



Технология интерактивного обучения

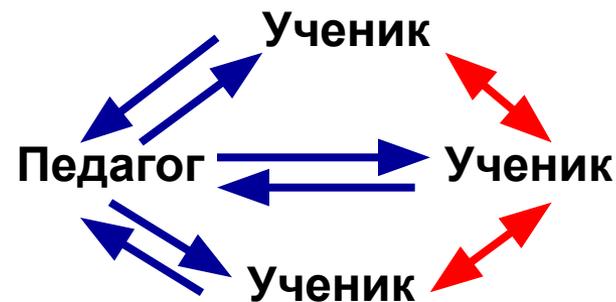
Модели обучения

- 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.



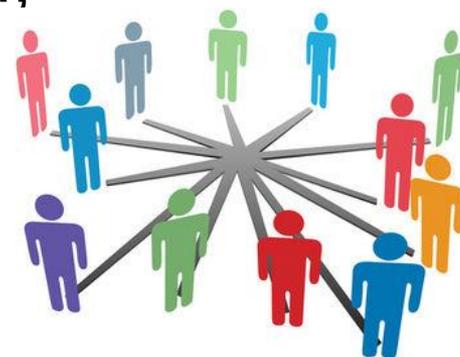
Интерактивное обучение

– 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.





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.



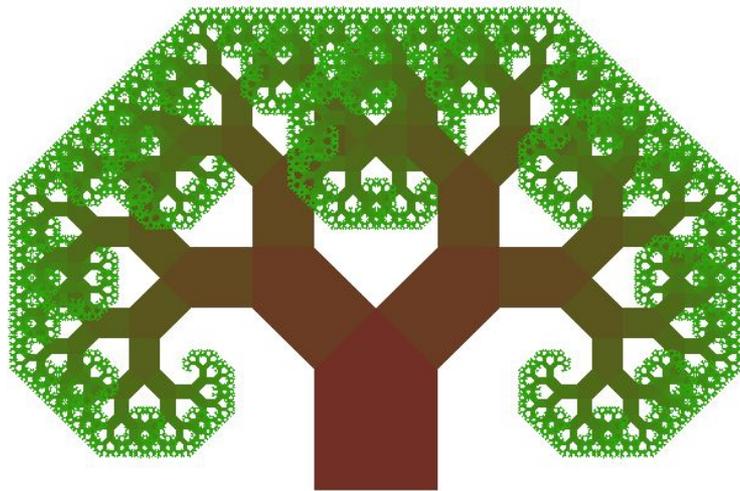
«Броуновское движение»

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.



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;
- многообразии форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся;
- включение внешней и внутренней мотивации деятельности обучающихся.



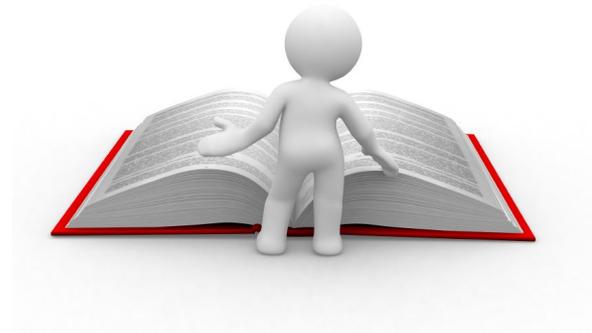
Интерактивное обучение обеспечивает:

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



Используемая литература

- 1. Коростылева Л.А. «Психологические барьеры и готовность к нововведениям» СПб., 1996, 66 стр.
- 2. Мясоед Т.А. «Интерактивные технологии обучения. Спец. семинар для учителей» М., 2004
- 3. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. «Технологии игры в обучении и развитии» М., 1996, 268 стр.
- 4. Суворова Н. «Интерактивное обучение: Новые подходы» М., 2005.



Спасибо за внимание!

