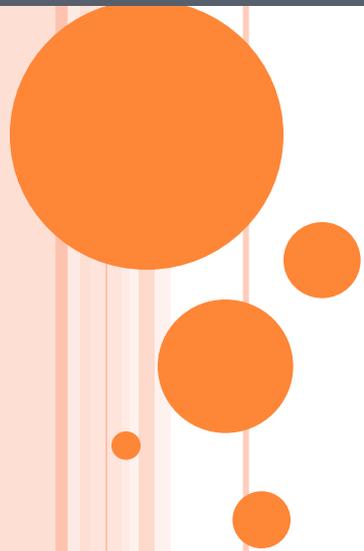


ОБУЧАЮЩИЕ ИЛИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ  
ИНТЕРАКТИВНЫЕ  
МЕТОДЫ  
ОБУЧЕНИЯ



# ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ – ЭТО ОБУЧЕНИЕ С ХОРОШО ОРГАНИЗОВАННОЙ ОБРАТНОЙ СВЯЗЬЮ СУБЪЕКТОВ И ОБЪЕКТОВ ОБУЧЕНИЯ, С ДВУСТОРОННИМ ОБМЕНОМ ИНФОРМАЦИИ МЕЖДУ НИМИ.

Строится на линиях:

- ✓ «учащийся-учащийся»
- ✓ «учащийся-группа учащихся»
- ✓ «учащийся-аудитория»
- ✓ «группа учащихся-аудитория»
- ✓ «учащийся-компьютер»



# ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ ПОЗВОЛЯЮТ РЕШАТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ЗАДАЧИ:

- Активное включение каждого учащегося в процесс усвоения учебного материала
- Повышение познавательной мотивации
- Обучение навыкам успешного общения(умения слушать и слышать друг друга, выстраивать диалог, задавать вопросы на понимание)
- Развитие навыков самостоятельной учебной деятельности: определение ведущих и промежуточных задач, умение предусматривать последствия своего выбора, его объективная оценка
- Воспитание лидерских качеств
- Умение работать с командой и в команде
- Принимать на себя ответственность за совместную и собственную деятельность по достижению результата



# ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ НА ИНТЕРАКТИВНОМ ЗАНЯТИИ:

- Занятие не лекция, а общая работа
- Все участники равны
- Каждый участник имеет право на собственное мнение по любому вопросу
- Нет места прямой критике личности
- Все сказанное на занятии – не руководство к действию, а информация к размышлению



# АЛГОРИТМ ПРОВЕДЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ:

1. Подготовка занятия

2. Вступление

3. Основная часть

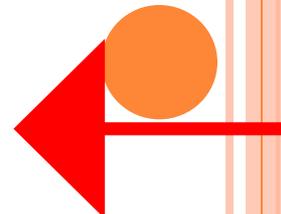
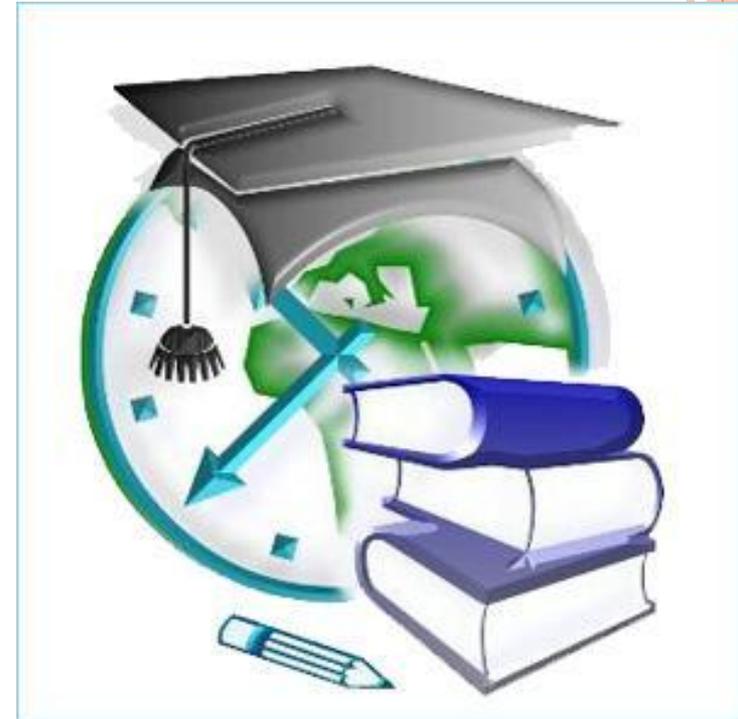
4. Выводы (рефлексия)



Интерактивные методы обучения

# СОДЕРЖАНИЕ ЭТАПА:

- ❖ Подбор темы занятия
- ❖ Определение дефиниций
- ❖ Выбор формы интерактивного занятия
- ❖ Создание необходимых условий проведения
- ❖ Определение практического блока
- ❖ Заготовка раздаточных материалов



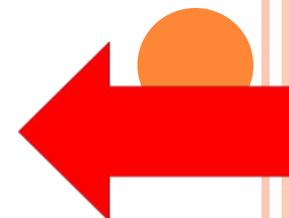
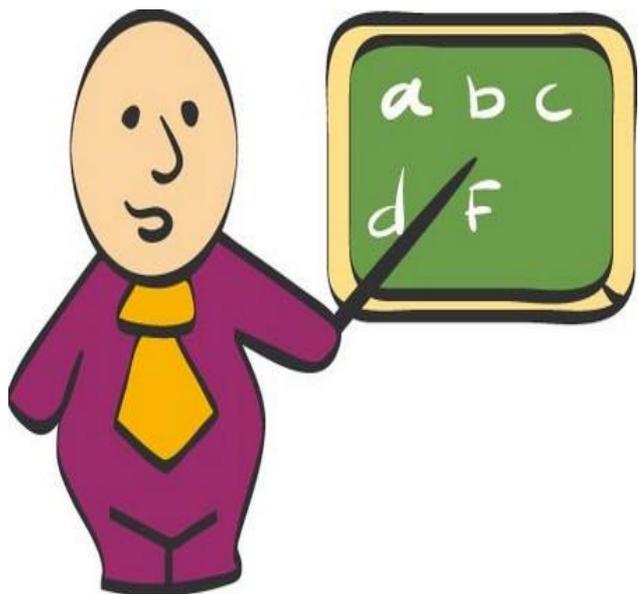
# СОДЕРЖАНИЕ ЭТАПА:

✓ Сообщение темы и цели занятия:

- знакомство с ситуацией
- установление условий
- представление участников
- ознакомление с терминами

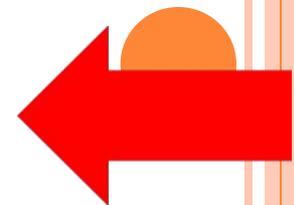
✓ Определение общих правил:

- быть активным
- уважать мнение участников
- быть доброжелательным
- не перебивать
- быть открытым для взаимодействия
- быть заинтересованным
- стремиться найти истину
- придерживаться регламента
- креативность



## СОДЕРЖАНИЕ ЭТАПА:

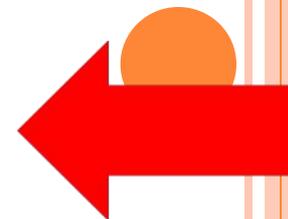
- Выяснение позиций участников
- Сегментация аудитории и организация коммуникации между сегментами
- Интерактивное позиционирование:
  - выяснение набора позиций аудитории
  - осмысление общего для этих позиций содержания
  - переосмысление этого содержания и наполнение его новым смыслом
  - формирование нового набора позиций на основании нового смысла



## СОДЕРЖАНИЕ ЭТАПА:

Примерный перечень вопросов для проведения рефлексии:

1. Что произвело на вас наибольшее впечатление?
2. Что вам помогало в процессе занятия для выполнения задания, а что мешало?
3. Есть ли что-либо, что удивило вас в процессе занятия?
4. Чем вы руководствовались в процессе принятия решения?
5. Учитывалось ли при совершении собственных действий мнение участников группы?
6. Как вы оцениваете свои действия и действия группы?
7. Если бы вы играли в эту игру еще раз, чтобы вы изменили в модели своего поведения?



# ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Интерактивная  
экскурсия

Мозговой штурм

Дискуссия

Кейс-метод

Презентация

Игра

(разбор ситуаций)

Технология Open Space  
(Открытое пространство)

Аквариум

Мини-исследование

Интерактивная  
лекция

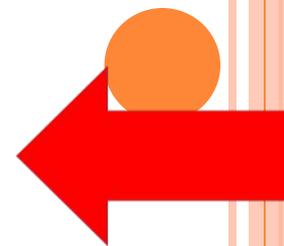


# ИНТЕРАКТИВНАЯ ЭКСКУРСИЯ

Особая форма учебной работы, в которой осуществляется совместная деятельность преподавателя-экскурсовода и руководимых им обочающих-экскурсантов в процессе изучения явлений действительности, наблюдаемых в естественных условиях или в специально созданных хранилищах коллекций.

Экскурсия как метод обучения позволяет достигнуть определенной дидактической цели, усвоить понятия, теорию, формировать умения и навыки.

Интерактивные экскурсии позволяют вовлечь участников в активное взаимодействие с экскурсоводом и подтолкнуть их к «самостоятельному» исследованию объекта или объектов экскурсии, экспонатов музея. Это существенно усиливает остроту восприятия материала и делает экскурсию более интересной и более запоминающейся.

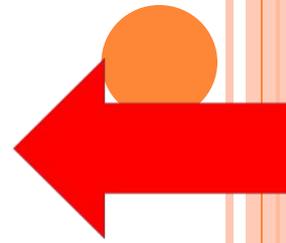
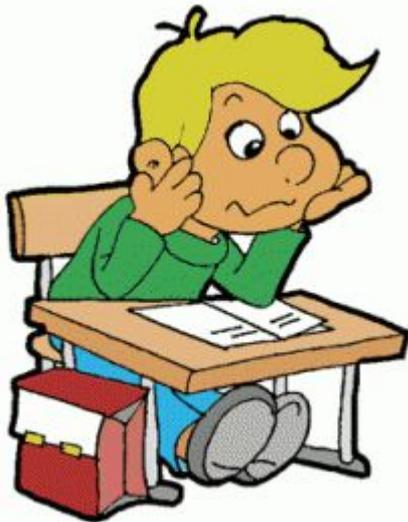


# КЕЙС-МЕТОД (РАЗБОР СИТУАЦИЙ)

Техника обучения, использующая описание реальных ситуаций. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Различают полевые ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и кресельные (вымышленные) кейсы.

Преимущества метода:

- Учащемуся легко соотносить получаемый теоретический багаж знаний с реальной практической ситуацией.
- Вносит в обучение элемент загадки, тайны.
- Разбираемая гипотетическая ситуация не ни с каким личным риском ни для одного из участников.

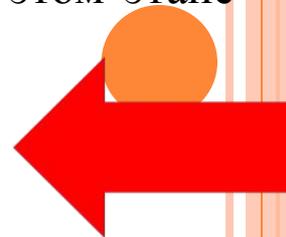


# МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать возможно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастических. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике.

Этапы и правила мозгового штурма:

- ✓ Постановка проблемы. Предварительный этап.
- ✓ Генерация идей. Основной этап, от которого во многом зависит успех всего мозгового штурма. Правила для этого этапа:
  - Главное — количество идей. Не делайте никаких ограничений.
  - Полный запрет на критику и любую (в том числе положительную) оценку высказываемых идей, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает творческий настрой.
  - Необычные и даже абсурдные идеи приветствуются.
  - Комбинируйте и улучшайте любые идеи.
- ✓ Группировка, отбор и оценка идей. Этот этап позволяет выделить наиболее ценные идеи и дать окончательный результат мозгового штурма. На этом этапе оценка приветствуется.

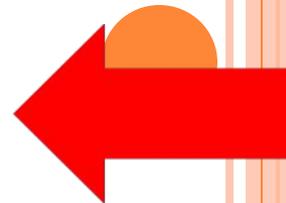


# ДИСКУССИЯ

Основная задача - выявление существующего многообразия точек зрения участников на вопрос или проблему и при необходимости всесторонний анализ каждой из них.

## Преимущества дискуссии:

- ❖ дает импульс проблемному обучению (учащиеся не просто пассивно получают знания, но «добывают» их, решая познавательные задачи)
- ❖ в процессе дискуссии формируются специфические умения и навыки:  
умение формулировать мысли,  
аргументировать их (приемы доказательной полемики), навыки критического мышления



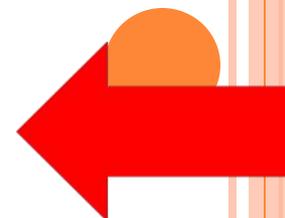
# ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Технология мультимедиа, которая включает в себя совокупность компьютерных технологий, одновременно использующих несколько информационных средств:



- графику
- текст
- видео
- фотографию
- анимацию
- звуковые эффекты
- высококачественное

звуковое сопровождение

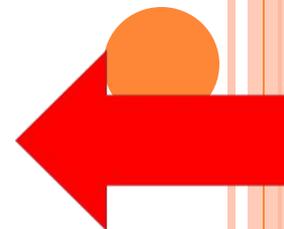


# АКВАРИУМ

Это ролевая игра, в которой принимают участие 2-3 человека, а остальные выступают в роли наблюдателей, что позволяет одним «проживать» ситуацию, а другим анализировать ситуацию со стороны и «сопереживать» ее.

Преимущества метода:

- Эффективен, когда необходимо продемонстрировать навык, умение, эмоцию, состояние при дефиците времени.
- Обучающиеся могут выступать в роли экспертов и аналитиков.
- Стимулирует участников к практической работе.

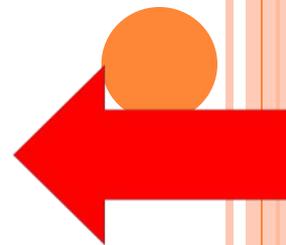


# ТЕХНОЛОГИЯ OPEN SPACE (ОТКРЫТОЕ ПРОСТРАНСТВО)

Это методика проведения конференций и встреч, которая позволяет индивидам и группам эффективно взаимодействовать и принимать коллективные решения. Она очень проста и одновременно очень мудра, основываясь на естественных законах взаимодействия между людьми. Технология способна раскрыть знания, опыт и инновации в организации, которые трудно обнаружить в менее открытых процессах.

Принципы технологии:

- ❑ Все это пришли – это правильные люди (единственные, кто мог прийти).
- ❑ Что бы ни случилось - это единственное, что может произойти.
- ❑ Когда бы это ни началось – это правильное время (напоминает людям, что процесс творчества неуправляем).
- ❑ Когда это закончится – тогда это закончится (поощряет людей продолжать разговор так долго, как этого требует необходимость и присутствующая энергия. Сессия может завершиться быстрее, чем предполагалось, но может идти и дольше отведенного времени).

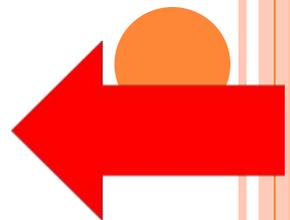
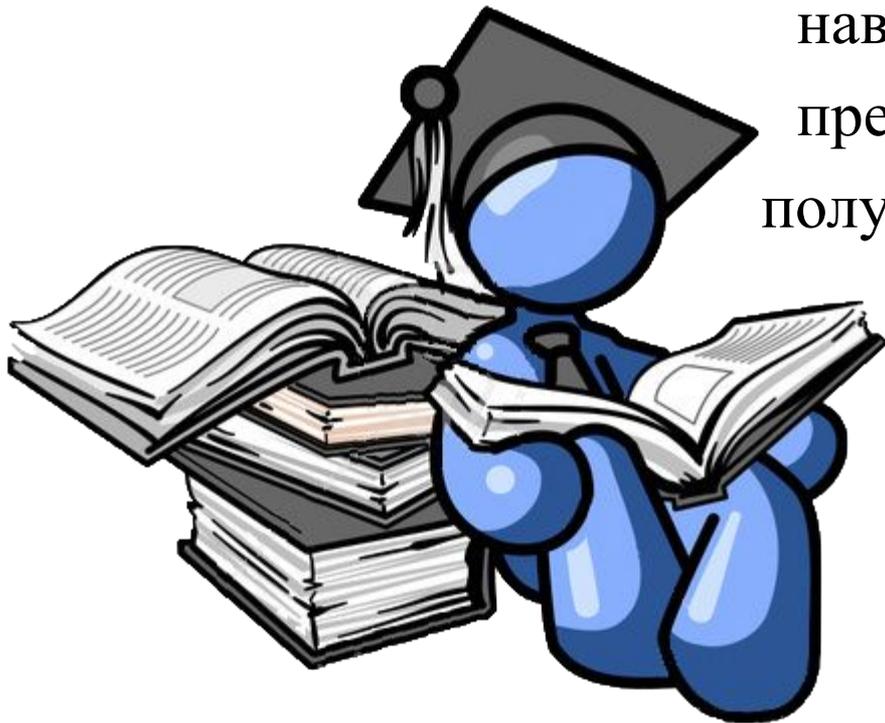


# МИНИ-ИССЛЕДОВАНИЕ

Поиск сведений по какой-либо проблеме, обобщение изученного материала и формирование определенных выводов.

Цель – отработка простейших навыков

анализа явлений и  
процессов, а также  
навыков эффективной  
презентации  
полученных результатов



# ИНТЕРАКТИВНАЯ ЛЕКЦИЯ

Интерактивная лекция представляет собой выступление ведущего обучающего мероприятия перед большой аудиторией в течение 1-4 часов с применением следующих активных форм обучения:

- Фасилитация
- Ведомая



дискуссия или беседа

- Модерация
- Демонстрация

учебных фильмов

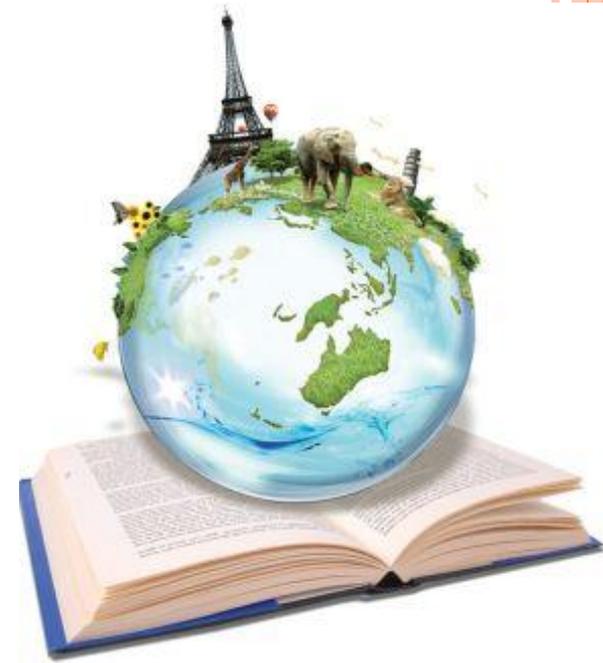
- Мозговой штурм
- Мотивационная речь



# ИГРА

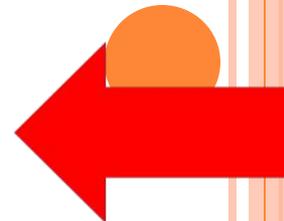
Является отличной альтернативой обычным учебным занятиям. Отличие таких занятий от обычных состоит в том, что у обучающихся появляется мотивация, которая стимулирует их к изучению новой информации.

Игра как метод обучения позволяет детям раскрываться, как личность, проявляя все свои умения, внося в игру новые креативные решения. В игре ребенок перестает стесняться и бояться действовать, желание победить становится основной его целью.



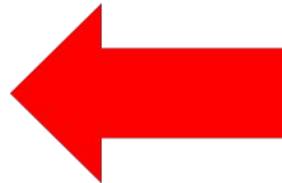
## Классификация

### ИГР

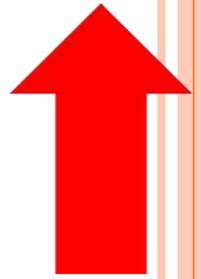


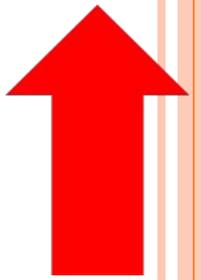
# ИГР:

- ✓ По игровой методике
- ✓ По характеру педагогического процесса
- ✓ По области деятельности
- ✓ По игровой среде



- Предметные
- Сюжетные
- Ролевые
- Деловые
- Имитационные
- Драматизация

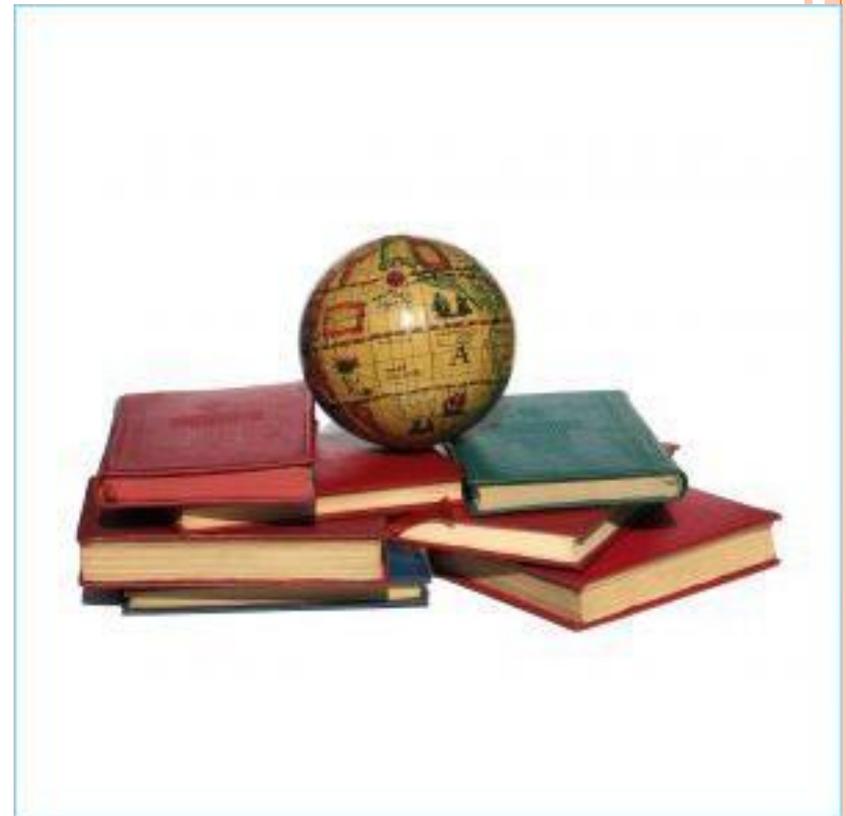
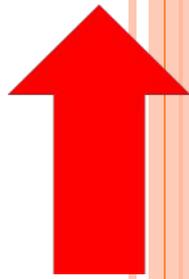




- Обучающие
- Познавательные
- Репродуктивные
- Творческие
- Обобщающие
- Диагностические
- Тренинговые
- Контролирующие
- Развивающие



- ❖ Интеллектуальные
- ❖ Социальные
- ❖ Психологические
- ❖ Физические
- ❖ Трудовые



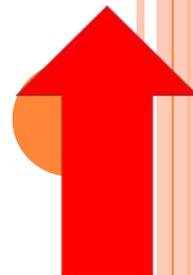


- Компьютерные
- Технические
- Настольные
- Телевизионные

## РОЛЕВАЯ ИГРА

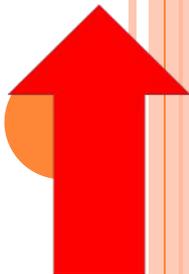
Это маленькая сценка,  
разыгрываемая учениками.

Её цель — наглядно представить,  
увидеть, оживить обстоятельства  
или события, знакомые ученикам.



# ДЕЛОВАЯ ИГРА

- Имитация в игре реального процесса с помощью модели
- Различие интересов участников игры
- Наличие общей игровой цели
- Реализация цепочки решений
- Использование гибкого масштаба времени



# ПРАВИЛА УПРАВЛЕНИЯ УСПЕХОМ НА УЧЕБНОМ ЗАНЯТИИ

1. Уметь видеть реальные сдвиги, изменения и достоинства обучающихся вовремя поддерживать учащегося.
2. Авторитет, личность преподавателя – залог успеха обучающихся.
3. Благоприятный психологический климат на учебном занятии.
4. Способность преподавателя удивлять.
5. Коллективная познавательная деятельность на учебном занятии.
6. Индивидуальный подход.
7. Умение преподавателя выдавать домашние задания.
8. Комментирование отметки.
9. Любовь к детям.



# ВЫВОДЫ:

- Интерактивные формы и методы относятся к числу инновационных и способствуют активизации познавательной деятельности учащихся, самостоятельному осмыслению учебного материала.
- Являются условием для самореализации личности учащихся в учебной деятельности.



ИСПОЛЬЗУЯ ИНТЕРНЕТ РЕСУРСЫ ВЫ СМОЖЕТЕ:

1. ПОЛУЧИТЬ БОЛЕЕ ПОДРОБНУЮ ИНФОРМАЦИЮ ОБ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДАХ ОБУЧЕНИЯ.

2. ОЗНАКОМИТЬСЯ С ПРАКТИЧЕСКИМИ РАЗРАБОТКАМИ ПО ДАННОМУ НАПРАВЛЕНИЮ.

3. ПРОСМОТРЕТЬ ВИДЕОРОЛИКИ ПРОВЕДЕННЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ ДРУГИМИ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ



*Желаем успеха  
в применении  
интерактивных  
методов в работе!*

