

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ВІДОКРЕМЛЕНИЙ ПІДРОЗДІЛ «МИКОЛАЇВСЬКА ФІЛІЯ»
КИЇВСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ**

**ІНТЕРАКТИВНІСТЬ У ФОРМАХ РОБОТИ З
СТАРШОКЛАСНИКАМИ**

СЛОВНИК ТЕРМІНІВ

Миколаїв, 2014

Останнім часом спостерігається активне впровадження інноваційних технологій в сучасний педагогічний процес, адже, фахівці у своїй професійній діяльності, намагаючись бути на рівні вимог часу, використовують нововведення з метою оптимізації та урізноманітнення навчально–виховного процесу. Особливої актуальності набуває використання інтерактивних технологій навчання. У зв'язку з цим, відповідно, вводяться нові терміни, пояснення яких не надається в державних стандартах України. Деякі питання запозичуються з інших галузей знань, деякі мають іншомовне походження.

При створенні словника було використано фахову навчальну літературу, матеріали Вікіпедії, інших Інтернет – ресурсів, список яких додається.

Цей словник містить основні терміни та може бути доповнений, тому пропонуємо долучитися до процесу його формування. Якщо ви знайомі з іншими, не представленими в цьому виданні термінами, чи вважаєте, що термінам у даному словнику дано неточне визначення, повідомте нас за контактами вказаними нижче. Заздалегідь вдячні Вам за співпрацю!

Укладачі:

Федотова Н.В. – Заслужений працівник культури
України, перший заступник директора МФ КНУКіМ
E-mail: kherson_kuk@ukr.net
Тел.(050)318-67-70

Шуляк С.О. – кандидат педагогічних наук, доцент
E-mail: shulylak@mail.ru
Тел.(050)871-73-53

Актуалізація – відтворення в пам'яті учня знань, уявлень, життєвого досвіду, набутих ним раніше.

Аналіз – розкладання, розчленування цілого на частини; здійснюється у двох напрямках: практичної дії та розумової операції.

Баскет - метод (ін-баскет або ін-трей, від англ. In - basket test, in basket echnique, англ. Basket tray – корзина, піднос, лоток) - метод оцінки та навчання, заснований на імітації ситуацій, що часто зустрічаються в практичній діяльності. Баскет - метод дозволяє оцінити здатність учня до роботи з інформацією та вмінню приймати рішення на підставі наявної інформації. Ця вправа передбачає виконання учнем ролі співробітника, якому потрібно розібратися накопичилися ділові папери, що відносяться до повсякденної діяльності менеджера тієї чи іншої організації і прийняти необхідні рішення, розібравши дану документацію. Баскет – метод оцінює і розвиває здатність до аналізу, систематизації та відбору найбільш важливих факторів і їх класифікації з урахуванням важливості і терміновості, до формулювання шляхів вирішення різних проблем.

Веб – квест (освітній веб – квест) – це сайт в Інтернеті, з яким працюють учні, виконуючи те чи інше завдання. Створюються такі веб – квести для максимальної інтеграції Інтернету в учбовий процес на різних рівнях навчання. Вони охоплюють окрему проблематику, навчальний предмет, тему, можуть бути і міжпредметними. Розрізняють два типи веб – квестів: для короткочасної (мета: поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на одне – три заняття) та довготривалої роботи (мета: поглиблення та укріплення знань учнів, розраховані на тривалий строк – може бути на семестр або навчальний рік). Особливістю навчальних веб – квестів є те, що частина, або вся інформація для самостійної чи групової роботи учнів знаходиться на різних веб – сайтах. Результатом роботи в форматі веб – квесту є публікація робіт учнів в мережі Інтернет. До структури веб – квесту входить: вступ (де чітко описані головні ролі учнів, сценарій квесту, попередній план робіт, огляд усього квесту); центральне завдання; список інформаційних ресурсів; опис процедури роботи; опис критеріїв та параметрів оцінки веб – квесту, керівництво до дій, заключна частина.

Вебінар (англ. Webinar) – спосіб організації зустрічей он-лайн, формат проведення семінарів, тренінгів та інших заходів за допомогою Інтернет – зв’язку. Це неологізм, утворений поєднанням слів веб (англ. «мережа») та семінар. Для організації вебінару використовують технології відео – конференції тощо.

Гра – вид діяльності, ціллю якої виступає сам процес діяльності, а не предметний результат; джерелом якої служить наслідування та досвід і спонукуваний потребою особистості в активності.

Гра ділова – імітація ситуації з моделюванням професійної чи іншої діяльності шляхом гри та заздалегідь повідомленими правилами.

Гра рольова – групова гра, в якій діти беруть на себе різноманітні соціальні ролі за спеціально створених сюжетних умов.

Гра сюжетна – гра, в якій діти відтворюють сюжети із реального життя людей або з художньої літератури.

Групова робота на уроці – форма організації навчально-пізнавальної діяльності, за якої учні, об’єднані в малі групи, виконують як спільні, так і диференційовані завдання педагога.

Дебати – техніка залучення присутніх до формально структурованих обговорень суперечливих поглядів на одну й ту саму проблему.

Дискусія – колективне обговорення суперечливого питання, проблеми, яке відбувається у формі суперництва думок з метою пошуку його оптимального вирішення.

Діалог (dia – наскрізний рух, «проникнення»; logos – мовлення, смисл) – процес взаємопроникнення смислів, руху логосів культури, механізмами якого є інтерактивність, суб’єкт - суб’єктність, а також наявність, як мінімум, трьох героїв (фігур): релятивних смислів Я, Іншого (не - Я, Ти), абсолютного смислу. Носіями смислів у діалозі постають особистості, культури, тексти. Будь-який діалог – це діалектика – тотожність протилежностей, єдність у багатоманітності. Загальним законом діалогу є діалектична єдність Я та Іншого, внаслідок якої діалог розгортається у циклічний рух від самоті через іншість і знову до самоті. Діалог є ключовою категорією діалогічної філософії як провідної концептуальної парадигми сучасного гуманітарного знання.

Діяльність - внутрішня (психічна) і зовнішня (фізична) активність людини, що регулюється усвідомленою метою.

Інноваційне навчання – зорієнтована на динамічні зміни в навколишньому світі початкова діяльність, яка ґрунтується на розвитку різноманітних форм мислення, творчих здібностей, високих соціально-адаптаційних можливостей особистості.

Інтерактивне навчання (комунікативно-діалогове) – різновид проблемного навчання, побудований на діалозі учасників навчального процесу. У широкому розумінні інтерактивним називають такий аспект спілкування, який характеризується стратегією взаємодії партнерів. Визначають такі типи стратегій взаємодії: конкуренція, кооперація, співробітництво. Суть інтерактивного навчання полягає в тому, що навчальний процес організований таким чином, що практично всі учні залучені в процес пізнання. Спільна діяльність учнів в процесі пізнання, освоєння навчального матеріалу означає, що кожен вносить свій особливий індивідуальний внесок, йде обмін знаннями, ідеями, способами діяльності. Причому, відбувається це в атмосфері доброзичливості та взаємної підтримки, що дозволяє не тільки отримувати нове знання, але й розвиває саму пізнавальну діяльність, переводить її на більш високі форми кооперації та співробітництва. Характеристика, сутнісна особливість інтерактивних форм - це високий рівень взаємно спрямованої активності суб'єктів взаємодії, емоційне, духовне єднання учасників. Характерними рисами інтерактивного навчання є: побудова навчання як розв'язання серії взаємопов'язаних проблемних ситуацій; переважно групова робота учнів на уроці; опора на учнівський досвід і мінімальне знання з теми; відкритість (незавершеність) навчання, відсутність раз і назавжди визначеного рішення; співробітництво різних рівнів (вчитель – група, вчитель – учень, учень – група, учень – учень); швидкий зворотний зв'язок – учень бачить реакцію вчителя, може проконсультуватися в будь-який момент навчання; емоційне піднесення, розкутість; діалог – основний елемент навчання. Реалізується інтерактивне навчання за допомогою активних методів, таких як дискусія, рольова гра, моделювання ситуації тощо.

Інтерактивний - слово «інтерактив» прийшло до нас з англійської від слова «interact»: Inter - взаємний, act - діяти. Інтерактивний - означає здатність взаємодіяти або перебуває в режимі бесіди, діалогу з будь-ким (людиною) або чим-небудь (наприклад, комп'ютером). Отже, інтерактивне навчання - це, перш за все, діалогове навчання, в ході якого здійснюється взаємодія викладача і студента. Особливості цієї взаємодії полягають у наступному: перебування суб'єктів освіти в одному смисловому просторі; спільне занурення в проблемне поле розв'язуваної задачі, тобто включення в єдиний творчий простір; узгодженість у виборі засобів і методів реалізації рішення задачі; спільне входження в близький емоційний стан, переживання співзвучних почуттів, що сприяє прийняттю і здійсненню вирішення завдань.

Інтерактивні навчальні технології – ігрові технології навчання і розвитку, що побудовані на цілеспрямованій спеціально організованій груповій та міжгруповій діяльності, «зворотному зв'язку» між всіма учасниками для досягнення взаєморозуміння й корекції навчального та розвивального процесу, індивідуального стилю спілкування на основі рефлексивного аналізу.

Інтерактивність – спеціально організована пізнавальна дослідницька діяльність, яка передбачає взаємодію і співпрацю усіх учасників освітнього процесу для вирішення навчальних і практичних завдань. Умовами інтерактивності є наявність проблеми, її обговорення і співпраця групи над її вирішенням, прийняття узгодженого рішення, аналіз, рефлексія її результатів членами групи.

Інтеракціонізм (англ. - взаємодія) – напрям соціальної психології (започаткував його американський соціолог і психолог Дж. Мід), згідно з яким люди, взаємодіючи, «обмінюються символами», «ролями» і з огляду на позицію комуніканта конструюють ситуації та власні дії.

Інформаційний брифінг – захід в режимі пресс – конференції, де можна не тільки відповідати на запитання, але і проводити тематичні консультації.

Квест – інтелектуально динамічна гра, що поєднує спортивне орієнтування, розв'язування інтелектуальних завдань, принцип командних змагань і багато чого цікавого. З англійської «квест» - «загадка, головоломка, питання». Мета гри полягає в тому, щоб виконати завдання і отримати винагороду. Сюжетом квесту може бути як проста головоломка,

так і ціла детективна історія. Зазвичай гра включає алгоритм, якого треба дотримуватися. У кожному із завдань, учасника чекають у визначеному місці. Учасник, який справився з першим завданням, отримає інструкцію по виконанню наступного.

Кейс - проблемна ситуація, що вимагає відповіді і знаходження рішення. Рішення кейса може відбуватися як індивідуально, так і в складі групи. Основне завдання кейса навчитися аналізувати інформацію, виявляти основні проблеми та шляхи вирішення, формувати програму дій.

Кейс – стаді (англ. Casestude) – метод навчання, при якому, як і в діловій грі, за основу береться реальна або вигадана ситуація. Різниця в тому, що учасники вивчають проблемну ситуацію з метою її діагностики (кейса). Кейс - стаді вчить пошуку рішень конкретних проблем, розвиває аналітичні навички. Аналіз відбувається під керівництвом педагога (інструктора) за чітко розробленою схемою із залученням максимальної кількості учасників. Використання кейс-стаді є доцільним в умовах комплексного навчання через певний проміжок часу для забезпечення активності тих, хто навчається.

Кейс-метод (метод конкретних ситуацій) – це такий метод навчання, за якого студентам пропонується проаналізувати реальну життєву ситуацію. Опис цієї ситуації одночасно відображає не тільки якусь практичну проблему, але й актуалізує певний комплекс знань, які необхідно засвоїти під час вирішення проблеми. При цьому сама проблема не має однозначного вирішення.

Кліпове мислення (англ. Clip - стрижка; швидкість (руху); вирізка (з газети); уривок з фільму, нарізка) – особливий тип мислення, що формується під впливом інформаційних технологій, яке ще називають фрагментарним, калейдоскопічним, мозаїчним, піксельним, колажним тощо. Картину світу людина з кліповим мисленням складає з невеличких клаптиків, фрагментів в режимі коротких, інтенсивних образів спрощеного змісту, які створюють нові образи, ще більш віддалені від реальності. Фрагментарна, нав'язлива подача інформації може мати цілеспрямований характер. Вона знижує здатність до критичного сприйняття дійсності, призводить до розладу уваги, утруднює сприйняття та аналіз інформації протягом тривалого часу.

Креативність – творчість, здатність до створення нового, оригінального.

Майстер – клас – це одна з форм ефективного професійного, активного навчання. Він відрізняється від семінару тим, що під час майстер - класу ведучий - спеціаліст (майстер) розповідає і, що ще більш важливо, показує, як застосовувати на практиці нову технологію або метод. Тематика майстер - класів включає в себе: різні аспекти і прийоми використання технологій; авторські методи застосування технологій на практиці, і ін. Ідея майстер - класу полягає в тому, що признаний майстер демонструє свої унікальні прийоми роботи широкому колу підготовлених слухачів. Тут, на відміну від публічних виступів, слухачі мають можливість розібрати процес проведення експертизи, що в реальній повсякденній роботі практично не вдається. «Учнями» стають як досвідчені фахівці, так і початківці, оскільки майстер-клас дозволяє побачити роботу як у певному напрямі, так і більш загальні принципи та підходи до експертизи.

Метод мозкового штурму (англ. Brainstorming) - оперативний метод вирішення проблеми на основі стимулювання творчої активності, при якому учасникам обговорення пропонують висловлювати якомога більшу кількість варіантів рішення, в тому числі самих фантастичних. Потім із загального числа висловлених ідей відбирають найбільш вдалі, які можуть бути використані на практиці.

Метод навчання – спосіб упорядкованої взаємної діяльності вчителя й учнів, спрямований на розв'язання навчально - виховних завдань.

Метод презентацій використовується для представлення досягнень або викладення матеріалу, що вимагає унаочнення у максимальному обсязі.

Метод проектів – система навчання, за якою учні набувають знань, умінь і навичок у процесі планування й виконання практичних завдань - проектів, що постійно ускладнюються. Під час роботи за методом проектів чільне місце посідає самодіяльність учнів та їхня активність, ініціативність, захопленість. Проекти можуть мати індивідуальний, груповий чи колективний характер.

Методи активізації навчально - пізнавальної діяльності – це сукупність прийомів і способів психолого - педагогічного впливу на учнів, що (порівняно з традиційними методами навчання) першою чергою спрямовані на розвиток у них творчого самостійного мислення, активізацію пізнавальної діяльності, формування творчих навичок та вмінь нестандартного розв’язання певних професійних проблем і вдосконалення навичок професійного спілкування.

Мотив – спонукальна причина дій і вчинків людини.

Мотиватори – вид наочної агітації, призначення якої створити відповідний настрій у школах, університетах і на робочих місцях. Мотиватор – певне зображення, що стимулює до дії або до певних змін, надихає на роботу над собою, змушує позитивно задуматися над хвилюючими проблемами.

Мотивація – система усіх видів спонукань особистості (потреби, мотиви, інтереси, цілі установки, ідеали), які регулюють поведінку і діяльність людини.

Мультимедіа – засоби, що передбачають комунікацію, у якій використовуються будь - які комбінації різних засобів, із застосуванням або без застосування комп’ютера. Мультимедійні засоби можуть включати текст, аудіо, музику, звуки, зображення, анімацію й відео, часто вони також включають гіпертекст та гіпертекстові посилання.

Педагогічна технологія – науково обґрунтована педагогічна (дидактична) система, яка гарантує досягнення певної навчальної мети через чітко визначену послідовність дій, спрямованих на розв’язання проміжних цілей і заздалегідь визначений остаточний результат.

Презентація — це публічне представлення певної інформації. Метою презентації може бути представлення досягнень організації або окремої людини, реклама продукції, висвітлення різноманітних заходів, перспектив розвитку інформаційних технологій тощо. Презентації можуть проводитися на виставках, конференціях та семінарах, у навчальних аудиторіях, в офісах і торгових залах, демонструватися по телебаченню, транслюватися по радіо тощо. В навчальному процесі презентація здебільшого використовується для супроводу усного повідомлення на уроці або доповіді на конференції, під час захисту навчального проекту чи науково-дослідної роботи, при поясненні нового матеріалу тощо.

Презентації як спосіб представлення інформації зазвичай містять текст, ілюстрації до тексту для кращого його сприйняття, звукові та відеофрагменти. Сучасні інформаційні технології дозволяють створювати набори електронних слайдів з використанням текстів, графічних зображень, аудіо- та відеофрагментів, робити їх мультимедійними, динамічними, інтерактивними.

Проблема – знання про невідоме, різновид запитання, відповіді на яке не існує у накопичених знаннях і тому вимагає відповідних дій для набуття нових знань.

Проблемна ситуація – обставина, коли перед учнями постають нові умови й інформація, за яких вони не можуть прийняти рішення на основі своїх власних знань і досвіду, а тому мають відшукувати нову інформацію й набувати нового досвіду.

Проблемна ситуація у навчанні - це пізнавальна трудність, для подолання якої учні мають здобути нові знання або докласти інтелектуальних зусиль. Проблемна ситуація, що усвідомлюється та приймається студентами до розв'язання, перетворюється у проблему. Проблема у якій зазначено параметри та умови розв'язання переходить у проблемну задачу чи проблемне завдання.

Спілкування — складний, багатоплановий процес встановлення і розвитку контактів між людьми, породжуваний потребами у спільній діяльності, який передбачає обмін інформацією, взаємодію, сприймання та розуміння між його учасниками.

Сторітеллінг (англ. Storytelling – розказування історій) – є способом передачі інформації через розповіді, що доповнюються музикою, фото, відео та іншими ефектами (цифровий сторітеллінг).

Творчі завдання - навчальні завдання, які вимагають від учнів не просто відтворення інформації, а творчості, оскільки завдання містять більший або менший елемент невідомості і мають, як правило, декілька підходів. Творче завдання складає зміст, основу будь-якого інтерактивного методу. Творче завдання (особливо практичне і близьке до життя учнів) надає сенс навчанню, мотивує учнів. Вибір творчого завдання сам по собі є творчим завданням для педагога, оскільки потрібно знайти таке завдання, яке відповідало б наступним критеріям: не мало однозначного рішення; було практичним і корисним для учнів; було пов'язане з життям учнів; викликало інтерес в учнів; максимально відповідало цілям навчання.

Тренінг - (англ. training) — це запланований процес модифікації (зміни) відношення, знання або поведінкових навичок того, хто навчається, через набуття навчального досвіду з тим, щоб досягти ефективного виконання в одному виді діяльності або в певній галузі. Тренінг – це насамперед навчання, що опирається на досвід людини, а також допускає, що присутні на тренінгу люди, окрім отримання нової інформації, мають можливість відразу використовувати її на практиці, виробляючи нові навички. Сьогодні значна увага приділяється інтерактивним методам, що використовуються із застосуванням навчальних комп'ютерних програм, які реалізують більш дієвий підхід до знань. Засобами реалізації зазначеного підходу слугують комплекси програмно-апаратних засобів (комп'ютер, мультимедійний проектор та сенсорна дошка), які забезпечують можливість організації навчально-пізнавальної діяльності шляхом інтерактивного навчання.

Флаєр (англ. Flyer (flier) – рекламний листок) – невелика інформаційна листівка, часто виконана в яскравих соковитих фарбах. Використовуються флаєри переважно як матеріал для розповсюдження у різних рекламних і промоакціях. Нерідко флаєр є своєрідним безплатним пропуском, запрошенням або навіть вхідним квитком на захід.

Флеш – семінар (англ. Flash – проблиск, спалах, мить, несподівана поява) форма передачі знань і умінь, в основі якої лежить обговорення нововведень та обмін досвідом. Слухачі флеш – семінару мають можливість за короткий час познайомитися з методиками авторитетних провідних лекторів, а також з напрацюваннями колег з питання, що розглядається. На флеш – семінарах в результаті колективних обговорень виробляється загальне найбільш ефективне вирішення поставленого завдання. Мета флеш – семінару – згенерувати якомога більше професійних ідей та обмінятися способами вирішення складних питань з особистої практики.

Флешмоб (англ. Flash mob – спалахуючий натовп) – заздалегідь спланована масова акція, під час якої велика група людей оперативно з'являється в громадському місці, протягом декількох хвилин виконують заздалегідь узгоджені дії, які називаються сценарієм, а потім швидко розходяться.

Non - Stop (університетський, шкільний) - в прямому перекладі означає відмовитися від відпочинку. Життя в режимі Non-Stop - це життя без відпочинку і без сну. Наприклад, під час Non – Stop, присвяченого Міжнародному Дню студента, увесь день університет являє собою майданчик для відкритого, інтерактивного спілкування з цікавими особистостями, студентськими групами, творчими молодіжними колективами.

Speed dating (англ. швидке бачення) – служба знайомств, що побудована на основі швидких побачень. Вперше вечірка в форматі Speed dating відбулася в 1998 р. в районі мільйонерів в Беверлі – Гілз. Зародившись в Америці, Speed dating розповсюдився по усьому світу, включаючи Україну. Метою такого побачення в умовах навчального процесу є надання можливості людям познайомитися та поспілкуватися один з одним. Адже, немає нічого кращого, ніж живе спілкування. Під час проведення заходу в форматі Speed dating, учасники отримують бейджики з іменами, а також «картку симпатій», де можна відмітити людей, що сподобалися. Далі відбувається міні – побачення. На спілкування віч – на – віч з одним із учасників відводиться 5 хвилин. Після сигналу ведучої учасники пересідають за інші столики. Таким чином, за годину відбувається знайомство з великою кількістю людей.

Teach – in – публічна дискусія, зібрання для обговорення актуальних питань.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ампілогова, Л. Інтерактивність в навчальному процесі [Текст] / Л. Ампілогова // Завуч. – 2004. - №30.- с.23-29.
2. Аніскіна, Н. Методична робота. Інноваційні форми організації [Текст] / Н. Аніскіна // Директор школи. - 2011.- № 19-20. - с.45-50
3. Бауер, Т. Інноваційні форми методичної роботи [Текст] / Т. Бауер // Школа. – 2011. - №11. - с. 10-13.
4. Білоус, О. Система роботи заступника директора з упровадження інноваційних технологій [Текст] / О. Білоус // Школа. – 2009.- №12. - с.14-16.
5. Герега, Т. Інтерактивні методи на уроках [Текст] / Т. Герега // Завуч. - 2004.- № 7. - с. 20-22.
6. Гнатюк, Л. Педрада-тренінг [Текст] / Л. Гнатюк // Директор школи. – 2010. - №21. - с.50-59.
7. Годкевич, Л. Інтерактивні технології [Текст] / Л. Годкевич // Завуч.- 2004.- № 6.- с.9-12.
8. Головка, О. Флешмоб: зробимо це привселюдно! [Текст] / О. Головка // Урядовий кур'єр. – 2012. – 28 лист. (№29). – С. 1-5.
9. Дичківська, І.М. Інноваційні педагогічні технології [Текст] / І.М. Дичківська. - К.: Аккадемвидав, 2004. – 59 с.
10. Ільченко, Н.В. Інтерактивні методи навчання [Текст] / Н.В. Ільченко // Завучу усе для роботи. – 2011. - №7-8. - с.32-36.
11. Кларин, М.В. Інтерактивное обучение – инструмент освоения нового опыта [Текст] / М.В. Кларин // Педагогика. –2000. –№7. - с.43-48.
12. Кондратюк, В.Л. Основні тенденції розвитку систем освіти та освітніх технологій у світовій педагогічній практиці [Текст] / В.Л. Кондратюк, М.М. Волос, І.І. Бабин // Відкритий урок. – 2002. –№5-6. - с.43-49.
13. Крамаренко, С.Г. Інтерактивні техніки навчання як засіб розвитку творчого потенціалу учнів [Текст] / С.Г. Крамаренко // Відкритий урок. – 2002. - № 5-6. - с.32-39.
14. Кучерова, Г.М. Інтерактивні вправи та ігри [Текст] / Г.М. Кучерова, В.В. Ягоднікова. – Х.: Основа, 2011. – 142 с.

15. Курлянд, З.Н. Педагогіка вищої школи [Текст]: Навч. посіб. / З.Н. Курлянд, Р.І. Хмелюк, А.В. Семенова та ін.; За ред. З.Н. Курлянд. – 3-тє вид., перероб. і доп. – К.: Знання, 2007 – С.119-120.
16. Підгребя, Н. Педагогічна рада «Інноваційні технології навчання й виховання як засіб розвитку творчої активності учнів» [Текст] / Н. Підгребя // Завуч. - 2008. - №29. - с.57-62.
17. Пометун, О. Інтерактивні технології навчання: теорія і практика [Текст] / О. Пометун, Л. Пироженко. – К., 2002. – 136 с.
18. Психолого-педагогічні аспекти реалізації сучасних методів навчання у вищій школі [Текст]: навч. посібник / за ред. М.В.Артюшиної, О.М.Котикової, Г.М. Романової. – К.: КНЕУ, 2007. – 230 с.
19. Суховерхова, Л. Інноваційні форми методичної роботи [Текст] / Л. Суховерхова // Завуч. - 2008. - №17-18. - с.58-63.
20. Темченко, О. Впровадження інноваційних підходів для підвищення компетентності педагогів [Текст] / О. Темченко // Завуч. – 2005.- №13. - с.32-37.
21. Фасоля, А.М. Особистісно-зорієнтоване навчання: дидактичний аспект [Текст] / А.М. Фасоля // Українська мова і література. – 2003. - №48. - с. 25-28.
22. Фасоля, А.М. Урок в умовах особистісно-зорієнтованого навчання [Текст] / А.М. Фасоля // Українська мова і література. – 2003. - №46. - с. 35-38.
23. Фесенко, Ю. Упровадження інтерактивних технологій в організацію роботи з педагогічними кадрами [Текст] / Ю. Фесенко // Завучу все для роботи. – 2009. - №18. - с.46-49.
24. Черепанова, Л. Методична робота з педагогічними кадрами [Текст] / Л. Черепанова // Управління школою. - 2006. - №15. - с.39-45.
25. Шелестова, Л. Інтерактивні технології: за і проти [Текст] / Л. Шелестова // Шкільний світ. - 2003. - № 12. - с.3-9.
26. Ягоднікова, В. Інтерактивні форми і методи навчання та виховання учнів [Текст] / В. Ягоднікова // Завучу усе для роботи. - 2009. - № 22. - с.10-15.
27. Ягупов, В.В. Педагогіка [Текст]: навч. посібник [Текст] / В.В. Ягупов. – К.: Либідь, 2002. - С. 352.