

## ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ПЕДАГОГІВ

*Розкрито шляхи реалізації інтерактивного навчання у професійній підготовці майбутніх учителів. На основі фундаментальних філософських і психолого-педагогічних праць визначено сутність і організаційно-педагогічні особливості забезпечення інтерактивної навчальної взаємодії як засадничого чинника формування в студентів універсальних і професійних компетентностей через включення учасників освітнього процесу в індивідуальну та колективну навчальну діяльність.*

**Ключові слова:** інтерактивне навчання; навчальна взаємодія; освітній процес; методи і форми навчання; особистість; суб'єкти взаємодії.

**Постановка проблеми.** Пріоритетним напрямом сучасної освітньої політики є вдосконалення професійної підготовки майбутніх учителів, здатних до творчої самореалізації в новітніх умовах європейської інтеграції та підвищеної конкурентоздатності фахівців. Прагнення суспільства до реалізації компетентнісного підходу з метою розв'язання означеного завдання відбито в законах України «Про освіту» (2017), «Про вищу освіту» (2014), Державній програмі «Вчитель» (зі змінами 2011 р.), Національній стратегії розвитку освіти в Україні на період до 2021 року (2013), «Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти "Нова українська школа" на період до 2029 року». У цих документах підкреслюється необхідність упровадження в навчальний процес закладу вищої освіти інноваційних засобів, що дозволять повною мірою зреалізувати особистісно-орієнтовану парадигму в закладах вищої освіти. Сучасні учені (Л. Гриневич, В. Кремень, Л. Лук'янова, С. Сисоєва, М. Степаненко та ін.) поділяють думку, що важливу роль у досягненні вказаних орієнтирів відіграє впровадження інтерактивного навчання, оскільки за його умов студент є суб'єктом пізнавальної діяльності, вступає в конструктивно-критичний діалог із викладачем, бере активну участь у когнітивному процесі, виконуючи творчі, пошукові та проблемні завдання.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій** з означеної проблеми дає підстави стверджувати поліаспектний характер її студіювання: дослідження активності людини, визначення психолого-педагогічних засобів активізації її навчально-пізнавальної діяльності (Б. Ананьєв, Л. Виготський, Д. Ельконін, Л. Занков, О. Леонтьєв, С. Рубінштейн та ін.); обґрунтування діалогічної сутності інтерактивного навчання, виявлення соціальних і культурологічних закономірностей його розвитку (В. Андрущенко, М. Бахтін, В. Біблер, О. Бодальов, В. Кемеров та ін.); характеристика дидактичних вимог щодо реалізації інтерактивного навчання (В. Беспалько, В. Лозова, В. Паламарчук, Г. Селевко, О. Пехота, О. Пометун, та ін.); визначення дидактико-методичного інструментарію забезпечення інтерактивного навчання в освітній практиці (А. Вербицький, Н. Волкова, І. Зимня, С. Смирнов, С. Ступіна та ін.).

Узагальнення масиву ґрунтовних напрацювань, що містять результати переосмислення теоретичних надбань і практичного досвіду щодо організації інтерактивного навчання студентів, свідчить про необхідність активізації наукових пошуків у цій сфері.

**Мета статті** полягає в розкритті загальнодидактичної сутності та організаційно-педагогічних особливостей використання інтерактивного навчання у професійній підготовці майбутніх учителів.

**Виклад основного матеріалу.** Джерельна база дослідження свідчить, що дефініцію «інтерактивне навчання» було введено до понятійно-категоріального апарату педагогічної науки в 90-их рр. ХХ ст. внаслідок використання дослідницьких здобутків суміжних гуманітарних наук, зокрема соціології – положення символічного інтеракціонізму, рольових теорій і теорій референтної групи (Г. Блумер, М. Кун, Дж. Мід та ін.) та гуманістичної психології (А. Маслоу, К. Роджерс, Д. Морено та ін.). Так, Дж. Мід (1994) переконував, щоб міжособистісна комунікація була успішною, людина повинна вміти «прийняти на себе роль» іншого, тобто увійти в становище людини, якій адресовано комунікацію й поглянути на себе її очима. Саме ця здатність, утверджував учений, трансформує індивіда в особистість, у соціальну істоту, яка спроможна поставитися до себе як до об'єкта пізнання й взаємодії. Це означає, що в індивіда з'являється можливість

усвідомлювати сенс власних слів, жестів і дій, а також уявляти, як це сприймається іншою людиною. Доцільно зауважити, що деякі дослідники пов'язують розробку ідеї інтерактивного навчання з початком розвитку мережі Інтернет, а тому поняття «інтеракція» розуміється ними як взаємодія людини-користувача з комп'ютерними програмами, інформаційними базами даних і суб'єктами управління цими програмами (Капранова, 2012).

Для розкриття загальнодидактичної сутності інтеракції важливими, на нашу думку, є наукові здобутки М. Бахтіна (Bakhtin, 1981), котрий схарактеризував «принцип діалогу», який набуває конкретного змісту залежно від сфери застосування (свідомість, культура, мова тощо). Тож його емоційно-вольова спрямованість у вимірі «Я – Інший» виступає головною умовою такої взаємодії – «діалогу на вищому рівні», який перетворюється у взаєморозуміння і, безумовно, забезпечує конструктивність у вирішенні проблеми. Наслідуючи ідеї М. Бахтіна, С. Артур розглядав діалог як визначальну ознаку існування людини в системі «Ти – Я». На його думку, особистість не може самоідентифікуватися в навколишньому світі, не порівнюючи себе з іншими людьми. Учений стверджував, що діалог – це найдовший «шлях до самого себе» для кожного з суб'єктів взаємодії на засадах взаємності, рівності, відкритості, тобто на основі глибоких міжособистісних відносин (Artur, 1997).

Студіювання теоретичних розробок з досліджуваної проблеми доводить, що інтерактивне навчання – це навчання, побудоване на психології людських взаємин і взаємодії студентів із навчальним середовищем, яке водночас виступає сферою засвоєння їхнього професійного досвіду; це процес пізнання через спільну діяльність, діалог і полілог. Так, на думку О. Пошетун, мета інтерактивного навчання, полягає у «створенні педагогом умов навчання, за яких учень сам відкриватиме, здобуватиме й конструюватиме знання та власну компетентність у різних галузях життя» (Пошетун, 2007, с. 8).

На основі узагальнення педагогічного досвіду встановлено, що до переваг інтерактивного навчання варто віднести: усвідомлення студентами включеності в педагогічний процес; розвиток у них особистісної рефлексії; формування активної суб'єктної

позиції (думки, оцінки, ставлення тощо) в пізнавальній діяльності; зміна поведінки та інтеріоризація моральних норм і правил спільної діяльності; розвиток навичок спілкування; підвищення когнітивної, соціальної та фізичної активності; формування академічної групи як єдиного навчального колективу; стимулювання пізнавального інтересу й фасилітативних процесів у ході навчальної роботи студентів; розвиток у них навичок аналізу та самоаналізу на тлі групової рефлексії; формування мотиваційної готовності викладачів і студентів до міжособистісної взаємодії не лише в навчальних, але й у професійних ситуаціях.

Освітня практика переконує, що в інтерактивному вимірі можуть проводитись як практичні (семінарські) заняття, так і лекції. Серед них, приміром, можуть бути виділені такі форми, як: проблемна лекція (викладач на початку і в процесі викладу дидактичного матеріалу презентує проблемні педагогічні ситуації і залучає студентів до їх аналізу; долаючи суперечності, студенти формулюють висновки, які викладач має повідомити як нові знання); лекція із запланованими помилками або лекція-провокація (після оголошення теми лекції викладач повідомляє, що в її змісті буде зроблено певну кількість помилок різного типу: змістові, методичні, поведінкові тощо; студенти по завершенню лекції повинні назвати помилки викладача); парна лекція (передбачає роботу двох викладачів, які читають лекцію за однією темою; у діалозі викладачів і студентів здійснюється постановка проблеми, її аналіз, висунення гіпотез, їх спростування або підтвердження, вирішення протиріч і пошук рішень); лекція-візуалізація (подання викладачем дидактичного контенту супроводжується показом різних малюнків, структурно-логічних схем, опорних конспектів, діаграм тощо за допомогою ТЗН (слайди, відеозапис, дисплеї, інтерактивна дошка та ін.)); лекція «прес-конференція» (викладач просить студентів протягом 2-3 хвилин поставити йому питання (письмово) за оголошеною темою лекції; викладач протягом 3-5 хвилин систематизує їх, починає читати лекцію, включаючи відповіді на поставлені запитання в її зміст); лекція-діалог (зміст подається через низку питань, на які студенти відповідають у процесі лекції).

Уважаємо за доцільне акцентувати увагу на універсальних формах і методах інтерактивного навчання студентів.

Передовсім варто звернутися до дискусії. Це публічне обговорення чи вільний вербальний обмін знаннями, судженнями, ідеями або думками з приводу будь-якого спірного питання. Її суттєвими рисами є поєднання творчо-критичного діалогу й обговорення-суперечки, зіткнення різних точок зору, позицій. Зауважимо, що порівняно з традиційною лекційно-семінарською формою навчання дискусія має низку переваг, серед них: активне, глибоке, особистісно осмислене та критичне засвоєння нових знань; більш тривалий ефект; зворотній зв'язок педагога зі студентами; активна взаємодія студентів між собою; своєчасна діагностика засвоєння студентами навчального матеріалу без застосування формальних методів оцінки тощо (Морева, 2005).

Найвищим ступенем активності характеризується «мозковий штурм» («мозкова атака») – універсальний засіб швидкого включення всіх членів навчальної групи в роботу на основі вільного висловлювання своїх думок із конкретного питання. «Мозковий штурм» використовується для колективного вирішення проблем при розробці проектів, які передбачають генерацію в групі різноманітних ідей, їх відбір і критичну оцінку. Вчені розрізняють: прямий «мозковий штурм» (безпосередня постановка проблемного завдання); зворотний «мозковий штурм» (виявлення в досліджуваному явищі, процесі, предметі максимальної кількості недоліків і розробка шляхів їх усунення в пропонованій моделі); тіньовий «мозковий штурм» (одночасна присутність/відсутність, участь/неучасть «генераторів ідей» у розв'язанні поставленої проблеми); комбінований «мозковий штурм» (використання прямого та зворотного «мозкового штурму» в різних комбінаціях); індивідуальний «мозковий штурм» (студент самостійно генерує ідею, дає їй власну оцінку) (Панина, 2008).

Поліфункціональною формою інтерактивної навчальної взаємодії є гра. Це форма діяльності (частіше – колективної) людей, яка відтворює ті або інші практичні ситуації і систему взаємовідносин. Гра – це один із найефективніших засобів активізації навчального процесу. Використання ігрового методу дозволяє сформулювати пізнавальну мотивацію (ефективно на

початковій стадії навчання); діагностувати рівень підготовленості студентів (доцільно використовувати як на початковій стадії навчання – для попереднього контролю, так і на стадії завершення – для підсумкового контролю результатів навчання); оцінити ступінь оволодіння матеріалом і перевести його з пасивного стану (знання) – в активний (вміння) (ефективне в якості методу практичного відпрацювання навичок відразу після обговорення теоретичного матеріалу).

Здійснюючи наукове узагальнення, учені виділяють три основні категорії ігор: 1) ділова гра як метод імітації (наслідування, зображення, відображення), прийняття управлінських рішень в різних ситуаціях (шляхом програвання, розігрування) за заданими або розробленими самими учасниками гри правилами; 2) рольова гра – ефективна обробка варіантів поведінки в ситуаціях, у яких можуть опинитися студенти (наприклад, атестація, захист або презентація проекту, конфлікт із батьками школяра та ін.). Гра дозволяє набути навичок прийняття відповідальних і безпечних рішень у навчальній ситуації. Характерною ознакою, що відрізняє рольові ігри від ділових, є відсутність системи оцінювання по ходу гри; 3) організаційно-діяльнісні ігри – форми колективної діяльності, у процесі якої відбувається навчання та проектування нових діяльнісних зразків. Такі ігри проводяться з метою впровадження нової практики в професійно-педагогічній сфері (Морева, 2005).

У забезпеченні інтерактивної спрямованості професійної підготовки майбутніх учителів важливу роль відіграє метод аналізу конкретних ситуацій. Під конкретною ситуацією розуміється подія, яка передбачає суперечність (конфлікт) з навколишнім середовищем. Як правило, ці ситуації характеризуються невизначеністю й непередбачуваністю, а також відбивають порушення/відхилення в соціальних, педагогічних і психологічних процесах. Однак метод аналізу конкретних ситуацій може включати й позитивний досвід, вивчення та впровадження якого зумовлює підвищення якості майбутньої фахової діяльності. У методологічному контексті кейс-метод можна представити як складну систему, до якої інтегровано різні методи пізнання (моделювання, системний аналіз, проблемний метод, уявний

експеримент, методи опису, класифікації, ігрові методи), які виконують у кейс-методі певні функції (Сурмин, 2002).

Приміром, у процесі навчання студентам можуть бути запропоновані такі типи ситуацій: 1) ситуація-ілюстрація (демонструє закономірності, механізми, наслідки); 2) ситуація-проблема (опис реальної проблемної ситуації, вирішення якої необхідно здійснити); 3) ситуація-оцінка (опис положення, вихід із якого вже знайдено, необхідно критично проаналізувати прийняте рішення); 4) ситуація-вправа (звернення до спеціальних джерел інформації в літературі, довідниках).

Ми погоджуємося з Ю. Сурмінім (2002), що при складанні опису конкретної ситуації або кейса доцільно враховувати такі вимоги: ситуація повинна відповідати змісту теоретичного курсу і професійним потребам студентів; бажано, щоб ситуація відображала реальний, а не вигаданий професійний сюжет, у ній має бути відображено «як є», а не «як може бути»; доцільно здійснювати розробку кейсів на місцевому матеріалі й інтегрувати їх в поточний навчальний процес; ситуація повинна відрізнятися проблемним характером, містити достатню кількість інформації; потрібно, щоб ситуація відбивала позитивні й негативні приклади; вона має бути цікавою, зрозумілою, досить складною та коректно сформульованою; текст ситуаційної вправи не може містити підказок щодо вирішення поставленої проблеми; грамотно складений кейс повинен наводити приклади рішень, які заслуговують на високу оцінку, які могли б послужити прецедентом для майбутніх конструктивних розв'язків; бажано, щоб текст ситуаційної вправи (кейсу) вимагав прийняття рішень, а не лише оцінки рішень, раніше прийнятих іншими; педагогічно доцільний кейс прищеплює навички, необхідні в подальшій професійній діяльності, дає студенту модель, яку він може взяти за зразок у реальному житті; ситуація (кейс) повинна супроводжуватися чіткими інструкціями щодо роботи з нею.

Узагальнення освітньої практики доводить, що в процесі реалізації інтерактивного навчання доцільно дотримуватися певних організаційно-педагогічних засад, зокрема: навчальна група має складатися з 15-20 студентів; за умови великої кількості студентів доцільно використовувати прийом змагання;

важливо діяти за алгоритмом – індивідуальне вивчення студентами змісту конкретної ситуації – формулювання викладачем основних питань «кейсу» – об'єднання студентів у мікрогрупи – презентація «результатів-рішень» кожною групою – загальне обговорення – аналіз ситуації та підбиття підсумків дискусії викладачем – оцінювання якості роботи студентів із «кейсом».

Одним із новітніх інтерактивних методів навчання і соціально-психологічного розвитку особистості майбутнього вчителя є тренінг, який складається з комплексу різноманітних вправ та ігор, об'єднаних у систему невеликими теоретичними модулями (по 5-15 хвилин). Вони досить різноманітні за цільовим призначенням (від навчальних і розвивальних до психокорекційних і психотерапевтичних), змістом, формою (тренінги, семінари-тренінги, тренінги-марафони та ін.) і за техніками проведення. В якості основних цілей соціально-психологічного тренінгу в процесі професійної підготовки майбутніх педагогів можна виділити такі орієнтири: фасилітація психологічних змін особистості; підвищення соціально-психологічної компетентності учасників педагогічного процесу; розвиток у них здатності ефективно взаємодіяти із середовищем; формування активної соціальної позиції суб'єктів навчальної взаємодії; розвиток у них здатності виробляти значимі позитивні зміни у своєму житті та житті оточення; формування нових компетентностей.

Відзначимо також метод проектів, за його реалізації студенти набувають знання та вміння в процесі самостійного планування й виконання практичних завдань-проектів, які поступово ускладнюються. Проект – це комплекс пошукових, дослідницьких, розрахункових, графічних та інших видів робіт, виконаних майбутніми вчителями самостійно, але під керівництвом викладача, з метою практичного або теоретичного рішення педагогічної проблеми. В роботі над проектом виділяють кілька етапів: проблема – планування (проектування) – пошук рішення – продукт – презентація – портфоліо-папка, у якій зібрані всі робочі матеріали проекту (чернетки, денні плани, звіти та ін.) (Краснов, 2003). В основу методу проектів покладена ідея, яка визначає сутність поняття «проект», – його прагматична спрямованість на результат, який можна отримати при вирішенні практично/



теоретично значущої проблеми. Цей результат можна побачити, осмислити й застосувати в реальній практичній діяльності. Для його досягнення необхідно навчити студентів самостійно мислити, знаходити та вирішувати проблеми, залучаючи з цією метою міждисциплінарне знання, вміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, прогнозувати ймовірні наслідки різних варіантів рішення.

Науковий аналіз досвіду застосування методу проектів у професійній підготовці майбутніх педагогів свідчить про важливість дотримання певних вимог, з-поміж них: наявність значущої у творчому плані проблеми/завдання, що вимагає інтегрованого знання, дослідницького пошуку для її вирішення; практична, теоретична, пізнавальна важливість очікуваних результатів; самостійна (індивідуальна, парна, групова) діяльність студентів; структурування змістової частини проекту (із зазначенням поетапних результатів); використання дослідницьких методів, які передбачають певну послідовність дій; формулювання гіпотез щодо шляхів вирішення завдань; обговорення методів дослідження, способів оформлення кінцевих результатів (захисти, творчі звіти та ін.); збір, систематизація й аналіз отриманих даних; підведення підсумків, оформлення результатів, їх презентація; висновки, окреслення наукових перспектив (Полат, 2003).

**Висновки.** Узагальнюючи педагогічний ефект використання інтерактивного навчання майбутніх учителів, вважаємо за доцільне акцентувати увагу на окремих твердженнях, зокрема:

– інтерактивні методи навчання дозволяють інтенсифікувати процес розуміння, засвоєння і творчого застосування знань при вирішенні завдань педагогічної практики. Успішність професійної підготовки забезпечується завдяки більш активному включенню студентів не тільки у процес отримання, але й безпосереднього («тут-і-тепер») використання знань. Якщо форми і методи інтерактивного навчання застосовуються регулярно, то в студентів формуються навички володіння інформацією та її використання, зникає страх висловити неправильне припущення, встановлюються довірливі відносини з викладачем;

– інтерактивне навчання підвищує когнітивну мотивацію та забезпечує залучення учасників до обговорення проблем, що дає

емоційний поштовх до подальшої пошукової активності майбутніх учителів, спонукає їх до конкретних дій, процес навчання стає більш осмисленим;

– інтерактивне навчання формує здатність мислити нестандартно й обґрунтовувати власну позицію, переконання; розвиває такі риси, як уміння вислуховувати іншу точку зору, готовність співпрацювати, вступати в партнерське спілкування, виявляючи толерантність і доброзичливість по відношенню до своїх опонентів;

– інтерактивне навчання дозволяє отримати новий досвід спілкування, переживань, організації діяльності. Інтерактивна взаємодія забезпечує не лише приріст знань, умінь, навичок, способів комунікації, а й розкриття нових можливостей студентів, вона є ефективним засобом формування універсальних і професійних компетентностей через включення учасників освітнього процесу в осмислене переживання індивідуальної та колективної діяльності для накопичення досвіду, усвідомлення і прийняття цінностей.

Отже, інтерактивне навчання як засіб професійної підготовки майбутніх учителів повною мірою відповідає новітнім науковим підходам і сучасним вимогам освітньої практики. Подальшого вивчення потребують технологічні й методичні засади впровадження інтерактивного навчання студентів.

#### Список використаної літератури

- Капранова, Е. А. (2012). Интерактивное обучение: концептуальные подходы. *Вестник Полоцкого государственного университета*, 7, 23-26.
- Краснов, Ю. Э. (2003). Современные дискуссии по проблеме «Метод проектов». В *Метод проектов*. Серия: «Современные технологии университетского образования» (Вып. 2, с. 197-221). Минск: РИВШ БГУ.
- Мид, Дж. (1994). От жеста к символу. В *Американская социологическая мысль: тексты*. (с. 216-219). Москва: МГУ.
- Морева, Н. А. (2005). *Технологии профессионального образования*. Москва: Академия.
- Панина, Т. С. (2008). *Современные способы активизации обучения*. Москва: Академия.
- Полат, Е. С. (2003). Метод проектов. В *Метод проектов*. Серия «Современные технологии университетского образования» (Вып. 2, с. 39-47). Минск: РИВШ БГУ.
- Пометун, О. (2007). *Енциклопедія інтерактивного навчання*. Київ: А. С. К.
- Сурмин, Ю. П. (Ред.). (2002). *Ситуационный анализ или Анатомия Кейс-метода*. Киев: Центр инноваций и развития.
- Artur, S. J. (1997). *The German and Russian Ideology on M. Bakhtin*. London: Routledge.
- Bakhtin, M. M. (1981). *The dialogical imagination*. Oxford: University Press.

Larysa Semenovska

## INTERACTIVE EDUCATION IN THE PROCESS OF FUTURE TEACHERS' TRAINING

*Didactic essence and organizational-pedagogical features of using interactive learning in the professional training of future teachers are revealed in the article based on the works by M. Bakhtin, E. Kapranova, Yu. Krasnov, E. Polat, Yu. Surmin and others.*

*Studying the phenomenon of interactive learning in this dimension involves focusing attention on the implementation of information technologies, distance education, usage of Internet resources also e-books and reference books, work online and etc, into the educational process. At the same time, there is a view that interprets interactive nature of learning with more wider general and pedagogical standpoint as the ability to interact or be in the mode of dialogue with anyone (for example, a human being – teacher, student, etc.) or anything (e.g., a computer).*

*It is proved that the key concept that defines the content of interactive learning is «interaction». The interaction is understood as direct interpersonal communication, the most important feature of which is to recognize the person's ability «to take the role of others», to imagine how the communication partner or group perceives him, to interpret the situation and design his own actions correspondingly. It is proved that interactive pedagogical interaction is characterized by a high degree of communication intensity of its participants, exchange of activities, change, and variety of their types, forms, and methods. Interactive pedagogical interaction and the implementation of interactive pedagogical methods are aimed at changing, improving behavior models and the activity of educational process participants. Generalization of scientific sources and practical experience has shown that in the process of training future teachers the following interactive methods are used: method of role-playing; method of situational problem solving («case-study»); method of project activities (projects, presentations); dialogical method (dialogue-polylogue, dialogue-discussion, thematic and positional debates on professionally relevant topics) etc.*

**Keywords:** *interactive learning; learning interaction; educational process; methods and forms of learning; personality; subjects of interaction.*

### References

- Artur, S. J. (1997). *The German and Russian Ideology on M. Bakhtin*. London: Routledge.
- Bakhtin, M. M. (1981). *The dialogical imagination*. Oxford: University Press.
- Kapranova, E. A. (2012). Interaktivnoe obuchenie: konceptual'nye podhody. *Vestnik Polockogo gosudarstvennogo universiteta*, 7, 23-26 [in Russian].
- Krasnov, Ju. Je. (2003). Sovremennye diskussii po probleme “Metod proektov”. In *Metod proektov [Project Method]*. Serii: “Sovremennye tehnologii universitetskogo obrazovaniia” (Vol. 2, pp. 197-221). Minsk: RIVSh BGU [in Russian].
- Mid, Dzh. (1994). Ot zhesta k simvolu. In *Amerikanskaia sociologicheskaiia mysl [American sociological thought]: teksty*. (s. 216-219). Moscow: MGU [in Russian].
- Moreva, N. A. (2005). *Tehnologii professionalnogo obrazovaniia [Vocational Education Technologies]*. Moscow: Akademiia [in Russian].
- Panina, T. S. (2008). *Sovremennye sposoby aktivizatzii obucheniia [Modern ways to enhance learning]*. Moscow: Akademiia [in Russian].
- Polat, E. S. (2003). Metod proektov. In *Metod proektov [Project Method]*. Serii “Sovremennye tehnologii universitetskogo obrazovaniia” (Vol. 2, pp. 39-47). Minsk: RIVSh BGU [in Russian].
- Pometun, O. (2007). *Encyklopediia interaktyvnogho navchannia [Encyclopedia of interactive learning]*. Kyiv: A. S. K [in Ukrainian].
- Surmin, Ju. P. (Ed.). (2002). *Situatziionnyi analiz ili Anatomiiia Keys-metoda [Situational analysis or anatomy of the case method]*. Kyiv: Centr innovacij i razvitija [in Ukrainian].

Одержано 08.03.2019 р.