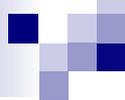




Интерактивные методы обучения

**ПРЯДИЛЬНИКОВА
ОЛЬГА ВЛАДИМИРОВНА,
доцент кафедры СПО, к.ф.н.**



Интерактивное обучение

Интерактивная - inter (взаимный), act (действовать). Процесс обучения осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех учащихся. Преподаватель и обучающийся являются равноправными субъектами обучения.

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

- Мозговой штурм (атака)
- Мини-лекция
- Работа в группах
- Контрольный лист или тест
- Ролевая игра
- Игровые упражнения
- Разработка проекта
- Решение ситуационных задач
- Приглашение визитера
- Дискуссия группы экспертов
- Интервью
- Инсценировка
- Проигрывание ситуаций
- Выступление в роли обучающего
- Обсуждение сюжетных рисунков
- Опрос–Квиз (контроль) и др.



«Аквариум»

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



«Броуновское движение»

движение обучающихся по всей аудитории с целью сбора информации по предложенной теме.



«Дерево решений»



Учебная группа делится на 3 или 4 подгруппы с одинаковым количеством обучающихся. 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 обучающиеся должны подойти к плакату со словом «ДА» или «НЕТ». Желательно, чтобы они объяснили свою позицию



«Свеча»

По кругу передается зажженная свеча, и обучающиеся высказываются о разных аспектах решаемой проблемы

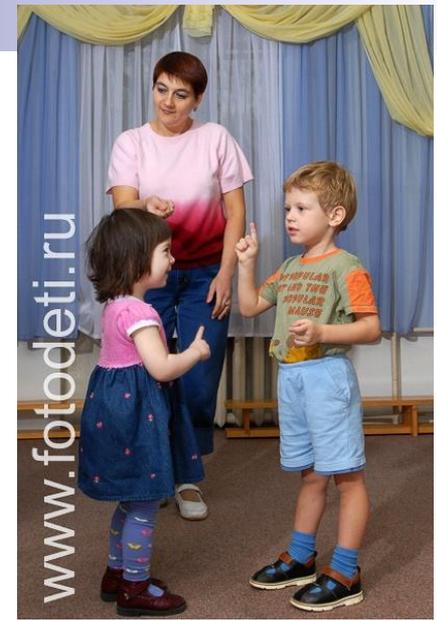


«Мозговая атака»

«Мозговая атака», «мозговой штурм» (метод «дельфи») – это метод, при котором принимается любой ответ обучающихся 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



Ролевая игра – это разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций.

Мини-лекция



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.

Разработка проекта



Этот метод позволяет участникам мысленно выйти за пределы аудитории и составить проект своих действий по обсуждаемому вопросу. Самое главное, что группа или отдельный участник имеет возможность защитить свой проект, доказать преимущество его перед другими и узнать мнение друзей.

Просмотр и обсуждение видеофильмов



Видеофильмы соответствующего содержания можно использовать на любом из этапов занятий и тренингов в соответствии с его темой и целью, а не только как дополнительный материал.

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.

Разминки



Разминки с целью снятия психологической и физической нагрузки. Разминки также способствуют развитию коммуникативных навыков (общению). Они должны быть уместными по содержанию, форме деятельности и продолжительности. Так, например, перед упражнениями, требующими сосредоточенного внимания, не следует проводить слишком подвижные игры-разминки.

Преимущества интерактивных методик обучения

- пробуждают у обучающихся интерес;
- поощряют активное участие каждого в учебном процессе;
- обращаются к чувствам каждого обучающегося;
- способствуют эффективному усвоению учебного материала;
- оказывают многоплановое воздействие на обучающихся;
- осуществляют обратную связь (ответная реакция аудитории);
- формируют у обучающихся мнения и отношения;
- формируют жизненные навыки;
- способствуют изменению поведения



Основные правила организации интерактивного обучения

- **Правило первое.** В работу должны быть вовлечены в той или иной мере все участники.
- **Правило второе.** Надо позаботиться о психологической подготовке участников.
- **Правило третье.** Обучающихся в технологии интерактива не должно быть много.
- **Правило четвертое.** Отнестись со вниманием к подготовке помещения для работы.
- **Правило пятое.** Отнеситесь со вниманием к вопросам процедуры и регламента.
- **Правило шестое.** Отнеситесь со вниманием к делению участников семинара на группы.

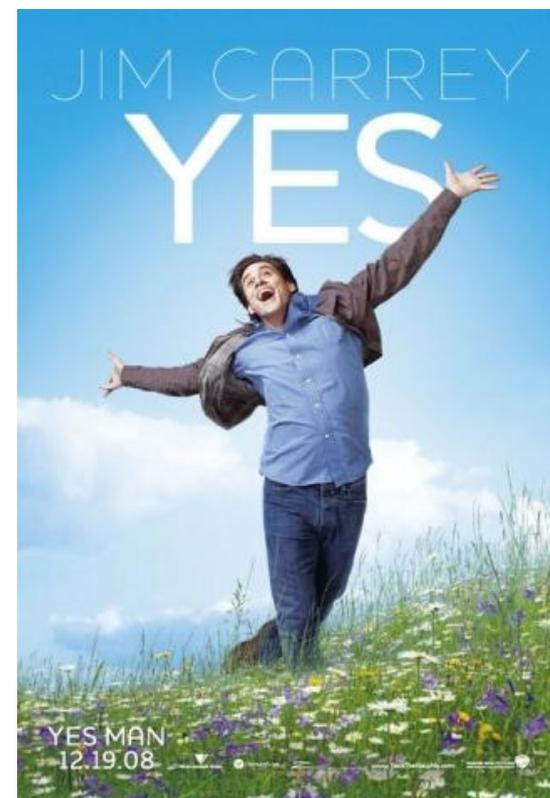
Обязательные условия организации интерактивного обучения

- доверительные, по крайней мере, позитивные отношения между обучающим и обучающимися;
- демократический стиль;
- сотрудничество в процессе общения обучающего и обучающихся между собой;
- опора на личный ("педагогический") опыт обучающихся, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;
- многообразии форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;
- включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся.

Почему мы говорим «да» интерактивным методам

Они обеспечивают:

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



Используемая литература

- 1. Коростылева Л.А. «Психологические барьеры и готовность к нововведениям» СПб., 2010.
- 2. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. «Технологии игры в обучении и развитии» М., 2010.
- 3. Суворова Н. «Интерактивное обучение: Новые подходы» М., 2005.

