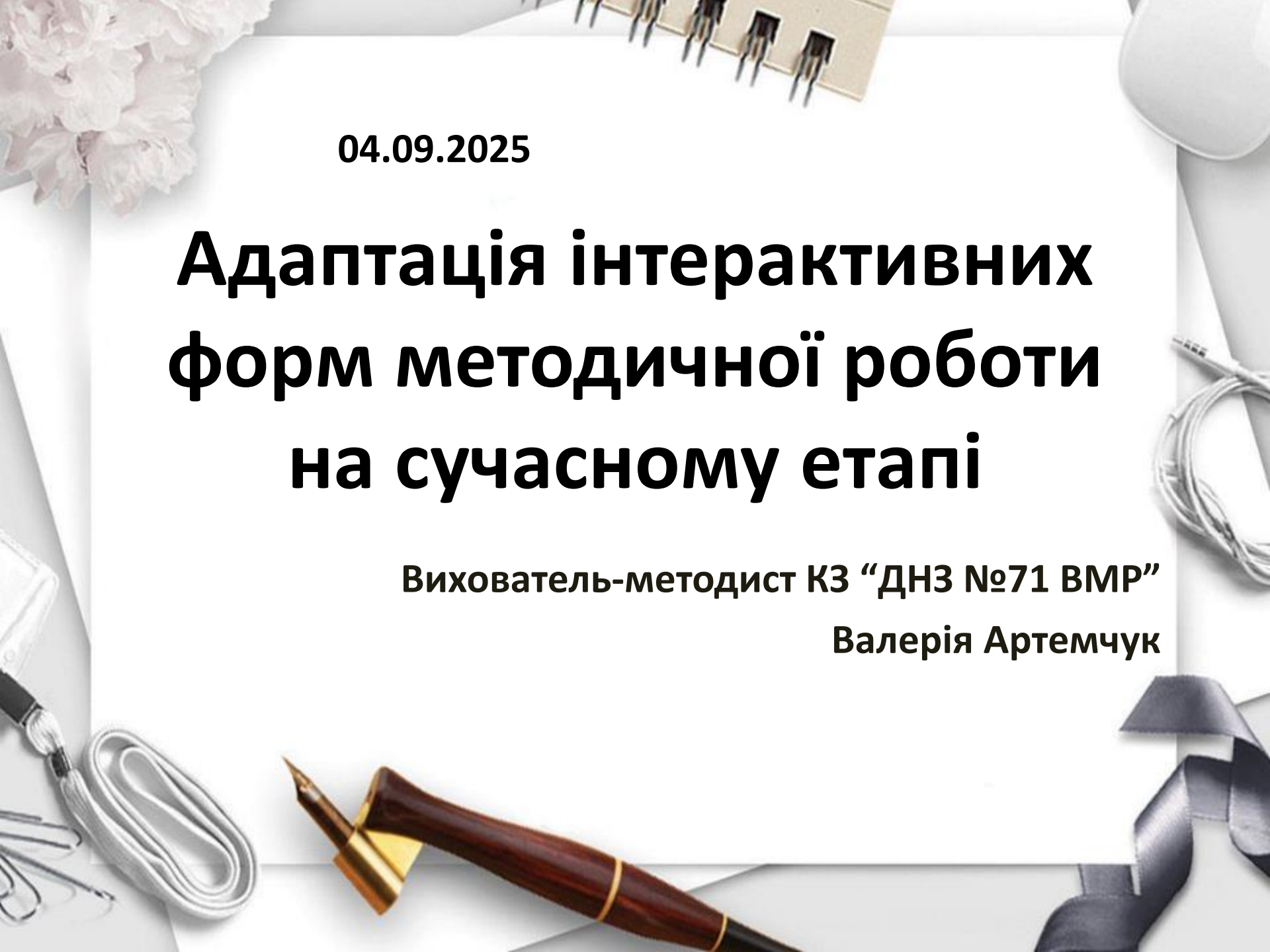




04.09.2025

Адаптація інтерактивних форм методичної роботи на сучасному етапі

Вихователь-методист КЗ “ДНЗ №71 ВМР”

Валерія Артемчук

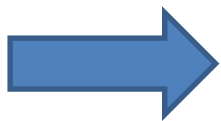
«Те, що я чую, я забуваю.
Те, що я бачу й чую,
я трохи пам'ятаю.
Те, що я чую, бачу й обговорюю,
я починаю розуміти.
Коли я чую, бачу, обговорюю
й роблю,
я набуваю знань і навичок.
Коли я передаю знання іншим,
я стаю майстром.»

Конфуцій



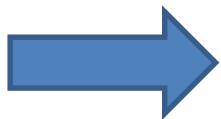


УСПІХ



Рівень професійно-педагогічної компетентності педагогів

ПРОБЛЕМА



Підвищення професійної майстерності кожного педагога

ГОЛОВНЕ



Надавати систематичну, своєчасну і достатньо практичну допомогу педагогам

Завдання вихователя-методиста

- знайти доступні і водночас ефективні методи підвищення педагогічної майстерності, які спонукатимуть педагогів підвищувати свій фаховий рівень без спонукання «зверху», сприятимуть збагаченню їх педагогічного досвіду, формуватимуть у них навички самостійного аналізу власної професійної компетентності.

Інтерактивні форми роботи

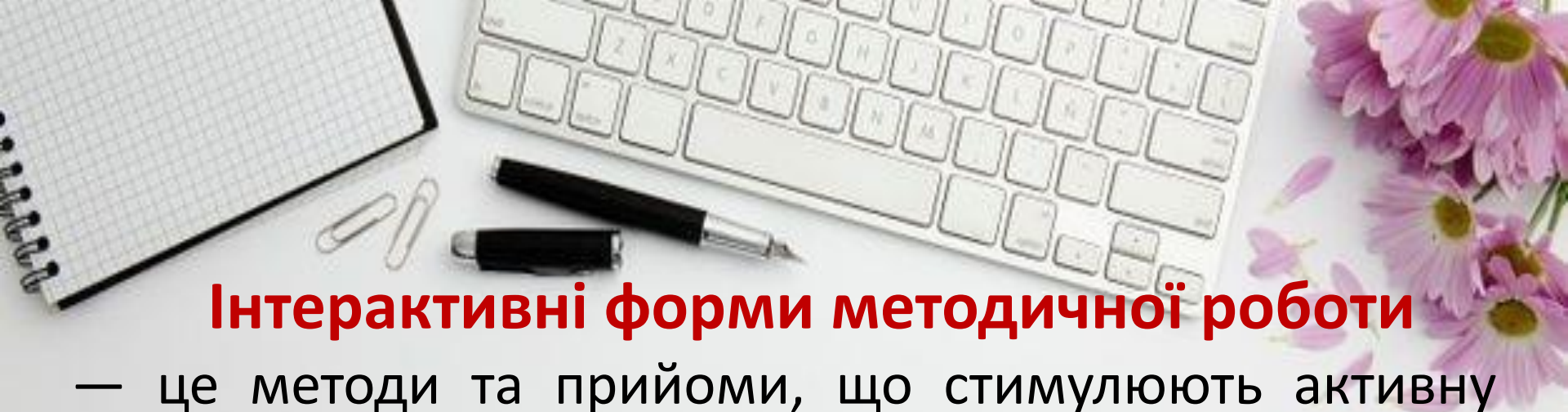
- розвивають у педагогів креативне мислення, здатні подолати їх пасивність та допомагають виробити вміння знаходити нестандартні рішення у проблемних ситуаціях.
- сприяють підвищенню їх інноваційного потенціалу та допомагають уникнути суб'єктивних бар'єрів у спілкуванні (невпевненість, побоювання помилитися, прийняти неправильне рішення тощо).
- здатні подолати такі недоліки у методичній роботі як: монологічність, спрямованість на загаль педагогів, низький рівень активності педагогів, переважно репродуктивна діяльність, відсутність самостійності та творчості учасників методичних заходів.





«Інтерактивний» походить від англійських слів **«inter»** — «**взаємний**» та **«act»** — «**діяти**», і означає «знаходитись у постійному діалозі, бути активним». Це навчання у постійній активній взаємодії його учасників.

Спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має конкретну, передбачувану **мету** - створити комфортні умови навчання, за яких кожний учасник відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність.



Інтерактивні форми методичної роботи

— це методи та прийоми, що стимулюють активну пізнавальну діяльність педагогів, розвивають їхні комунікативні та творчі навички через взаємодію, гру, дискусію та спільне вирішення проблем.

Вони забезпечують зворотний зв'язок, відвертий обмін думками, формують позитивні відносини між співробітниками.

Стрижнем інтерактивних форм роботи з кадрами є колективні обговорення, міркування, аргументація висновків, змагання умів і талантів.

Основні характеристики інтерактивного навчання:

- **Активність учасників** — вони обговорюють, дискутують, досліджують, розв'язують задачі, грають ролі тощо.
- **Комунікація та співпраця через взаємодію в парах, групах, командах** — це розвиває соціальні навички й вміння працювати разом.
- **Роль вихователя-методиста — фасилітатор.** Він не диктує, а керує процесом, ставить запитання, скеровує думку, організовує середовище для самостійного пізнання.
- **Зворотний зв'язок і рефлексія.** Важливим є обговорення отриманого досвіду: що вдалося, що було складно, як використати знання на практиці.
- **Спрямованість на розвиток компетентностей.** Інтерактивні методи навчання формують не лише знання, а й критичне мислення, комунікативні навички, емоційний інтелект, самостійність тощо.

Основні цілі інтерактивних форм методичної роботи:

- **Активізація педагогів:**

Залучення педагогів до активної участі у навчальному та професійному розвитку.

- **Розвиток критичного мислення:**

Стимулювання здатності аналізувати інформацію, приймати рішення та нестандартно вирішувати проблеми.

- **Збагачення досвіду:**

Обмін досвідом та знаннями між колегами, формування ефективної моделі співробітництва.

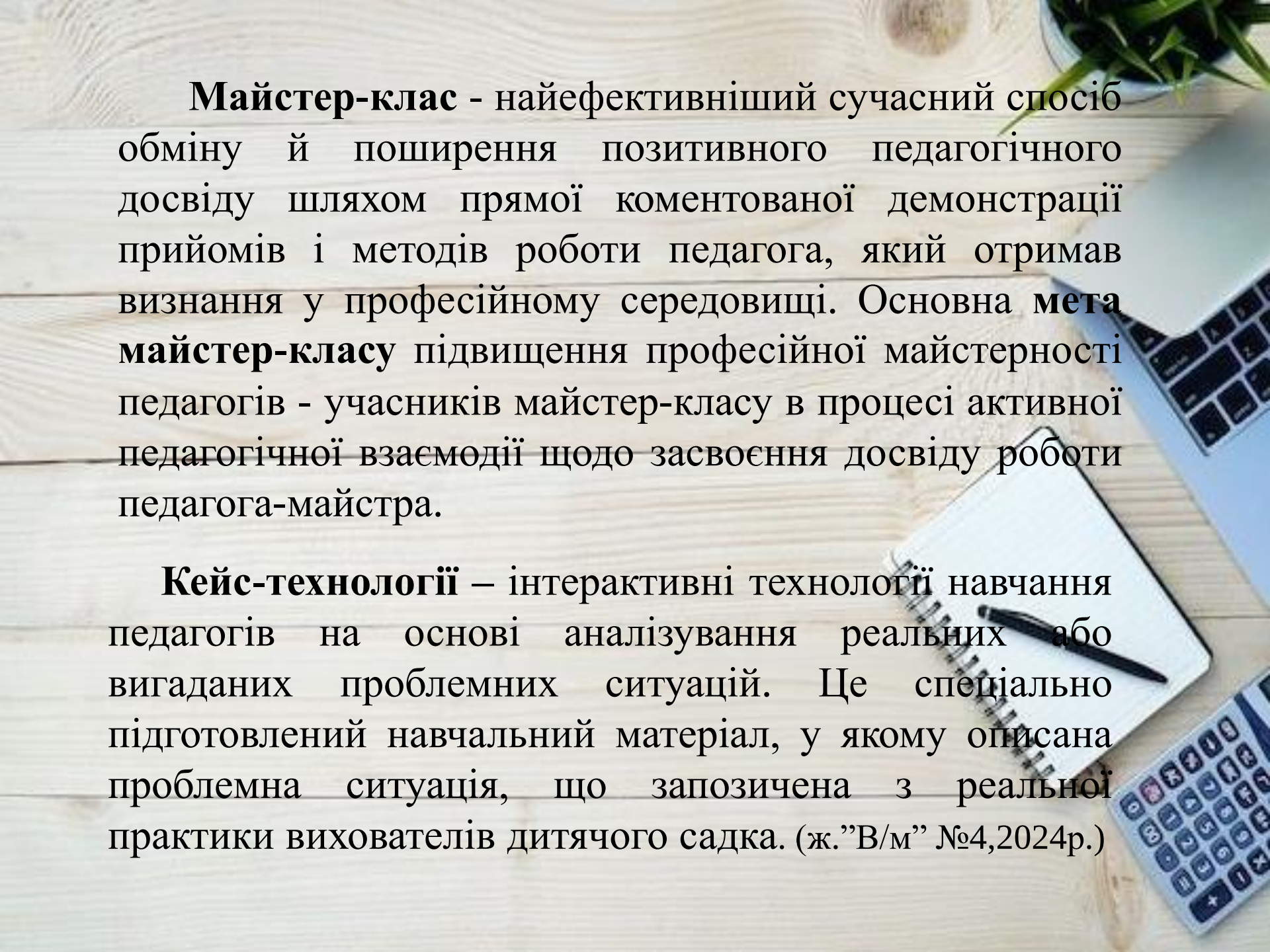
- **Стимулювання творчості:**

Створення умов для прояву творчого потенціалу та генерації нових ідей.

Ділова гра - дає змогу відтворити реальну педагогічну діяльність чи умовні педагогічні ситуації. Програвання ситуацій та ролей стає шляхом активної взаємодії педагогів знайти способи вирішення конфліктів, набуті конкретні професійні вміння.

Рольова гра - це інтерактивна форма навчання, інтерактивна гра, яка імітує виникнення проблеми. Учасникам представляють завдання (описують проблему) та розподіляють ролі для його виконання. Наприклад, за допомогою рольової гри можна зімітувати батьківські збори в групі закладу дошкільної освіти.

Тренінг - інтерактивна форма групової роботи, яка забезпечує активну участь і творчу взаємодію учасників та спрямована на здобуття педагогами нових знань, розвиток соціально-комунікативних умінь, відпрацювання особистісних навичок тощо. Вихователь-методист на тренінгу в закладі дошкільної освіти часто виступає у ролі **фасилітатора**, скеровуючи діяльність та взаємодію учасників на вивчення теми та досягнення мети тренінгу



Майстер-клас - найефективніший сучасний спосіб обміну й поширення позитивного педагогічного досвіду шляхом прямої коментованої демонстрації прийомів і методів роботи педагога, який отримав визнання у професійному середовищі. Основна мета **майстер-класу** підвищення професійної майстерності педагогів - учасників майстер-класу в процесі активної педагогічної взаємодії щодо засвоєння досвіду роботи педагога-майстра.

Кейс-технології – інтерактивні технології навчання педагогів на основі аналізування реальних або вигаданих проблемних ситуацій. Це спеціально підготовлений навчальний матеріал, у якому описана проблемна ситуація, що запозичена з реальної практики вихователів дитячого садка. (ж."В/м" №4,2024р.)

Мозкова атака (мозковий штурм) - так само як «Ділова гра». Можлива за умови, коли педагоги мають достатньо знань з проблеми. Це один з методичних прийомів, що сприяє розвитку практичних навичок, творчості, виробленню правильної точки зору на певні питання педагогічної теорії і практики. Цей прийом зручно використовувати при обговоренні методики проходження будь-якої теми, для прийняття рішень з певної проблеми.

Методичний ринг. Мета - вдосконалення професійних знань педагогів, виявлення загальної ерудиції. Форма проведення - групова робота (визначаються опоненти, групи підтримки опонентів, група аналізу).

Види: І варіант - методичний ринг як різновид дискусії при наявності двох протилежних поглядів на одне і те ж питання. II варіант - методичний ринг як змагання методичних ідей у реалізації однієї і тієї ж проблеми

Педагогічний КВК. Дана форма методичної роботи сприяє активізації наявних теоретичних знань, практичних умінь і навичок, створення сприятливого психологічного клімату в групі педагогів. Зі складу слухачів формуються дві команди, журі, інші є вболівальниками. Команди попередньо знайомляться з темою КВК, отримують домашні завдання. Крім того вони готують взаємні жартівливі вітання по темі даного КВК. Керівник пропонує цікаві завдання, що вимагають нестандартних рішень (в тому числі конкурс капітанів), безпосередньо пов'язані з досліджуваною темою.

Методичний міст – різновид дискусії. Проводиться з метою формування практичних навичок. Темою, як правило, обирається одна з проблем розвитку, навчання і виховання дітей. Під час проведення методичного мосту вихователі вдосконалюють свої аналітичні вміння. Роль ведучого виконує методист або завідувач дитсадка.

Проблемний стіл сприяє розвитку у вихователів прагнення до самоосвіти, розширення й поглиблення знань. Заздалегідь готуються питання для обговорення, список рекомендованої літератури, комплектуються творчі мікрогрупи, створюється прес-центр, який після закінчення підбиває підсумки, пропонує рекомендації й випускає методичний бюлетень «Досвід. Проблеми. Пропозиції».

Методичні посиденьки - форма методичної роботи, що допомагає створити сприятливий психологічний клімат в колективі педагогів. Пропонуються питання для обговорення, тема оголошується заздалегідь, щоб усі мали можливості підготуватися. Активне обговорення проблеми найчастіше відбувається в невимушеній атмосфері за чашкою кави.

Методичний фестиваль використовується з метою обміну досвідом роботи, запровадження у практичну діяльність нових педагогічних ідей і методичних знахідок. На фестивалі відбувається ознайомлення з кращим педагогічним досвідом, з нестандартними ідеями, методиками, які виходять за межі традицій і загальноприйнятих стереотипів.

Педагогічні турніри. Розпочинати підготовку до проведення цієї форми методичної роботи потрібно за місяць. Обираються ведучий та журі. Вихователям повідомляють домашнє завдання. Потім обирають капітанів та опрацьовують літературу з теми турніру, обмірковують виконання домашнього завдання. Окрім того, передбачається низка запитань, ситуації, завдань невідомих команд, які треба буде розв'язати в ході турніру.

Диспути - усний науковий спір, обговорення якогось питання публічно, перед аудиторією. Як інтерактивна форма роботи це можуть бути зіткнення ідей, думок, точок зору, дебати після доповіді. Як правило, опоненти визначаються заздалегідь.

Дискусія – колективне обговорення якогось складного питання. Заздалегідь готується література відповідно до теми, оформлюється приміщення, учасники ознайомлюються з темою. Під час підготовки можуть бути створені творчі групи, які пропонують свою програму, позицію. Наприкінці дискусії формується єдине колективне розв'язання проблеми або рекомендації.

Педагогічний аукціон спрямований на активний обмін новими ідеями, думками, педагогічними знахідками: їх захист або пропаганду. На аукціоні доцільно презентувати ідею чи проблему, що найбільше хвилює педагогів і щодо якої існує багато різних думок.

Банк ідей – колективне проектування нових ідей для розв'язання практичних проблем, які не можна розв'язати в традиційний спосіб.

Бюро педагогічних знахідок покликане дати вихователям інформацію про кращі здобутки педагогів у галузі освіти.

Вікторина – пізнавальна гра, що складається із питань та відповідей. Підвищує загальноосвітній рівень вихователів.

Синтез думок – пошук і виявлення оригінальних рішень з теоретичних та практичних питань.

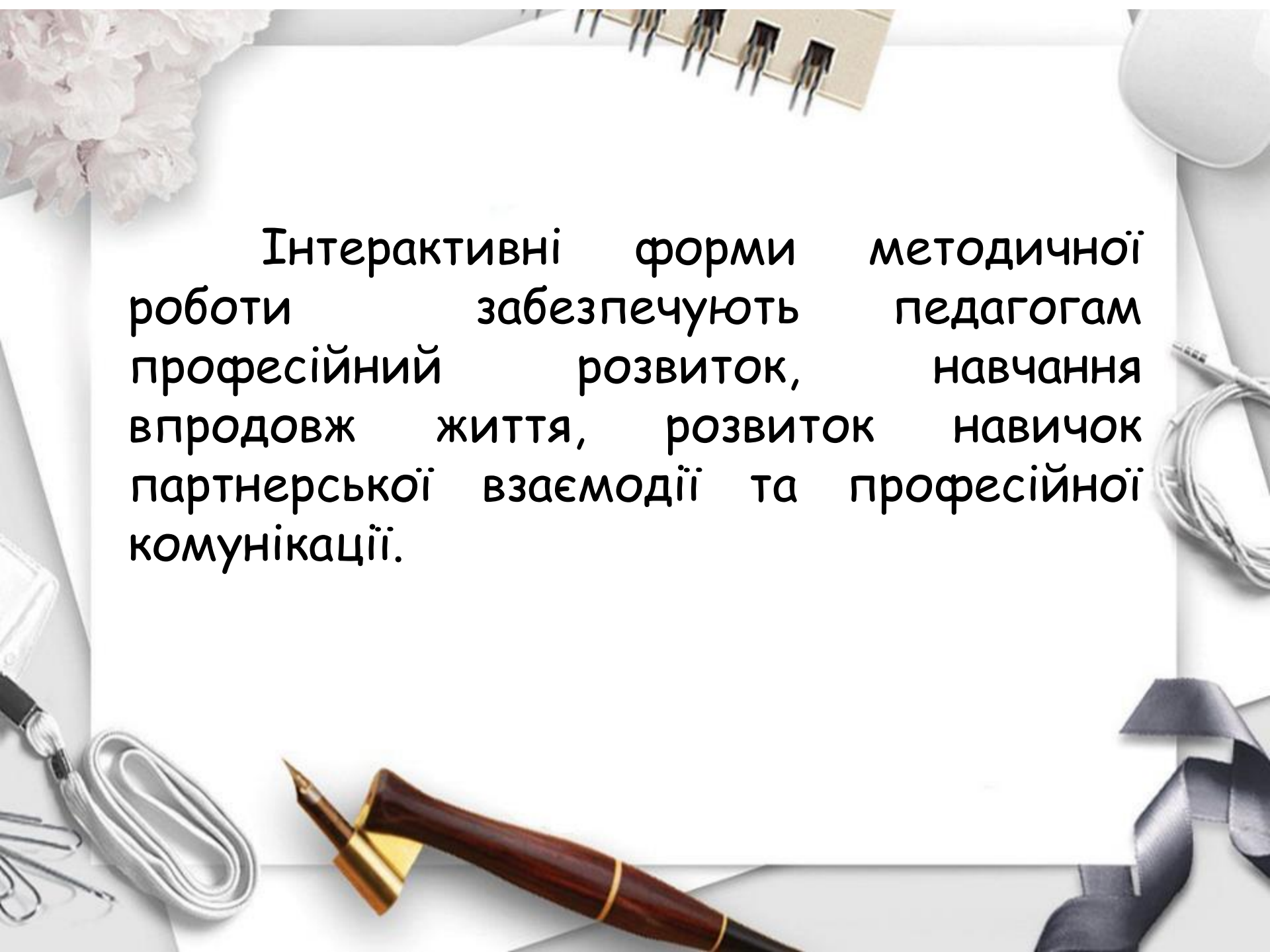
Клуб «Що? Де? Коли?» має на меті розширення знань з будь – якої педагогічної проблеми і формування навичок усного виступу.

Вікторина – пізнавальна гра, що складається із питань та відповідей. Підвищує загальноосвітній рівень вихователів.

«Акваріум» нагадує гру «Що? Де? Коли?». Педагоги об'єднуються у декілька груп, кожна з яких отримує конкретне завдання. По черзі учасники кожної групи сідають на стільці в центрі зали й обговорюють отримане завдання впродовж 3-5 хв, відтак група ухвалює рішення. Решта педагогів лише стежать, чи дискусія відбувається за встановленими правилами, в обговорення не втручаються. Після закінчення відведеного часу вони висловлюють думки щодо почутого, дають відповіді на запитання:

- Чи ви погоджуєтеся з рішенням групи?
- Чи було це рішення достатньо аргументованим?
- Який з аргументів ви вважаєте найпереконливішим?

Після цього обговорює своє завдання інша група і т. д.

The background is a light gray surface with various stationery and office items scattered around. In the top left, there is a pink, textured object resembling a flower or a piece of fabric. In the top center, a portion of a spiral-bound notebook is visible. In the top right, a white computer mouse and its cord are partially shown. In the bottom left, there is a coiled white ribbon and a pair of scissors. In the bottom center, a fountain pen with a dark brown body and gold-colored accents lies diagonally. In the bottom right, a dark blue ribbon is visible.

Інтерактивні форми методичної роботи забезпечують педагогам професійний розвиток, навчання впродовж життя, розвиток навичок партнерської взаємодії та професійної комунікації.



ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!