривайте його позицію, а доводьте свою.
12. Волійте не перемогти, а знайти істину.
13. Погоджуйтесь з тим, у чому правий ваш співрозмовник, знайдіть раціональне в його словах.
14. Майте мужність визнати свою неправоту і просити критичного обговорення запитання.
15. Поясніть, чому ви не можете погодитися зі своїм опонентом і висловіть свої аргументи.



- «**Мозкова атака**» - це вид діалогу між учителем та учнями, між учнями та учнями, що активізує творчі здібності учасників бесіди під час колективних висувань **ідей** та послідуочим формулюванням **контрідей**.



**МОЗКОВА АТАКА (мозковий штурм,
брейнстормінг)**

Алгоритм проведення «мозкової атаки» :

1. формування малих груп;
2. створення проблемної ситуації;
3. висування в малих групах різноманітних ідей;
4. систематизація ідей в групи;
5. критичне обговорення висунутих ідей, розгляд можливих перешкод до реалізації висунутих ідей;
6. критична оцінка власних ідей в групах та висування контрідей;
7. формулювання висновків щодо вирішення даної проблемної ситуації.



ПРЕС-КЛУБ

Ваша думка мені глибоко ворожа, але за ваше право її висловити я готовий пожертвувати своїм життям.

ВОЛЬТЕР

• Варіант правил прес-клубу:

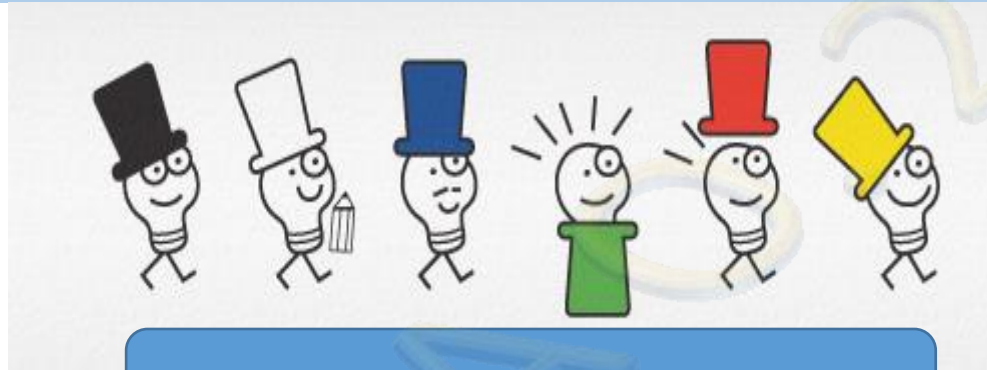
- “У нас дозволяється:
- сперечатися, не погоджуватися із загальноприйнятою точкою зору,
- висловлювати різні, можливо, зовсім дивні та оригінальні думки з проблеми, що обговорюються,
- визнавати можливість помилковості своїх поглядів і просити критично їх осмислити.

PRESS CLUB

- У нас забороняється:
- висловлюватись образливо про будь-кого,
- під час обговорення питання переходити на особистість опонента,
- переривати співрозмовника,
- бути категоричним,
- висміювати думку опонента чи доводити її до абсурду,
- спрямовувати розмову в інший бік, коли немає аргументів,
- використовувати образливі перебільшення, а також слова: “усі, ніхто, завжди, ніколи, скрізь, ніде...”.

ПРЕС КЛУБ

ШІСТЬ КАПЕЛЮХІВ британського психолога Едварда де Боно



різновид «мозкової атаки»

- Білий: **ДОСЛІДНИК** - бере до уваги виключно факти і об'єктивні дані.
- Червоний: **МИТЕЦЬ** – висловлює емоції, інтуїтивні здогадки і почуття.
- Чорний: **КРИТИК** – критично оцінює, визначає проблемні місця, можливі ризики, перешкоди
- Жовтий: **ОПТИМІСТ** – визначає переваги, бачить позитивний бік об'єкту дослідження.
- Зелений: **ГЕНЕРАТОР ІДЕЙ** - виявляє творчий підхід, висловлює нестандартну думку, мислить творчо, не за шаблоном.
- Блакитний: **КЕРІВНИК** - забезпечує узагальнення навчального матеріалу і рефлексії.

Техніка організації мислення і спосіб вирішення творчих завдань



інформація

переваги



емоції, почуття



перспективи



критика

узагальнення



Психологічна рольова гра

Чотири способу використання шести капелюхів:

☐ надягнути капелюх

☐ зняти капелюх

☐ змінити капелюх

☐ висловити думку
відповідно обраному
капелюху

