

АКТИВНІ Й ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

© Башкір О. І., 2018

<http://orcid.org/0000-0001-5237-9778>

<http://doi.org/10.5281/zenodo.2539319>

Упровадження Концепції Нової української школи вимагає аналізу підготовки кадрів усіх сфер вищої освіти, успіх якої визначається упровадженням прогресивного національного та зарубіжного досвіду підготовки компетентних спеціалістів і здатністю гнучкого реагування на зміну оточення. Це спричиняє створення нових підходів в організації пізнавальної діяльності студентів закладів вищої освіти з оновленим методичним наповненням, серед якого активні й інтерактивні методи навчання мають провідне значення.

У статті на основі аналізу науково-педагогічної літератури й узагальнення практичного досвіду підготовки спеціалістів у закладах вищої освіти виокремлено такі активні методи навчання, як проектування, моделювання професійних ситуацій, ігри, проведення «круглих столів», мозковий штурм, карта ідей, хронологія, структурно-логічні схеми, інтелект-карти, скрайбінг, «Plus – Minus – Interesting», сторітелінг тощо, орієнтованих на особистість студента, на його активну участь у саморозвитку, оволодіння професійними компетенціями.

Підкреслено, що організація інтерактивного навчання передбачає моделювання життєвих ситуацій, спільне вирішення проблеми на основі аналізу обставин. Серед інтерактивних методів навчання студентів вищої школи автором описано ділові ігри («Компетентність», «НІЛ», «Тендер» тощо), рольові ігри («ПОПС-формула», «шість капелюхів мислення», «світове кафе» тощо), кейс-метод, які засновані на роботі в малих групах.

Доведено, що використання активних й інтерактивних методів навчання при підготовці майбутніх спеціалістів у закладах вищої освіти сприяє активізації пізнавальної діяльності студентства, формуванню в них навичок роботи в команді, ефективному засвоєнню навчального матеріалу, прояву терпимості до будь-якої точки зору, формуванню власної думки, життєвих і професійних навичок, виходу на рівень усвідомленої професійної компетентності.

***Ключові слова:** підготовка спеціаліста; заклад вищої освіти; організація навчально-пізнавальної діяльності.*

Башкір О. И. Активные и интерактивные методы обучения в высшей школе

Внедрение Концепции Новой украинской школы требует анализ подготовки кадров всех сфер высшего образования, успех которого

определяется внедрением прогрессивного национального и зарубежного опыта подготовки компетентных специалистов и способностью гибко реагировать на изменение обстановки. Это приводит к созданию новых подходов в организации познавательной деятельности студентов высших учебных заведений с обновленным методическим наполнением, среди которого активные и интерактивные методы обучения имеют ведущее значение.

В статье на основе анализа научно-педагогической литературы и обобщение практического опыта подготовки специалистов в учреждениях высшего образования выделены следующие активные методы обучения: проектирование, моделирование профессиональных ситуаций, игры, проведение «круглых столов», мозговой штурм, карта идей, хронология, структурно логические схемы, интеллект-карты, скрайбинг, «Plus - Minus - Interesting», сторителлинг и т.п., ориентированных на личность студента, на его активное участие в саморазвитии, овладение профессиональными компетенциями.

Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, совместное решение проблемы на основе анализа обстоятельств. Среди интерактивных методов обучения студентов высшей школы О. И. Башкир описано деловые игры («Компетентность», «НИЛ», «Тендер» и т.п.), ролевые игры («ПОПС-формула», «шесть шляп мышления», «мировое кафе» и т.п.), кейс-метод, основанные на работе в малых группах.

Использование активных и интерактивных методов обучения при подготовке будущих специалистов в учреждениях высшего образования способствует активизации познавательной деятельности студенчества, формированию у них навыков работы в команде, эффективному усвоению учебного материала, проявлению терпимости к любой точке зрения, формированию собственного мнения, жизненных и профессиональных навыков, выходу на уровень осознанной профессиональной компетентности.

Ключевые слова: *подготовка специалиста; учреждение высшего образования; организация учебно-познавательной деятельности.*

Bashkir O.I Active and interactive higher school training methods

Implementation of the New Ukrainian School Conception calls for the analysis of the teaching staff training both for secondary and high national school, its success is determined by applying progressive national and foreign experience in training highly-qualified specialists and the ability to flexibly react to changing environment. The society requires such specialists that are capable of transforming the content and forms of activity in a creative way depending on the requirements imposed by the labour market. It demands new approaches to the organization of students' educational activity in institutions of higher education, new modern methodological content with active and interactive teaching methods.

The author of the article «Active and Interactive Teaching Methods in High School» Bashkir O. I. has analyzed scientific and pedagogical literature, generalized practical experience of specialists training in institutions of higher education and on the grounds of the conducted research has singled out such active teaching methods

as project work, professional role plays, games, holding «roundtables», brainstorming, mind mapping, chronology, structural and logical schemes, scribing, «Plus – Minus – Interesting», storytelling, etc. These techniques are learner-centered, encourage students' active self-development, mastering professional competences.

Organization of interactive learning involves simulating real-life situations, joint solution of problems based on the analysis of the circumstances and corresponding situation. Among the interactive learning techniques the author describes business games («Competence», «NIL», «Tender» etc.), role plays («PSEF-formula», «Six Thinking Hats», «World Cafe», etc.), case-method, which are based on work in small groups.

It is claimed that application of active and interactive teaching methods in the training of future specialists in institutions of higher education promotes students' interest, activates their cognitive activity, encourages them to independently search for ways and variants to solve the given educational task, contributes to effective students' interaction, formation of their team skills, effective acquisition of learning material, tolerant treatment of any point of view, forming their own opinions, reaching the level of conscious professional competence.

Key words: *specialist training; institution of higher education; organization of educational activity.*

Постановка проблеми. В основу підготовки майбутніх спеціалістів покладено прогресивні технології, які стимулюють зацікавлене ставлення слухачів до теоретичних знань і передового досвіду, відбивають у формах і методах навчання цілісний і загальний зміст професійної діяльності, сприяють засвоєнню ефективних способів вирішення фахових проблем. Великого значення в підготовці фахівців відіграють компетенції викладацького корпусу закладів вищої освіти, серед яких комунікативна, лідерська, дослідницько-аналітична, самоідентичності, справедливості, здатність навчатися впродовж життя, емпатія як розуміння та співпереживання студента в процесі його пізнавальної діяльності та спілкування. Однак найважливішою компетенцією педагога-професіонала є забезпечення навчального середовища, яке спричиняє формування повноформатного суб'єкта європейського процесу – людини глибоких знань і культури, носія гуманістичної педагогіки; благополуччя кожного та кожної, формує їхній багатий духовний світ, рівень високого професіоналізму. Сприяє цьому організація активної та інтерактивної взаємодії суб'єктів навчально-пізнавальної діяльності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Активне впровадження в практику роботи освітніх закладів досліджуваних нами методів відбулося ще в

другій половині ХХ сторіччя. Зокрема 1970–1990-ті роки були дуже багаті на творчі пошуки науковців, практиків школи, спрямовані на подолання певної традиційної обмеженості в організації навчально-виховного процесу. У той час з'явилися авторські школи (М.П. Щетиніна, М.П. Гузика, Ш.О. Амонашвілі), які функціонували на основі науково обґрунтованих теоретичних концепцій і розробок технологій реалізації теоретичних положень. Окремі освітяни (І.П. Волков, С.М. Лисенкова, М.П. Палтишев, В.Ф. Шаталов та ін.) розробляли й перевіряли в шкільній практиці певні методи, прийоми, підходи до навчання та виховання. Свої педагогічні надбання вони обґрунтували довкола педагогіки співробітництва, у якій особливе місце посіла активна й інтерактивна взаємодія слухачів освітніх послуг. Ідеї активного й інтерактивного навчання Тоні Б'юзена, Ендрю Парка, Девіда Армстронга та інших активно впроваджуються в практику підготовки спеціалістів і на сучасному етапі розвитку вищої освіти, теоретично обґрунтовуються в працях В. Євтушевського, В. Садкіна, І. Дичківської, М. Дяченко-Богун, Л. Штефан та інших.

Формулювання мети наукової праці. Модель упровадження Нової української школи надає великого значення організації активного й інтерактивного освітнього середовища. Це безпосередньо впливає на роздуми щодо активізації роботи закладів вищої освіти і не може не позначитися на підготовці висококваліфікованих спеціалістів різних сфер суспільної діяльності, спрямованої на забезпечення загальнолюдських цінностей. *Метою статті* є узагальнення апробованих й інноваційних методів активної та інтерактивної взаємодії студентів закладів вищої освіти.

Виклад основного матеріалу дослідження. Вибираючи метод навчання, варто враховувати час, відведений на вивчення певної теми, а також значущість навчального матеріалу для подальшої професійної або освітньої діяльності студента. Необхідно пам'ятати, що навчання – це не лише засвоєння знань і вмінь, а й розвиток, виховання майбутніх фахівців. Вирішенню цих завдань сприяє активне навчання, яке знаменує собою перехід від переважно регламентувальних, алгоритмізованих, програмованих форм і методів організації дидактичного процесу до розвивальних, проблемних, дослідницьких, пошукових, що забезпечує народження пізнавальних мотивів та інтересів, умов для творчості в навчанні (Євтушевський В., 2008, с. 14). Активне навчання – це така організація та ведення навчального процесу, яка спрямована на всебічну

активізацію навчально-пізнавальної діяльності студентів за допомогою широкого, бажано комплексного, використання як педагогічних (дидактичних), так і організаційно-управлінських засобів (Дичківська І. М., 2004, с. 17).

До активних методів навчання М. Дяченко-Богун (Дяченко-Богун М., 2014) відносить метод проектів, моделювання професійних ситуацій, рольові та ділові ігри, проведення «круглих столів» тощо, орієнтованих на особистість студента, на його активну участь у саморозвитку, отримання якісних знань, професійних умінь, творче рішення конкретних проблем. К. Біницька серед активних методів навчання (Біницька К.М., 2015) виокремлює такі: мозковий штурм, світове кафе, карта ідей, хронологія, «Плюси й мінуси», метод проекту. Ці методи засновані на роботі в малих групах.

Цікавими й актуальними активними методами навчання є структурно-логічні схеми, а також їх логічне продовження ЛОС (ЛОК) – листи опорних сигналів (конспектів), розроблені й упроваджені в практику педагогічної діяльності у 1980-ті В. Ф. Шаталовим. Методика ЛОС – саме той випадок, – зазначає В. Садкіна (Садкіна В.І., 2016), – коли апробована десятиріччями методика легко трансформувалася в сучасних реаліях. В основі складання СЛС і ЛОС – мікс таких засобів вираження, як малюнки, схеми, графіки, креслення, форми, умовні знаки, цифри, поняття, короткі фрази, шифри, колір.

Новим активним методом навчання студентів є так звані інтелект-карти, або ще їх називають ментальними картами, картами пам'яті, розумовими картами. Вони є ніщо інше як різновиди ЛОС. Одним із засновників інтелект-карт або карт пам'яті (*Mind Map* або *Майндменпінг*) є Тоні Б'юзен. Дізнавшись, що людина використовує лише 5 % головного мозку, він вирішив «змусити мозок працювати» (Садкіна В.І., 2016, с. 38). Автор зазначив, що більшість інформації подається у формі цифр і літер, що це є зручнішим для сприйняття лівою півкулею (наприклад, лінійне подання інформації Microsoft Word, Excel тощо).

Під час роботи над інтелект-картами варто пам'ятати, що починати потрібно з головного образу, об'єкту, від якого походять усі асоціації; читати й малювати карту необхідно за годинниковою стрілкою, починаючи з верхнього правого кута; використовувати різнокольорові олівці (фломастери, маркери) для емоційного забарвлення та своєрідності сприйняття; вільно експериментувати, малювати, проявляючи індивідуальність і неповторність;

використовувати ключові слова та фрази для відновлення думки при читанні карти.

Поєднання структурно-логічних схем з коміксами сприяло виникненню такого активного методу навчання, як скрайбінг – створення невеликих малюнків, які роблять сенс заняття більш зрозумілим. Скрайб-малюнок – це малюнок у стилі мінімалізму, переважно контурний, без явного промальовування деталей, зайвої деталізації, тобто схематичний.

За технікою підготовки розрізняють такі види скрайбінгу: скрайбінг-«мальований», скрайбінг «аплікаційний», скрайбінг «магнітний», скрайбінг «комп'ютерний». Найпростіший комп'ютерний скрайбінг можна створити навіть за допомогою програми PowerPoint: під час презентації у формі мультфільму зображення на слайдах з'являються поступово, відповідно до «розповіді за кадром». Підготовці комп'ютерного скрайбінгу сприяють сервіс PowToon, програма Video Scribe тощо.

Для підбиття підсумків заняття можна використати активний метод «Plus – Minus – Interesting» («Плюс-мінус-цікаво»), який передбачає проведення аналізу певної проблемної ситуації, виходячи із завдання знаходження в ній позитивних, негативних і цікавих моментів. Л. В. Штефан зазначає, що досить часто у центрі проблемної ситуації тренінгової вправи, кейсу тощо знаходиться об'єкт зі сфери фахової спеціалізації студентів (Штефан Л. В., 2014). Аналізуючи його з позиції позитивних, негативних і цікавих моментів шляхом мозкового штурму в малих групах (не більше 5 осіб), студенти будують мапу ставлення до ситуації. Ця робота систематизується за допомогою таблиці (таблиця1).

Таблиця 1

Результати аналізу об'єкта вивчення

Опис проблемної ситуації (завдання)	Об'єкт проблемної ситуації (завдання)	Результати мозкового штурму		
		«Плюс»	«Мінус»	«Цікаво»

З метою уникнення одноманітності на занятті можна використовувати метод сторітелінг як спосіб передачі інформації, «переклад» подій у слова, зображення та звуки часто з імпровізацією та перебільшенням (Bashkir O. I., 2018). Метод був розроблений та успішно випробуваний на особистому досвіді

Девідом Армстронгом. У процесі створення сторітелінгу дослідник врахував відомий психологічний фактор: історії значно легше сприймаються, вони більш захоплюючі та цікаві, ніж правила або директиви. Сторітелінг в освіті – це розповідь історії з певним сюжетом і завданнями, це чудова форма дискурса, адже розповіді становлять великий інтерес, а також розвивають фантазію, логіку та підвищують культуру освіти. Найчастіше методами сторітелінгу є мозковий штурм, рольові та ділові ігри.

На відміну від активних методів, інтерактивні методи орієнтовані на більш широку взаємодію студентів не тільки з викладачем, але й один з одним, на домінування активності саме студентства. Робота в малих групах дає всім студентам (у тому числі і сором'язливим) можливість брати участь у роботі, практикувати навички співробітництва, міжособистісного спілкування, що часто буває неможливо у великому колективі. До інтерактивних методів навчання О. Пометун (Пометун О. І., Проженко Л. В., 2006) відносить ротаційні трійки, карусель, акваріум, навчаючи – учусь, ажурна пилка, дерево рішень, симуляційні або імітаційні ігри, ПРЕС, займи позицію тощо.

До часто вживаних інтерактивних методів навчання в закладах вищої освіти належить ділова гра як форма моделювання умов і відносин професійної діяльності, що характерні для певного виду практики, яка сприяє розвитку професійних навичок, формує вміння взаємодії з партнерами, ділові якості й риси майбутніх фахівців, викликає позитивні емоції, стимулює розумову діяльність, розвиває нестандартне мислення. Специфіка ділової гри полягає в тому, що процес навчання максимально наближається до реальної практичної діяльності, що активізує отримані теоретичні знання, забезпечують формування практичних навичок. Однією з особливостей методу є створення проблемних ситуацій, під час яких спостерігаються індивідуальна реакція студентів на проблему, різні варіанти її вирішення, вміння довести рішення до логічного завершення.

У контексті роботи зі студентами варто звернути увагу на гру «Компетентність» (Гін А.О., 2015, с. 68). Її проводять для закріплення й узагальнення навчального матеріалу. Учасниками гри є конкуренти (дві команди з 4–6 студентів), наймачі (група від 1 до 5 студентів, що визначає переможця, якого необхідно взяти на роботу), арбітр (зазвичай цю роль виконує викладач, який вирішує суперечливі питання).

Решту студентів можна об'єднати в команди вболівальників тої чи тої групи. Уболівальники можуть ставити командам-суперницям запитання і «заробляти» декілька балів для «своїх» (у разі не відповіді суперників). Інший варіант: команда може один раз скористатися допомогою вболівальників. Важливо, щоб вся група була задіяна. З метою залучення більшої кількості студентів можна гру закільцювати: команда А ставить запитання команді Б, та, у свою чергу, команді В ... остання – команді А.

Перебіг гри. *Перше*, викладач задає тему (можна під час заняття, можна й задати в якості домашньої роботи). *Друге*, команди складають для суперників з цієї теми по 5 завдань як репродуктивного, так і творчого рівнів. *Третє*, команди по черзі ставлять запитання (дають завдання) команді-супернику. Суперник їх виконує. Якщо суперник не впорався, команда, що ставила питання, має сама дати на нього відповідь. Водночас із цим «фірма-наймач» оцінює, наприклад, за п'ятибальною системою кожне завдання і за десятибальною системою кожну відповідь. *Четверте*, наймачі радяться й ухвалюють рішення – кого взяти на роботу. А доки наймачі радяться, викладач коротко аналізує, звертає увагу на помилки, робить висновки. Можна вдатися до методичних прийомів рефлексії.

Гра «НІЛ» (рос. аббревіатура: научно-исследовательская лаборатория). Учасниками гри є *постановник завдання* (цю роль виконує викладач або завчасно підготовлений студент), *винахідники*, чи *дослідники* – залежно від виду завдання (група чи декілька підгруп), *приймальна комісія* (викладач разом із 2–3 студентами).

Перед грою викладач готує завдання не лише творчі, але й обґрунтовані. Завдання можна представити у вигляді доповіді, міні-спектаклю на декілька хвилин. Важливо показати значення розв'язання цієї проблеми.

Перебіг гри. 1) Групи вирішують завдання. Якщо тема підходить, використовують навчальні мозкові штурми. Роботодавця можна залучати як консультанта. 2) Групи обробляють результат: обговорюють план доповіді, виготовляють плакат, вибирають спікера чи спікерів, які представлятимуть результат. 3). Спікер групи доповідає про результат роботи. Приймальна комісія аналізує результат, виносить (чи ні) рішення. Якщо завдання має контрольне розв'язання, викладач може повідомити його студентам. Можна також запропонувати різновид цієї гри під назвою «Гендер». Групи вирішують одне й те ж завдання. Комісія визначає, чиє рішення краще.

Не менш цікавим й ефективним інтерактивним методом навчання є рольова гра як різновид ділової гри, яка передбачає розігрування її учасниками ситуації за задалегідь розподіленими ролями з метою оволодіння певними поведінковими й емоційними якостями професійної ситуації. Рольова гра проводиться в невеликих групах (по 3-4 чоловіки). Студенти отримують завдання на картках, розподіляють ролі, обігрують ситуацію та показують усій групі.

Серед рольових ігор варта уваги методика «ПОПС-формула», яка є варіантом юридичної технології професора права Д. Маккойда-Мейсона з ПАР, що використовується під час організації суперечок, дискусій для аргументації своєї позиції. Методика складається з чотирьох обов'язкових елементів, які студент повинен використовувати під час відповіді: висловити свою позицію – **П** («я вважаю.. , а далі в чому полягає його точка зору, припущення»), обґрунтувати свою точку зору, свою думку – **О** (« тому, що ... пояснює і доводить свою позиції»), навести приклад – **П** («наприклад, ...» або «я можу підтвердити це тим ... факти, що ілюструють довід»), сформулювати висновок – **С** («тому робить висновок»). Виступ зазвичай займає 1-2 хвилини і може складатися з двох-чотирьох пропозицій, але найголовніше даної методики – це те, що студенти висловлюють свою точку зору, ставлення до конкретної проблеми.

Метод «Six Thinking Hats» (шість капелюхів мислення), розроблений мальтійським і британським психологом, автором концепції латерального мислення Едвардом де Бонó, передбачає вироблення автономних умінь з вирішення проблемної ситуації через виконання лише однієї розумової дії у певний час. При цьому кожній розумовій дії умовно відповідає якийсь колір капелюха мислення. Цей метод досить складний, оскільки потребує від викладача проведення значної роботи щодо ознайомлення студентів із сутністю роботи в межах застосування кожного з цих капелюхів. Так, *білий* капелюх передбачає мислення, яке спонукає до з'ясування інформаційних відомостей про об'єкт через його кількісні характеристики. Мислення у *жовтому* капелюсі проводиться з позиції позитивних очікувань від наслідків рішення проблеми. *Чорний* капелюх студент використовує тоді, коли здійснюється критичний аналіз об'єкта з позиції його недоліків (що може не спрацювати; яка небезпека може мати місце тощо). *Червоний* капелюх використовується тоді, коли є потреба у вияві емоцій, почуттів та інтуїції. Це дозволяє регулювати емоційні прояви та зводити нанівець конфліктні ситуації, що мають місце в процесі

колективного вирішення проблемного завдання студентами. *Зелений* капелюх спрямовує розумову діяльність студентства на зміни, які породжуватимуть щось принципово нове. Е. Боно підкреслює, що цей капелюх найзатребуваніший, оскільки активізує творчий потенціал особистості. Мислення у *синьому* капелюсі виступає в якості кучера, який править кіньми і визначає, що повинно відбуватися і в якій послідовності.

Світове кафе (The World Cafe) – це метод роботи, який використовується для роботи в малих групах, спрямований на обмін думками, ідеями й досвідом. Учасників потрібно розподілити на групи. Кожна група займає свій столик, обговорює проблему і після закінчення певного часу переходять до інших учасників, де проводять обговорення проблеми.

Метод світове кафе використовують для активізації колективної діяльності, для вивчення студентами питань, що мають важливе значення, для знаходження розв'язання поставлених проблем, для створення можливостей виявлення нових оригінальних ідей, для стимулювання взаємодії між доповідачем й аудиторією, для обміну досвідом і думками.

Кейс-метод (метод *case-study* або метод конкретних ситуацій) – метод активного проблемно-ситуаційного аналізу, який заснований на навчанні шляхом вирішення конкретних завдань – практичних ситуацій з урахуванням специфіки освоєння професійної діяльності. Мета методу – спільними зусиллями групи студентів проаналізувати ситуацію-*case*, що виникає при конкретному положенні справ, і виробити практичне рішення; після закінчення – оцінка запропонованих алгоритмів і вибір кращого рішення поставленої проблеми.

Метод використовують як педагогічний прийом, щоб спровокувати дискусію в навчальній аудиторії. Він відображає не тільки певну практичну проблему, але й актуалізує необхідний комплекс знань для засвоїти в процесі вирішення проблеми. Основною перевагою методу є можливість оптимально поєднувати теорію й практику, що є досить важливим при підготовці висококваліфікованого фахівця.

Висновки. Таким чином, аналіз методико-педагогічної літератури та досвід практичного застосування активних й інтерактивних методів навчання у закладах вищої освіти доводить, що використання досліджуваних методів при підготовці майбутніх спеціалістів сприяє активізації пізнавальної діяльності студентів, їхньому самостійному пошуку шляхів і варіантів вирішення

поставлених навчальних завдань, ефективній співпраці та взаємодії між студентами, формуванню в них навичок роботи в команді, формуванню власної думки, життєвих і професійних навичок, виходу на рівень усвідомленої професійної компетентності. Використовуючи досліджувані методи навчання, викладач вищої школи створює умови для розвитку вміння студентів рефлексувати, що допомагає їм знайти індивідуальний стиль професійної діяльності, прогнозувати й аналізувати результати своєї роботи, підвищує рівень самоорганізації, дозволяє досягти адекватної професійно-особистісної самооцінки.

Література

1. Біницька К.М. Використання активних методів навчання у процесі вивчення курсу «Порівняльна педагогіка». *Неперервна професійна освіта: теорія і практика*. Випуск 4(45), 2015. С. 74-78.
2. Гін А.О. Прийоми педагогічної техніки: Свобода вибору. Діяльність. Зворотній зв'язок. Ідеальність: посібник для вчителя. 13-те видання. Х. : Основа, 2015. 112 с.
3. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посіб. Київ: Академвидав, 2004. 320 с.
4. Дяченко-Богун М. Активні методи навчання у вищому навчальному закладі. *Витоки педагогічної майстерності*. 2014. Випуск 14. С. 74-79.
5. Євтушевський В. Управління інноваційним розвитком у вищих навчальних закладах України. *Проблеми освіти*. 2008. Вип. 54. С. 13-19.
6. Ковальова О.М., Сафаргаліна-Корнілова Н.А., Герасимчук Н.М., Кочубей О.А. Використання інтерактивних методів навчання на кафедрі пропедевтики внутрішньої медицини №1, основ біоетики і біобезпеки. *Інноваційні технології в системі професійної підготовки студентів в ХНМУ : матеріали XLVIII навч.-метод. конф., (Харків, 10 грудня 2014р.)*. Харків: ХНМУ, 2014. Вип. 5. С. 114-118.
7. Пометун О. І., Проженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посібник. Київ, 2006. 192 с.
8. Садкіна В.І. Маленькі секрети учительського успіху. Навчаємо з радістю. Х.: Основа, 2016. 144 с.
9. Штефан Л.В. Концепція латерального мислення Е. Боно як основа активізації творчої діяльності майбутніх інженерів-педагогів. *Теорія і практика*

упр. соц. системами: філософія, психологія, педагогіка, соціологія. 2014. № 2. С. 27-33.

10. Bashkir O. I. Modern formats of professional development of educational community. *Innovative solutions in modern science*, 2018. 3 (22). P.116-128.

References

1. Bynitskaya K.M. Use of active teaching methods in the course of studying the course «Comparative pedagogy». *Continuing Professional Education: Theory and Practice*. Issue 4 (45), 2015. pp. 74-78.

2. Gin A.O. Receptions of pedagogical techniques: Freedom of choice. Activity. Feedback. Ideal: Teacher's Guide. 13th edition. K.: Osnova, 2015. 112 p.

3. Dychkivska I. M. Innovative pedagogical technologies: teaching. Manual Kyiv: Academic Edition, 2004. 320 p.

4. Diachenko-Bohun M. Active teaching methods in higher educational institutions. *Origins of pedagogical skill*. 2014. Issue 14. P. 74-79.

5. Evtushevsky V. Management of innovative development in higher educational institutions of Ukraine. *Problems of education*. 2008. 54. P. 13-19.

6. Kovaleva O.M., Safargalina-Kornilova N.A., Gerasimchuk N.M., Kochubei O.A. The use of interactive teaching methods at the department of propaedeutics of internal medicine №1, the basics of bioethics and biosafety. *Innovative technologies in the system of professional training of students in KhNMU: materials of the XLVIII educational-methodical conference*, (December 10, Kharkiv, 2014. K. : KhNMU, 2014. № 5. P. 114-118.

7. Ponometon O. I., Prozhenko L.V. Contemporary lesson. *Interactive Learning Technologies: science. Method. manual*. Kyiv, 2006. 192 p.

8. Sadkina V.I. Little secrets of teacher's success. *Teach with joy*. K. : Osnova, 2016. 144 pp.

9. Stefan L.V. The concept of lateral thinking E. Bono as a basis for activating the creative activity of future engineer educators. *Theory and practice of practice. social systems: philosophy, psychology, pedagogy, sociology*. 2014. № 2. P. 27-33.

10. Bashkir O. I. Modern formats of professional development of educational community. *Innovative solutions in modern science*, 2018. 3 (22). P.116-128.