

# **ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

**в образовательном  
процессе**

## **ЧЕЛОВЕК ПОМНИТ**

10% прочитанного;

20% - услышанного;

30% - увиденного;

50% - увиденного и услышанного;

80% - того, что говорит сам;

90% - того, до чего дошел в  
деятельности



**Закономерность обучения**

***Р. Карникау, Ф. Макэлроу***

# Модели обучения

- Пассивная – ученик выступает в роли «объекта» обучения (слушает и смотрит).
- Активная – ученик выступает «субъектом» обучения (самостоятельная работа, творческие задания).
- Интерактивная – inter (взаимный), act (действовать). Ученик и учитель являются равноправными субъектами обучения.



\* Слово "интерактив" от английского слова interact (inter - взаимный, act - действовать).

\* Интерактивный означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо



# Интерактивное обучение

– это такая организация процесса обучения, в котором невозможно неучастие ученика в коллективном, взаимодополняющем, основанном на взаимодействии всех его участников процессе обучающего познания.



## Интерактивное обучение способствует:

- критически мыслить;
- решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации;
- взвешивать альтернативные мнения;
- принимать продуманные решения;
- участвовать в дискуссиях;
- общаться с другими людьми.



## Интерактивное обучение обеспечивает:

- Высокую мотивацию
- Прочность знаний
- Творчество и фантазию
- Коммуникабельность
- Активную жизненную позицию
- Командный дух
- Ценность индивидуальности
- Свободу самовыражения
- Акцент на деятельность
- Взаимоуважение
- Демократичность



# Цели интерактивного обучения:

- создание комфортных условий обучения, условий, при которых ученик чувствует свою успешность, что делает продуктивным сам процесс обучения.
- организация и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач.
- исключение доминирования как одного выступающего, так и одного мнения над другими. обучение критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения,
- получение навыков участия в дискуссиях, общения с окружающими.

# Задачи интерактивного обучения:

- установление эмоциональных контактов между учащимися;
- развитие коммуникативных умений и навыков;
- обеспечение учащихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовать совместную деятельность;
- развитие общих учебных умений и навыков (анализ, синтез, постановка целей и пр.);
- воспитательная задача - приучает работать в команде, прислушиваться к чужому мнению;
- релаксация, снятие нервной нагрузки, переключение внимания, смена форм деятельности.

# Роль учителя

## Фасилитатор

(поддержка, облегчение) - обучающий сотрудничеству

- направляет и помогает процессу обмена информацией;
- контролирует ход работы в группах;
- отвечает на вопросы;
- регулирует споры, порядок работы;
- в случае крайней необходимости оказывает помощь отдельным учащимся или группе

## Модератор (смягчение, сдерживание)

- выявление многообразия точек зрения;
- обращение к личному опыту участников;
- поддержка активности участников;
- соединение теории и практики;
- взаимообогащение опыта участников;
- облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания участников;
- поощрение творчества участников.

## Условия организации интерактивного обучения

- доверительные, позитивные отношения между обучающим и обучающимися;
- демократический стиль;
- сотрудничество в процессе общения обучающего и обучающихся между собой;
- опора на личный опыт обучающихся, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;
- многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся;
- включение внешней и внутренней мотивации деятельности обучающихся.



# Правила организации интерактивного обучения

**Правило первое.** В работу должно быть вовлечено максимум учащихся. С этой целью полезно использовать технологии, позволяющие включить всех участников в процесс обсуждения.

**Правило второе.** Необходимо психологически подготовить участников. Полезны разминки для раскрепощения, постоянное поощрение учеников за активное участие в работе.

**Правило третье.** Количество участников не должно быть большим, не более 30 человек. От этого зависит качество обучения. Только при этом условии возможна продуктивная работа в малых группах.

**Правило четвертое.** Подготовить помещение для работы: легко пересаживаться для работы в больших и малых группах. Легко видеть и слышать собеседников и ведущего. Следует заранее подготовить материалы. Материал отбирать по принципу "от простого - к сложному". Для работы в группе после отработки первичных умений нужно предусмотреть задания конструктивного, творческого характера.

**Правило пятое.** Продумать вопросы процедуры и регламента. Об этом надо договориться в самом начале и постараться не нарушать его (полезно договориться о том, что все участники будут проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважение его достоинства). По окончании работы в группах во многих случаях необходима организация межгруппового общения (с целью выяснения общей картины, построения системы, обобщения, обеспечение возможности для рефлексии и взаимной оценки).

**Правило шестое.** Отнеситесь с вниманием к делению участников на группы. Первоначально его лучше построить на основе добровольности. Затем уместно воспользоваться принципом случайного выбора.

# Интерактивные методы



1. Работа в парах
2. Ротационные (сменные) тройки
3. Карусель
4. Работа в малых группах
5. Аквариум
6. Незаконченное предложение
7. Мозговой штурм
8. Броуновское движение
9. Дерево решений
10. Суд от своего имени
11. Гражданские слушания
12. Ролевая (деловая) игра
13. Метод пресс
14. Займи позицию
15. Дискуссия
16. Дебаты



## Карусель

Образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внешнее кольцо – это стоящие неподвижно ученики, а внутреннее – ученики через каждые 30 секунд меняются (движутся по часовой стрелке). Таким образом, ученики успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника.



## «Аквариум»

Несколько учеников разыгрывают ситуацию в кругу, а остальные наблюдают и анализируют.



## «Броуновское движение»

Движение учеников по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме.



## «Дерево решений»

Класс делится на 3 или 4 группы с одинаковым количеством учеников. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи.



## «Займи позицию»

Зачитывается какое-нибудь утверждение и ученики должны подойти к плакату со словом «ДА» или «НЕТ». Желательно, чтобы они объяснили свою позицию.



## «Мозговая атака»

Принимается любой ответ учащихся на заданный вопрос. Важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все и записывать мнение каждого на доске или листе бумаги.

Участники должны знать, что от них не требуется обоснований или объяснений ответов.



# Ролевая игра

Участники группы разыгрывают сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций.



## Мини-лекция

является одной из эффективных форм преподнесения теоретического материала. Перед ее началом можно провести мозговой штурм или ролевую игру, связанную с предстоящей темой, что поможет актуализировать ее для участников, выяснить степень их информированности и отношение к теме.



## Просмотр и обсуждение видеофильмов

Перед показом фильма необходимо поставить перед обучаемыми несколько (3-5) ключевых вопросов. Это будет основой для последующего обсуждения. Можно останавливать фильм на заранее отобранных кадрах и проводить дискуссию. В конце необходимо обязательно совместно с обучаемыми подвести итоги и озвучить извлеченные выводы.



# Классификация ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



по А.П. Панфиловой

# Виды интенсивных технологий

1. Активная учебная лекция
2. Семинар
  - Техника «3-D».
  - Техника GROW
3. «Жужжащие» группы
  - Синдикат «*группы решения*»
4. Интеллект-карты
5. «Папка» с входящими документами
6. «Баскетметод» информационный лабиринт

# Технологии анализа ситуаций для активного обучения (action learning)

1. Ситуационный анализ и его виды
2. Традиционный анализ конкретных ситуаций (АКС)
  - Метод ситуационных упражнений (СУ), ситуационных задач (СЗ)
  - Метод ситуационного обучения (Case study method)
  - Метод анализа кейсов
  - Метод «инцидента»
  - Метод анализа критических инцидентов
3. Метод проигрывания ролей (инсценировки)
4. Игровое проектирование

# Брейнсторминг - мозговые штурмы

1. Обратный мозговой штурм
2. Теневой мозговой штурм
3. Комбинированный мозговой штурм
4. Индивидуальный мозговой штурм
  - Челночный
  - Метод «635»
5. Мозговой штурм на доске
6. Мозговой штурм «соло»
7. Визуальная мозговая атака
8. По японски - диаграмма родового сходства
  - «рисовый град»
  - «ринги»

9. Брайновский

# Эвристические техники интенсивного генерирования идей

1. Метод морфологического анализа
2. Техника расчленения
3. Метод инверсии
4. Формат одного вопроса
5. Метод номинальной группы
6. Программно-ролевой метод
7. Техника ликвидации тупиковых ситуаций
8. Метод принудительных отношений

# Комплексные технологии активного обучения

1. Групповая дискуссия
2. Балинтовская сессия
3. Мастер-класс
4. Творческая мастерская
5. Ассесмент-центр

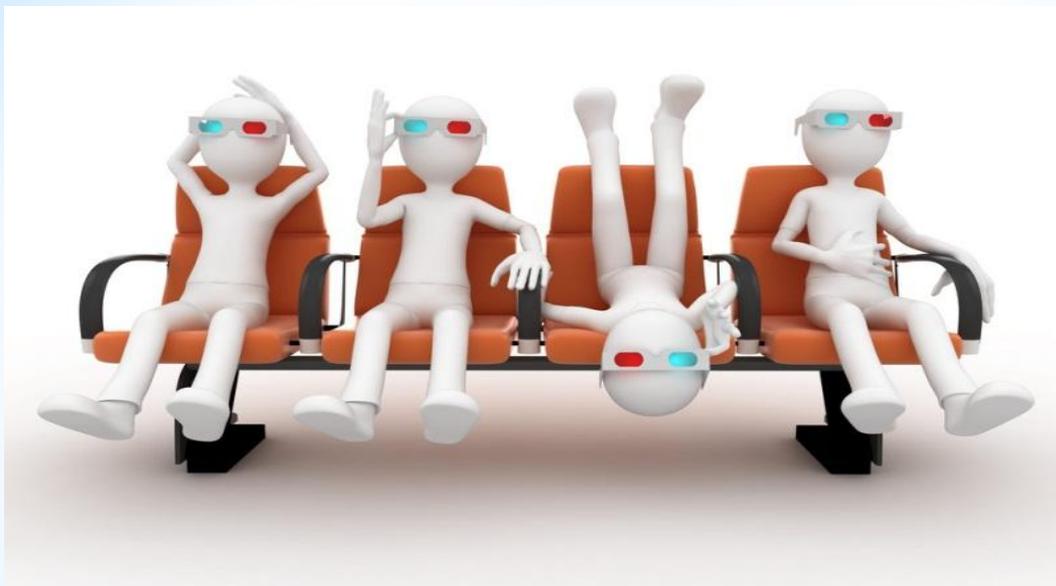
# Методы активного социально- психологического обучения

1. Групповая дискуссия
2. Балинтовская сессия
3. Мастер-класс
4. Творческая мастерская
5. Тренинг и его разновидности
6. Т- группы встреч
7. Дебрифинг

# Психологические игры

(по М.Р. Битяновой )

1. Ролевые игры
2. Имитационные игры
  - Игры - «катастрофы»
  - Деловые игры
  - Сказочные игры
  - Игры проживание
  - Игры проекты
  - Профорориентационные игры
3. Акции



« Я слышу - и я забываю;  
Я вижу - и я запоминаю;  
Я делаю - и я понимаю».

\* Конфуций