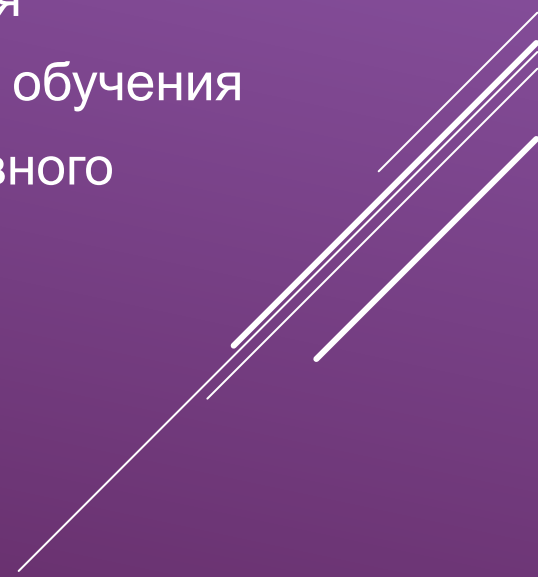
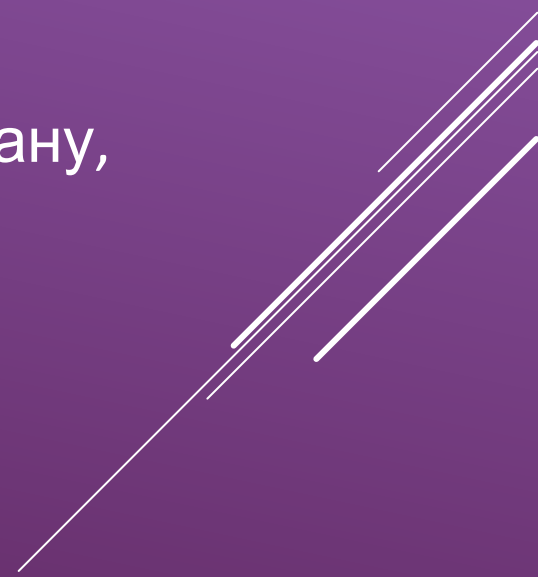


ТЕХНОЛОГИИ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

Акимова Александра Владимировна
группа юст-м-1-3-2016-2

▶ Содержание

- ▶ Урок, как форма организации обучения
 - ▶ Современные подходы к типологии и структуре урока
 - ▶ Необходимость новых подходов к обучению
 - ▶ Суть интерактивного обучения
 - ▶ Интерактивные методы
 - ▶ Преимущества интерактивных методик обучения
 - ▶ Основные правила организации интерактивного обучения
 - ▶ Обязательные условия организации интерактивного
- 

- ▶ Урок, как форма организации обучения
 - ▶ основной единицей занятия является урок,
 - ▶ учащиеся объединяются в классе по возрасту,
 - ▶ период школьного обучения,
 - ▶ занятия обязательны для всех,
 - ▶ существуют расписание занятий, перемен, каникул на весь год,
 - ▶ работа всех учащихся в классе осуществляется по единому для всех плану,
 - ▶ по одной теме,
 - ▶ процессом обучения руководит учитель.
- 

Интерактивное обучение

Интерактивная - inter (взаимный), act (действовать).

Процесс обучения осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех учащихся. Ученик и учитель 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.





Несколько учеников

разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют.

«АКВАРИУМ»

«Броуновское движение»

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



**НАЙТИ ВЕТКУ
ПОУДОБНЕЕ:
ИЗУЧАЕМ
ДЕРЕВО
РЕШЕНИЙ**

ГОРДОСТЬ

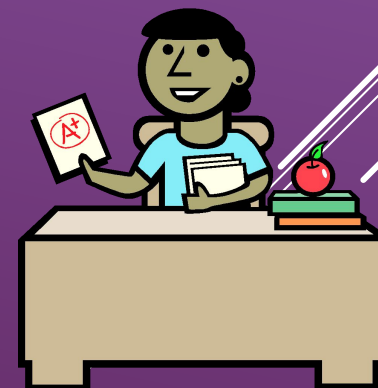


Класс делится на 3 или 4 группы с одинаковым количеством учеников. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи.

«ДЕРЕВО РЕШЕНИЙ»

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

«ЗАЙМИ ПОЗИЦИЮ»



По кругу передается зажженная свеча, и учащиеся высказываются о разных аспектах обучения

«СВЕЧА»



«Мозговая атака», «мозговой штурм» (метод «дельфи») – это метод, при котором 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.

«МОЗГОВАЯ АТАКА»





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

РОЛЕВАЯ ИГРА



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.

МИНИ-ЛЕКЦИЯ



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.

РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА



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 обучающимися несколько (3-5) ключевых вопросов.

ПРОСМОТР И ОБСУЖДЕНИЕ ВИДЕОФИЛЬМОВ

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



- ▶ **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.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА 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.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ОРГАНИЗАЦИИ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

Они обеспечивают:

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



ПОЧЕМУ МЫ ГОВОРИМ
«ДА» ИНТЕРАКТИВНЫМ
МЕТОДАМ

- ▶ 1. Мясоед Т.А. «Интерактивные технологии обучения. Спец. семинар для учителей» М., 2004
- ▶ 2. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. «Технологии игры в обучении и развитии» М., 1996, 268 стр.
- ▶ 3. Суворова Н. «Интерактивное обучение: Новые подходы» М., 2005.

ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

