

Однією з інтерактивних методик, що набула популярності у Великобританії, США, Німеччині, Данії та інших країнах, стала Case study (кейс-метод, метод аналізу ситуацій). Ця методика розроблена англійськими науковцями М. Шевером, Ф. Едейем та К. Єйтс. Саме їй у світовій практиці відводиться важливе місце для вирішення сучасних проблем у навчанні. Вперше кейс-метод був застосований у 1910 р. при викладенні управлінських дисциплін у Гарвардській бізнес-школі, яка добре відома інноваціями. В Україні цей метод став поширюватись тільки в другій половині 90-х років ХХ ст. як пізнавальна акселерація у процесі вивчення природничих наук.

Суть даного методу полягає у використанні конкретних випадків, так званих «кейсів» для спільного аналізу, обговорення або вироблення рішень студентами з певного розділу навчання дисципліни; він вдало поєднує навчальну, аналітичну і виховну діяльність, що, безумовно, є діяльним і ефективним в реалізації сучасних завдань системи освіти.

Ефективність використання даної технології полягає в стимулюванні індивідуальної активності, перетворені знань на особистий досвід студента та максимальному використанні натхнення і здібностей студентів, що забезпечить високий рівень розвитку майбутніх фахівців.

Застосування кейс-методу під час навчання у виші дасть змогу студентам перевірити на практиці свої теорії, дослідження, підходи до проблеми, активізувати креативне мислення та творчий підхід, сприяти підвищенню якості навчання.

О. В. Дикань

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ІГРИ ЯК МЕТОД ПРОВЕДЕННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

Культура нині – культура діалогу. По-перше, причиною діалогу є пізнавальний та емоційний інтерес, тобто він виконує інформаційну функцію в широкому розумінні слова. По-друге, діалоги передбачають інтерактивну взаємодію. Таким чином здійснюється комунікативна функція. І по-третє, діалог виконує орієнтувальну функцію, адже виникає певний зв'язок із вчинками, діями всіх, хто бере в ньому участь.

Дебати – гра, що має на меті допомогти студентам сформувати навички, необхідні для досягнення життєвого успіху в сучасному суспільстві. Задум гри «дебати» – підвищити рівень знань студентів. І тому брати участь у дебатах треба для того, щоб чогось навчитися. Інакше кажучи, у дебатах важливішим є процес навчання, ніж остаточний результат кожної гри – перемога або поразка. Гра в "дебати" розвиває одну з найважливіших рис характеру особистості – допитливість.

Дебати навчають розуміти, що будь-яка тема та судження мають право на існування, а всі думки не лише можна обговорювати, а вони

можуть мати сильні та слабкі сторони. Дебати допомагають у навчанні – навіть незначний досвід у дебатуванні одразу ж допоможе впевненіше почуватися, швидко орієнтуватися в будь-якій темі, правильно ставити запитання та визначати суть проблеми.

Сьогодні проведення дебатів поширене у школах та університетах усього світу. Більшість європейських країн мають дебатні програми в кожному навчальному закладі.

Ідеї щодо створення дебатів сягають сивої давнини, Стародавньої Греції, коли дебати були виявом демократії. Студенти тих часів навчалися мистецтва дебатувати. Вони відстоювали інтереси спочатку однієї, а потім іншої сторони з метою глибше й повніше зрозуміти тему, яку обговорюють.

Студенти одержують багато користі від дебатів. Працюючи разом, щоб краще підготуватися до дебатів, учасники перетворюються з гравців команди на справжніх друзів. Дебати починаються з мети – короткого та простого твердження, де визначають, що саме обговорюватимуть обидві сторони.

Під час гри в дебати необхідно уважно слухати своїх опонентів, тоді яснішою стане не лише їхня позиція, а й, можливо, сильні та слабкі сторони команди. Адже зрозуміло, що про свою сильну сторону суперники будуть говорити довго й багато, а про те, що вони знають не дуже добре, скажуть зовсім мало. У дебатах уміння слухати є дуже важливим тому, що ті гравці, які не вміють слухати, не завжди розуміють, у чому слабкість аргументів їх опонентів.

Успіх у дебатах – командна активність. Як і в будь-якій грі, у дебатах кожен має свою роль та обов'язки, але команда має працювати разом, допомагаючи й доповнюючи одне одного.

Інтелектуальні конкурси змінюють і роль педагога, оскільки під час гри потрібно публічно виявляти знання. Для педагога важливо, щоб його студенти виявили знання якомога краще, студенти також намагаються вивчити матеріал глибше, бо від їхніх виступів залежить успіх усієї команди.

У результаті інтереси педагога та студента збігаються, тому що обидві сторони зорієнтовані на успіх, зростає працездатність, ступінь засвоєності матеріалу, рівень самостійної роботи і творча віддача. Активізується й інтелектуальна діяльність студента, його емоційний стан, вияв його почуттів сягає найвищого рівня, а інтелектуальна гра ще підсилює ці емоції й почуття відчуттям насолоди власне від гри. Тому викладач стає порадиником і консультантом, спрямовує діяльність студента щодо самостійного пошуку знань.

Інтелектуальні ігри приваблюють студентів новизною форми та можливістю виявити себе. Вони відкривають радість навчання - а отже, відкривають новий світ, великий, цікавий — світ інтелекту, творчості, світ майбутнього.