

# Интерактивные образовательные технологии

**Выполнила:** Збродько Ярослава.

ЭУ-13-01

# План

1. Цель интерактивного обучения;
2. Задачи интерактивного обучения;
3. Методы интерактивного обучения;
4. Формы интерактивного обучения ;
5. Компьютерные технологии в образовании.

# Список литературы

- Андресен, Бент. Б. Мультимедиа в образовании
- Подласый И.П. Педагогика. Новый курс: учебник для студ.пед.вузов. — М.: ВЛАДОС, 1999. — Кр. 1: Общие основы. Процесс обучения. — 576 с.: ил.
- Селевко Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления УВП. М.: НИИ школьных технологий, 2005.

**Интерактивный** («Inter» - это взаимный, «act» - действовать) – означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо.



# Цель интерактивного обучения

Создание комфортных условий обучения, при которых студент чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

# Задачи интерактивного обучения

Интерактивное обучение решает одновременно три задачи:

- **познавательную**, которая связана с учебной ситуацией и овладением учебной информацией;
- **коммуникативно-развивающую**, которая связана с выработкой основных навыков общения внутри и за пределами конкретной группы;
- **социально-ориентационную**, которая связана с воспитанием гражданских качеств, необходимых для адекватной социализации индивида в сообществе.

# Интерактивные методы обучения

- Мозговые штурмы ( brainstorm)
- Круглые столы (дискуссия, дебаты)
- Case-study (анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ)
- Деловые и ролевые игры
- Мастер-классы

# Мозговой штурм

Для решения конкретной задачи собирается группа специалистов из 5-15 человек. Перед ними четко ставится задача. Они думают и свободно, без дискуссии, предлагают любые решения. Эти решения записывают и анализируют другие люди, которые и формулируют окончательное решение.





# Круглые столы

Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией.



# Case-study

Обучающимся необходимо: – проанализировать ситуацию, – разобраться в сути проблем, – предложить возможные решения и – выбрать лучшее из них.



# Деловые и ролевые игры

В деловой игре обучение участников происходит в процессе совместной деятельности. При этом каждый решает свою отдельную задачу в соответствии со своей ролью и функцией.



Kresba Dušan Blažek

# Мастер классы

Мастер-класс характеризуется следующим: метод самостоятельной работы в малых группах, позволяющий провести обмен мнениями; создание условий для включения всех в активную деятельность; постановка проблемной задачи и решение ее через проигрывание различных ситуаций; приемы, раскрывающие творческий потенциал как Мастера, так и участников мастер-класса.



# Формы интерактивного обучения

- Групповая форма обучения
- Коллективный способ обучения



# Групповая форма обучения

Цель групповой работы: активное включение каждого ученика в процесс усвоения учебного материала.



# Задачи групповой работы

- Активизация познавательной деятельности.
- Развитие навыков самостоятельной учебной деятельности.
- Развитие умений успешного общения, что способствует совершенствованию межличностных отношений в классе.

# Виды групповой формы обучения

- дифференцированно – групповая
- кооперировано – групповая





# Коллективный способ обучения

Форма организации учебной деятельности, когда **один учит всех, а все учат каждого.**



# Принципы КСО

- Завершённость, или ориентация на высшие конечные результаты
- Непрерывная и безотлагательная передача полученных знаний друг другу
- .Сотрудничество и взаимопомощь между учениками
- Разнообразие тем и заданий
- Разноуровневость (разновозрастность) участников педагогического процесса
- Обучение по способностям индивида



# Методики КСО

- Под абзацная проработка текста
- Обратная методика
- Обмен заданиями
- Мурманская методика



# Компьютерные технологии в образовании.

Компьютерные технологии вносят значительные изменения в организацию процесса обучения. Происходит более рациональная организация познавательной деятельности обучающегося и значительно повышается его мотивация



# Применение компьютерных технологий в образовании

- Урок с мультимедийной поддержкой
- Для компьютерной проверки знаний
- Объяснение нового материала
- Во внеурочной деятельности
- Организация исследовательской деятельности

# Достоинства компьютерных технологий

- общекультурное развитие обучающихся;
- совершенствование навыков владения компьютером;
- повышение мотивации учащихся и их интереса к предмету;
- возможность реализации индивидуализации обучения
- большие возможности наглядного предъявления материала;
- совершенствование процесса проверки работ учащихся; повышение авторитета учителя;
- сочетание контроля и самоконтроля;
- активизация навыков самостоятельной работы.