

ІЛЬСЬКА ШКОЛА України

Керівникам,
учителям,
вихователям

2004

№ 27 (99), вересень

Видається з січня 2002. Виходить тричі на місяць



Шановні освітяни!

*З нагоди професійного свята прийміть
найщиріші вітання й побажання всім міцного
здоров'я, творчої наснаги у ваших починаннях.*

*Нехай ніколи не загасає вогонь пошуку
й оптимізму у ваших серцях.*

Будьте щедрі на добро і ласку!

Сійте розумне, добре, вічне...

Видавництво «КРАЇНА МРІЙ»

Класики: відоме і невідоме

Уривки з майбутньої
книги
«Роліт і його славетні
мешканці»

с. 10

Інтерактивне навчання

Музика
і образотворче
мистецтво

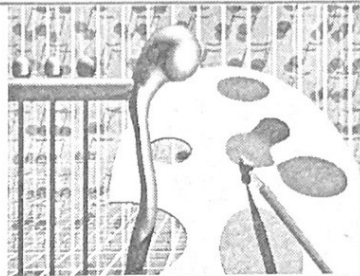
с. 15

Барвіста математика

Розвиток зв'язного
мовлення
на уроках
математики

с. 20

Інтерактивне навчання



Оксана Гулінська, кандидат педагогічних наук, доцент Рівненського державного гуманітарного університету;

Лариса Ткаченко, завідувачка кабінету художньої культури РОІППО;

Наталія Виноградова, вчитель образотворчого мистецтва школи «Центр надії», м. Рівне

Сьогодення все наполегливіше вимагає пошуку таких форм та методів навчання, впровадження яких сприяло б активізації навчально-пізнавальної діяльності учнів, підвищувало ефективність набуття учнями нових знань, розвивало творчу активність, а також навички колективно злагоджених дій.

Активізації навчальної діяльності учителі досягають різними засобами. Одні спрямовують свою увагу на ігрові методики, інші вдаються до різноманітних форм роботи в групах, парах. Треті використовують проектні методи. Але усі ці засоби належать до системи інтерактивного навчання, метою якого є модифікація навчально-виховного процесу.

Пропоновані методичні рекомендації мають допомогти учителям музики та образотворчого мистецтва зрозуміти особливості інтерактивного навчання, відповідність його методів та прийомів етапам навчального процесу.

Інтерактивне навчання: теоретичний аспект

Організаційні форми інтерактивного навчання — це робота у групах, підгрупах, парах (індивідуальна, парна, групова і колективна форми відомі здавна), спроможна посилити взаємодію між учителем та учнями, самими учнями в процесі занять, що сприяє збільшенню обсягу.

Метою групової роботи є не стільки розв'язувати й розв'язати, скільки віднайти, знайти, побудувати, виділити спосіб рішення. Саме тому замість індивідуальних рішень учні, пропонуючи одне одному різні способи вирішення, обговорюють їх. Процес визначення цілі змушує кожного учасника орієнтуватися щодо завдань, які визначила група під час обговорення.

Зміст групової роботи — розглянути якнайбільше підходів до досягнення поставленої мети і критично оцінити кожний із них.

Правило для вчителя: завдання має потребувати групового пошуку і розв'язання. Завдання, які під силу одному, роблять недоречним об'єднання в групу. Це, звичайно, не означає, що, розмірковуючи вдома над складною задачею, здібний учень не справиться без допомоги групи. Має значення правильна організація пошуку рішення, що дозволяє різко скоротити час ви-

конання завдання. Наявність декількох потенційних опонентів постійно провокує висувати все нові і нові версії, відшукувати аргументи на захист своєї думки, яка одразу ж перевіряється іншими членами групи. А будь-який розумовий чи організаційний крок учасника розцінюється як додатковий ресурс, який збагачує групу й темп роботи, що нарощується.

Групова робота — це, перш за все, гра. **Гра в навчання, гра в організацію, гра в мислення.** Хто не грає — той залишається за межею групи, навіть якщо й сидить разом з усіма. Як у кожній грі, тут є свої правила. Кожен, хто вважає, що групова робота на навчальному занятті — усього лише особлива форма розваги і дотримувати правила не так уже й важливо (можна, наприклад, не самовизначитися, не уточнювати мету, не намагатися зрозуміти позицію інших, не аргументувати власну тощо), — програє. Цей програш зазвичай коментує вчитель, оцінюючи роботу груп та окремих її учасників. Навіть якщо група знайшла правильне рішення, але без відповідної організації роботи, вона заробляє «мінусові» бали.

Азартові сприяє і неординарність завдання. Будь-яке припущення, не прийняте групою, не розцінюється як провал чи вияв неуцтва, це просто «не дуже вдалий ігровий хід». Проаналізувавши його, можна зробити інший, більш вдалий. Тут йде змагання із самим собою, де учень має знайти в собі здатність осмислювати та робити нові й нові спроби, здатність бути організованим і підкорятися груповій організації, здатність розуміти інших, здатність захистити свою позицію, здатність бути критичним, здатність організувати роботу інших і т. д.

У будь-якій грі є широкий спектр напрямів, ліній взаємодії (інтеракції) між її учасниками: учитель — учень, учень — учень, учитель — підгрупа, підгрупа — підгрупа, учень — підгрупа тощо.

Виконуючи роль, дитина перевтілюється, стає активною, зацікавленою, набуває позитивних якостей (адже учень може бути неуважним, працювати на уроці без повної віддачі розумових та творчих сил). Застосування ігор веде до підвищення творчого потенціалу, до більш глибокого, осмисленого та швидкого засвоєння тієї чи іншої дисципліни. Якщо в навчанні невідоме іноді лякає учнів, і вони інстинктивно від нього відсторонюються, захищаються, втрачаючи віру в свої

ВИДАВНИЦТВО

Країна мрій

Швидка методична допомога

Тел.: 8-0572-58-50-70

сили, то у грі зустріч із невідомим є бажаною. Той самий учень сміливо йде до невідомого, залюбки долає його.

В ігровій формі можна проводити і весь урок, і окремі його етапи. Гру можна придумати до кожної теми, до будь-якого виду діяльності.

Методи та прийоми

Методи та прийоми інтерактивного навчання багатифункціональні: вони активізують та стимулюють пізнавальну діяльність; оптимізують спілкування в процесі взаємодії; забезпечують короткий ефективний відпочинок, знімають напруження, підсилюють інтерес до навчального матеріалу; дозволяють змоделювати різноманітні ситуації і цим самим наблизити умови навчання до реальної дійсності; активізують взаємодію між учасниками навчально-виховного процесу.

«Розминка», «Пінг-понг», «Ланцюжок», «Мікрофон»

Розпочинати урок можна так званою *розминкою*. Це дозволяє перевірити рівень готовності учнів до уроку, коротко повторити попередній матеріал; сконцентрувати увагу, вплинути на самооцінку учнів, задати темп, сприяти формуванню комунікативних умінь.

Розминкою можуть бути найрізноманітніші варіації гри типу «Пінг-понг», «Ланцюжок». Учням пропонується повторити основні терміни та поняття, які було застосовано на попередніх уроках і буде застосовано на даному. Розминку може проводити вчитель, учень, котрий виконує на цьому занятті роль учителя, будь-який інший учень, призначений учителем чи за власного бажання. У нагоді стане невеликий яскравий м'яч (м'яка або музична іграшка-капітошка, колобок, зайчєня, бубон тощо), усе, що легко передавати з рук у руки. Ведучий або один із гравців називає певне поняття і передає м'яч іншому, той відповідає і передає наступному учню. Ланцюжок термінів і понять має охопити якомога більшу кількість учнів. На початкових етапах застосування даного прийому доцільно вибрати «рятівників», до яких, у разі необхідності, можна звернутися по допомогу, передавши їм м'яч зі словом «Соггу». Оптимальна кількість рятівників — двоє. Спершу одним із них має бути вчитель, потім — лише учні, яких він обирає чи група (або ті, котрі хочуть спробувати себе в цій ролі).

«Мікрофон» є доречним під час аналізу творів мистецтва, бо кожному дає можливість висловити свої враження, власну думку.

Епіграф

Епіграф — це один із способів формування проблеми (теми, головної думки) уроку. Прочитавши епіграф уроку, учні включаються в його обговорення: висловлюють свої судження, коментують висловлювання товаришів.

«Мозкова атака» («Мозковий штурм», брейн-стормінг)

Учитель запрошує до колективного дослідження, висування ідей, пропонує спільно вивести те чи інше правило, комплекс вимог чи закономірність процесу, явища. Він покладається на досвід і знання учнів, спонукає їх проявити уяву, фантазію, пошук численних варіантів розв'язання конкретної проблеми. Уточнюючі і доповнюючі внесені пропозиції, вчитель таким чином обґрунтовує теоретично та систематизує ко-

лективний досвід і «повертає» його слухачам уже як спільно опрацьовану тезу.

Приміром, упродовж уроку можна запропонувати учням сформулювати свої вимоги щодо обізнаності з творчістю композитора, з властивостями хорового співу, естрадного виконавства, застосування тих чи інших засобів виразності при створенні певних музичних образів.

Так, практично перед учнем будь-якої вікової категорії на уроці музики можна дати завдання: «Наведіть приклади, які б підтверджували, що людина не може існувати без музики, що музика — це невід'ємна частина життя». Учні наводять приклади, вчитель фіксує їх на дошці, а потім організує спільний аналіз (щось уточнюють, виключають чи доповнюють) і, нарешті, — запитання: «А що нам потрібно знати і вміти, щоб музика стала у житті надійним помічником і другом?» Далі конкретизуються формулювання.

Таким чином, учитель може не лише дати необхідну інформацію, але й переконати в її необхідності і зробити керівництвом до дії.

Асоціації

(Образна структурна модель)

Для виявлення знань і досвіду учнів у роботі з поняттями, для стимулювання інтересу та створення мотивації використовуються *асоціації*. Вчитель називає поняття або предмет, що буде вивчатись на уроці, і робить відповідний запис на дошці або вивішує зображення. Учні наводять відомості про цей предмет, явище або поняття, спираючись на власний досвід та знання. Навколо запису (зображення), що розглядається, занотовується інформація, яка надійшла від учнів, або прикріплюються заздалегідь підготовлені картки. В разі потреби учитель ставить питання, що спрямовують роздуми у потрібне русло. Внаслідок такої роботи на дошці з'являється схема-опора (асоціативний куц), що готує учнів до сприймання нової теми. Опорна схема може мати форму сонця, квітки, стовпчика, геометричної фігури, віяла.

Приєм колективного *створення образної структурної моделі* певного поняття є ефективним засобом систематизації та узагальнення знань з теми, засвоєння її основних положень. Образна модель відрізняється від звичайної структурної тим, що структурні елементи та взаємозв'язки між ними подаються не як схематичні зображення (геометричні фігури та ліній-стрілки між ними), а як конкретні образи — людей, об'єктів природи, предметів побуту тощо. Необхідно поєднати їх в єдиний сюжет чи композицію таким чином, щоб наочно відобразити логіку думки. Найкраще створювати такі моделі в процесі співпраці у невеликих підгрупах або парах. На початкових етапах зразок (краще — декілька) повинен дати вчитель. Об'єднання в групи має відбуватися як за бажанням учнів, так і за пропозицією вчителя (залежно від мети, яку ставить перед собою вчитель). Така організація роботи дозволяє учням виявити не тільки знання, а й творчі здібності. Скажімо, образними моделями «Потяг», «Родина», «Сонячне коло», «Дерево» можуть бути представлені найрізноманітніші навчальні теми та системи понять.

«Аукціон»

Гра «Аукціон» може бути застосована для перевірки засвоєних знань: відповіді учнів на поставлені запитання

(1 варіант) та показ якомога більшого обсягу інформації з даного питання (2 варіант).

1 варіант. На дошці записуються запитання (з виченого матеріалу) «виставлені на продаж». «Продавець» вказує на запитання і ведучий запитує: «Хто хоче купити запитання?» (тобто, хто знає відповідь, хоче відповіді). «Покупець» піднімає руку.

За правильну відповідь він дістає певну суму балів, яка може бути збільшена, якщо відповідь розширена, поглиблена.

2 варіант. Вчитель показує портрет композитора або художника, (репродукцію, включає аудіозапис музичного твору). Учні, щоб його «вкупити», мають назвати ціну (наводять його біографічні відомості, характеризують творчість, окремі твори, засоби виразності тощо). Хто назве більше — той переможець. Такий аукціон можна завершити етичним висновком: багатою є та людина, яка має в духовній колекції шедеври аукціону.

Рольові імітаційні ігри

Рольові імітаційні ігри передбачають опрацювання та перевірку різних варіантів розв'язання проблем у модельованій ситуації в умовах колективного обговорення. Для цього формують групи, кожна з яких має певну функцію (1 варіант) та групи з розподілом ролей всередині групи (2 варіант).

Скажімо, 1 варіант:

«ерудити» (безпосередньо готують і проводять гру, мають повно і всебічно розкрити проблему, показати альтернативні підходи до її розв'язання, виявити знання предмета й самостійність думки);

«опоненти» (глибоко обізнані з темою, у своїх виступах ставлять нестандартні запитання, висловлюють сумніви та заперечення від імені будь-якого учасника гри);

«експерти» (ведуть записи у картках учасників і оцінюють їхню гру, повідомляють кожну оцінку і загальний результат, мотивують всі свої дії);

«рецензенти» (найосвіченіші учні, котрі доповнюють відповіді «ерудитів», висловлюють власну думку, а головне — оцінюють «ерудитів», «опонентів», «експертів»);

«організатори» (відповідають разом з учителем за оформлення гри та ведення протоколів).

Сам же вчитель є керівником гри, він створює проблемну ситуацію, залагоджує спірні питання, контролює режим гри (зокрема, може не дозволити конкретному опоненту увійти в гру через порушення регламенту виступів), оцінює діяльність усіх учасників.

2 варіант:

«керівник» або **«спікер»** (ознайомлює групу із завданням, організує порядок роботи, її виконання, підбиває підсумки, призначає доповідача);

«секретар» (записує результати);

«посередник» (слідкує за часом);

«доповідач» (чітко висловлює думку груп, повідомляє про результати роботи).

Вчитель готує завдання для кожної групи, яке слід виконати за короткий проміжок часу (5–10 хв.) і представити всьому класу, після чого дає свій коментар та оцінку.

«Прес-конференція»

Прикладом рольової імітаційної гри може бути прес-конференція. Такий урок можна провести, поділивши клас на групи **«консультантів»** (висококваліфіковані фахівці у галузі досліджуваної проблеми) та **«репортерів»** (представники мас-медіа, що мають знайти та оприлюднити необхідну інформацію в засобах масової інформації — пресі, радіо, телебаченні).

Слід заздалегідь повідомити тему прес-конференції, визначити «консультантів» та «репортерів». Заздалегідь підготовлені учителем основні питання дозволяють консультантам вчасно ознайомитися з ними, розподілити їх між собою, підготувати необхідний матеріал і доповнити одне одного під час відповіді. Репортери самі завчасно готують письмові питання.

Після нетривалого обміну думками та відповідей свої коментарі дає викладач або один із «запрошених консультантів».

Наслідком заняття можуть стати «творчі звіти репортерів»: газетні замітки, статті, радіо, телепрограми. Для цього група репортерів, у свою чергу, поділяється на газетярів, радіо-, тележурналістів. «Творчі звіти» заслуховуються на наступних уроках.

«Наукова конференція»

Дана форма рольової імітаційної гри застосовується з метою опрацювання різних аспектів теми (проблеми). На першому етапі визначається проблема та її аспекти, над якими працюватимуть секції (групи) конференції.

Учні розподіляються за секціями, призначають керівника секції, наукового консультанта та доповідачів. Кожна секція отримує від учителя пакет з необхідною інформацією (матеріали підручника, додаткові матеріали — статті, малюнки, схеми тощо) та ознайомлюються з нею.

Керівник розподіляє матеріал між доповідачами. У процесі підготовки виступів їм надає допомогу науковий консультант.

Після доповідачів виступає керівник секції, а після усіх виступів — керівник наукової конференції (вчитель) — із висновками та оцінками.

Заключним етапом може бути видання матеріалів конференції: рефератів, збіроч, наукових статей.

«Експедиція» («Подорож»)

Ще один різновид рольової імітаційної гри, розрахованої на цілий урок. Відповідно до навчального матеріалу вибирається маршрут, транспорт, склад експедиції. Всі учасники експедиції поділяються на групи, очолювані керівниками, заступниками. Наприклад, в експедиції по рідному краю це будуть: **«географи»**, **«народознавці»**, **«фольклористи»**, **«музиканти»**, **«художники»**, **«науковці»** та ін.

Кожна група складає програму дій, перелік необхідного майна, визначає, що має бути результатом виконання програми. На наступному етапі групи представляють свої плани. Керівник (вчитель чи учень) оцінює роботу груп.

Змагання, конкурс, вікторина

Ці види гри, розкриваючи великі можливості для роботи з групами, підгрупами, парами, задовольняють емоційні потреби, активізують пам'ять, роблять процес закріплення матеріалу живим і цікавим. Вони потребують чіткого дотримання правил.

Змагання, конкурси, вікторини можуть бути фрагментом уроку. Вчитель дає завдання всім підгрупам (командам) і знайомить із правилами гри та критеріями оцінювання. Наприклад, назвати якомога більше українських народних пісень про природу (калину, тополь тощо). *Правила:* говорити по черзі, не повторювати назви. Виграє та команда, за якою лишилось останнє слово. Варіанти завдань готує, як правило, вчитель, але вони можуть бути запропоновані й самими учнями.

У формі змагання може бути проведений цілий урок, упродовж якого триває інтелектуальна боротьба, хто краще вміє застосувати практично теоретичні знання, швидше і оригінальніше розв'язувати навчальні завдання та ситуації, доводити, порівнювати, аналізувати, синтезувати, робити висновки та узагальнювати. Для таких ігор формуються команди, очолювані капітанами, і журі, яке разом з учителем оцінюватиме рівень знань команд і окремих учасників, вести протокол гри, готувати необхідне обладнання для виконання практичних завдань і матеріал для власних коротких повідомлень з теми.

Основою таких змагань, конкурсів, вікторин можуть бути і добре відомі всім ігри, що популяризуються телебаченням.

КВК. Після повідомлення мети заняття та мотивації ведучий (викладач) представляє команди, які можуть обмінятися привітаннями і навіть захистити свої емблеми, девізи. Потім розпочинаються конкурси: розминка, перевірка домашнього завдання, конкурс капітанів, можливі також і конкурси-завдання із вибором відповіді, на розв'язання змодельованої педагогічної ситуації, конкурс імпровізацій — залежно від теми гри.

«Щасливий випадок». Створюються дві «сімейні» команди, члени яких спільно шукають відповіді на поставлені питання. Загальний підсумок гри виводиться порівнянням отриманих кожною командою балів, а ведучий і журі виставляють персональні оцінки — за кількістю і якістю відповідей кожного з учнів. Згідно з темою гри розробляються запитання і завдання до геймів, що стосуються теоретичного матеріалу з пройденої теми. «Ти — мені, я — тобі» — команди обмінюються персональними запитаннями та завданнями; «Гість програми» — гість пропонує відповісти на його запитання, якомога швидше виконати низку практичних завдань та ін.; «Далі, далі, далі...» — яка команда за 1—2 хв дасть більше правильних відповідей на запитання ведучого, або кожній команді пропонується по 20 запитань, відповіді на які слід давати без обдумування — до 3 секунд. Далі підраховується кількість правильних відповідей, для перепочинку можна ввести музичні паузи тощо.

«Брейн-ринг». Змагаються дві команди, які сидять за окремими столами. Керує грою ведучий (вчитель), експертна група допомагає в разі суперечок щодо точності відповідей, присудження балів, визна-

чення переможця; оцінювання гравців — це компетенція ведучого; можна створити групу асистентів, які будуть фіксувати бали гравців за відповіді та доповнення, на основі чого і дається диференційована оцінка кожному гравцю. Ведучий пропонує запитання, завдання (можливі письмові запитання, розв'язування кросвордів та ін.), команди починають обговорення (1 хв.). Готова до відповіді команда подає сигнал (дзвоник, брязкальце). Співістити можна про свою готовність і раніше, у випадку неправильної відповіді команда-суперниця отримує ще 20 секунд на обговорення і право на відповідь, у разі неправильної відповіді обох команд нерозігране очко розігрується як додаткове в наступному раунді.

«Дебати»

«Дебати» — командне змагання, в основу якого покладено популярну інтелектуальну гру, започатковану Міжнародною молодіжною програмою «Дебати», яка з 1995 року поширилася і в Україні. Керівники програми розробляють різні варіанти цієї гри, постійно проводять регіональні, всеукраїнські і міжнародні турніри з «Дебатів». Ця гра може бути з успіхом використана на уроках мистецтва. Уроки-дебати потребують поділу на команди — стверджувальників і заперечувальників. Теми дебатів пропонує учитель або самі учні. Виграє команда, що більш аргументовано довела свою думку.

«Дуель»

«Дуель» — це командна робота з навчальною інформацією. Команди по черзі ставлять одна одній запитання (пов'язані з темою уроку, навчальним текстом, викладеним учителем чи прочитаним у підручнику), відповідають на них. Оцінюється активність команд, кількість і змістовність запитань та відповідей.

«Світська розмова»

«Світська розмова» — це обмін інформацією з певної теми, за навчальним текстом (робота в парах). Два учні грають роль представників «світського товариства», які намагаються «похизуватися», вразити один одного відомою їм інформацією з того чи іншого питання, фактами. Така розмова може починатися словами: «Вельмишановний, а знаєте ви, що...».

«Незвичайні перетворення»

«Незвичайні перетворення» — прийом, що стимулює творче використання звичайних предметів у незвичайних умовах, ситуаціях. Для цього групам (парам) роздають предмети (олівець, листок паперу, папірці від цукерок, пластикова пляшка, кулька тощо), а учасники мають вгадати якомога більше незвичайних способів їх застосування на даному уроці, у даних видах діяльності. Перемагають найоригінальніші «перетворення».

«Реклама»

«Реклама» — це ігровий прийом, який дозволяє цікаво та оригінально довести, якою важливою є обізнаність з тим чи іншим терміном, показати застосування його на практиці. Термін пропонує учитель, а кожна група готує пантоміму, пісню, інсценівку тощо на зразок сучасних рекламних роликів.

«Дзеркало»

У грі «Дзеркало» (робота в парах) імітуються рухи, необхідні для вироблення певних навичок. Кожна пара учасників отримує *завдання*: диригувати виконанням вивченої пісні; показати за допомогою руки-нотоносця звукоряд; показати одну з вправ пальчикової гімнастики; «намалювати квітку» тощо. Напарники стають один напроти одного, один імітує, а інший («дзеркало») — повторює. Потім вони міняються ролями. Кожне з 4 завдань може бути оцінене за трибальною системою. Виставляється сумарна оцінка.

Метод проектів (Метод проблем)

Мислення, його активність починається з проблеми.

С.Л.Рубінштейн

Метод проектів (відомий також як метод проблем, адже проблема дає поштовх, мету для думки) за усіма ознаками належить до інтерактивного навчання. Застосовуючи його, проблему не пропонують учням, так би мовити, готовою, а за допомогою різноманітних прийомів, засобів наочності спонукають їх до самостійного формулювання проблеми і гіпотез її розв'язання.

Учитель може підказати джерела інформації, а може просто спрямувати думку учнів у напрямку, потрібному для самостійного пошуку. Важливо побачити проблему, замислитись над нею, спробувати вирішити, застосовуючи подеколи знання різних галузей наук.

Для уроків музики та образотворчого мистецтва можна рекомендувати:

- творчі проекти (створення сценаріїв, інсценівок, програм святкування, статей, репортажів, радіо-програм, дизайнерських робіт, альбомів тощо);
- рольові та ігрові проекти (між учасниками розігруються ролі, відносини, ускладнювані вигаданими персонажами проекту обставинами; знайти-

повіші ролі проекту — лідер, виконавець, організатор, генератор ідей, оформлювач результатів).

Основні етапи роботи над проектом:

1. Вибір теми.
2. Постановка проблеми: вчитель продумує варіанти проблеми, вдаючися до запитань, моделюючи ситуації, використовуючи атрибути і т. п., допомагає учням самостійно сформулювати проблему (мозкова атака, асоціації, образна модель).

3. Розподіл завдань між групами, обговорення можливих методів дослідження, пошуку інформації, творчих рішень.

4. Самостійна робота над завданнями.

5. Попереднє обговорення результатів у групах (на уроках, заняттях гуртків, у бібліотеці).

6. Захист (репрезентація) проектів.

7. Колективне обговорення, висновки.

Можливі продукти діяльності на уроках мистецтва: альбом, атлас, атрибути неіснуючої держави, буклет, виставка, газета, фірма, журнал, макет, модель; художній твір, оформлення кабінету, школи, шкільного двору, святкування, путівник, реферат, словник, довідник, стаття, схема, сценарій гри чи заходу, експозиція, стенд тощо.

Інтерактивні методи в навчальному процесі

Отже, інтерактивне навчання — це різноманітні методи, прийоми, спеціальні форми уроків. Багато які учителі творчо застосовують дидактичні засоби. Тож цілком природно, що з'являються нові методи чи то різновиди вже відомих, деякі дістають нові назви.

Є сенс класифікувати методи інтерактивного навчання залежно від місця у навчально-виховному процесі.

Найкращий результат навчання досягається за комплексного застосування різноманітних методів. Адже усі вони — багатофункціональні. Водночас сама функція може бути реалізована в різний спосіб.

Місце в навчальному процесі	Дидактичне завдання	Назва методу
Повідомлення навчальної інформації	Зацікавити, переконати, дати поштовх до самостійного пошуку та активної розумової діяльності, допомогти знайти перехід від теоретичного до прикладного рівня знань	«Розминка». «Мозкова атака (штурм)». Епіграф. Асоціації. Образна структурна модель. Методи проблемного навчання. Метод проектів. Змагання, конкурс, вікторина. «Аукціон». «Прес-конференція». «Наукова конференція». «Дебати»
Формування та вдосконалення умінь та навичок	Практичне закріплення здобутих знань, розвинення притаманних кожній діяльності умінь та навичок	«Мікрофон». «Ланцюжок». «Реклама». Рольові імітаційні ігри. Ігрові форми уроків. «Дзеркало». «Незвичайні перетворення». Змагання, конкурс, вікторина. Прес-конференції, наукові конференції, проекти
Контроль результатів навчання	Перевірка вміння оперувати здобутими знаннями, застосовувати їх для виконання практичних завдань, самостійно аналізувати, узагальнювати, робити практично цінні висновки	«Розминка». «Мікрофон». «Аукціон». «Дуель». «Світська розмова». «Дзеркало». Представлення образної структурної моделі. Розробка та захист робіт у вигляді рефератів, доповідей. Презентація проектів. Творчі звіти