

# Технологии обучения



# Рассматриваемые вопросы

Интерактивные технологии:

1. Основные характеристики.
2. Дискуссионные интерактивные технологии (дебаты).
3. Игровые интерактивные технологии (симуляции).
4. Тренинговые интерактивные технологии (микрообучение, психотехники).

## Вопросы в конце лекции

1. Чем принципиально отличаются интерактивные методы обучения от пассивных и активных методов обучения?  
Три основных отличия.
2. Роль учителя в интерактивном обучении.
3. Назовите и кратко охарактеризуйте основные этапы технологии дебатов.
4. Назовите и кратко охарактеризуйте основные этапы технологии симуляции.
5. Назовите и кратко охарактеризуйте основные этапы тренинговых технологий.

«...Взаимодействие – условие развития ...»

Э. Ловел



# 1. Технология обучения

- **Технологии обучения** (англ. «study technology», или «study tech») – практическое использование *закономерностей дидактики* в различных сферах деятельности в обучении знаниям, умениям, навыкам.
- **Технология обучения** – есть прикладная дидактика. Она реализует идеальный процесс обучения в *конкретных условиях* педагогической практики, отражает реальную деятельность преподавания и учения.
- **Технология обучения** – теория использования приемов, средств и способов организации обучающей и учебной деятельности.
- **Технологии обучения** используются в обучающейся деятельности для достижения эффекта понимания; развития логики мышления и актов практической деятельности; управления деятельностью.

# Общая характеристика современных технологий обучения (по В.В. Гузееву)

- *Отсутствие жесткой алгоритмизации ПП;*
- *Признание вероятностного характера обучения, принцип неопределенности гуманитарных систем;*
- *Субъектность учителя и ученика;*
- *Направленность на личность, способную ориентироваться во всем многообразии противоречий современного мира;*
- *Переход от «школы памяти» к «школе мышления», далее – к «школе развития»;*
- *Вместо одной общей траектории учеб-восп процесса для всех на основе общей диагностики выстраивается множество частных для каждого;*
- *Широкое применение компьютеров.*

# Интерактивное обучение

обучение, погруженное в общение и взаимодействие. Оно основано на *диалоговых и полилоговых* формах общения.

Слово «*интерактив*» пришло в русский язык из английского. Его дословный перевод означает «взаимный» (inter) и «действовать» (act). Понятие «интерактивный» выражает способность находиться в состоянии диалога, беседы или же взаимодействовать с кем-либо (например, с человеком), а также с чем-либо (компьютером).



Понятие **активных и пассивных** методов обучения:

1. освоение материала учеником происходит только *со слов учителя*, а также материала, данного *в учебниках*. Ученики являются пассивными слушателями. Связь учащихся с учителем осуществляется посредством контрольных или самостоятельных работ, тестов, а также опросов. Примером являются уроки, проводимые в виде лекций. Присущ авторитарный стиль.

Пассивный метод:



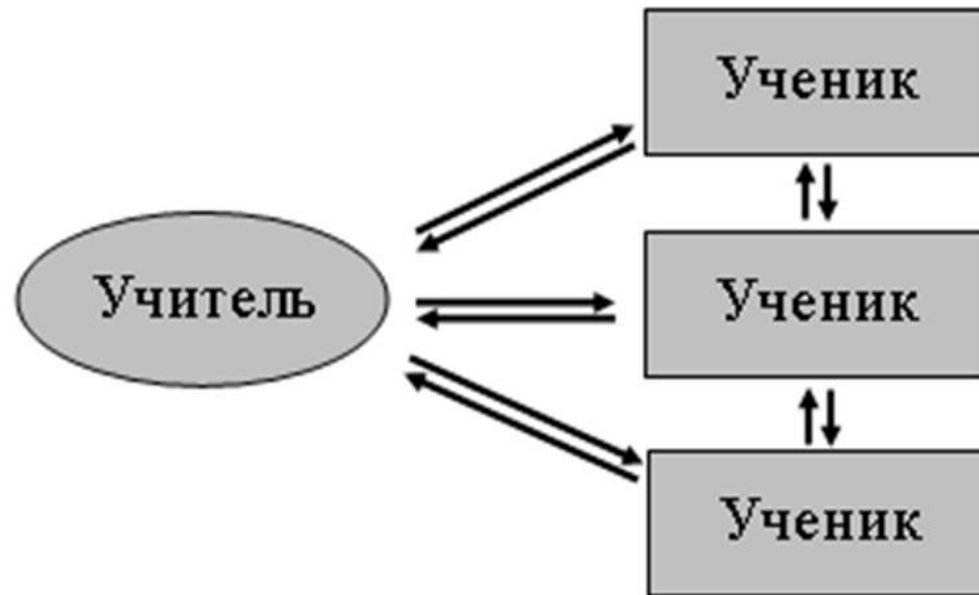


2. сегодня широкое распространение получают активные методы обучения – взаимодействие учителя с учащимися, при которой *обе стороны* учебного процесса общаются друг с другом. Школьники становятся *активными участниками* урока, имея равные права с педагогом. Это стимулирует познавательную деятельность детей и их самостоятельность. Возрастает роль *творческих заданий*. Присущ демократический стиль. Также есть *недостатки*: учащиеся являются субъектами собственного учения; общаются с педагогом, но не ведут диалога друг с другом.



# Интерактивные методы обучения

организация продуктивного взаимодействия учащихся между собой и с учителем, при котором происходит освоение нового опыта и получение новых знаний



## Пассивные методы

## Активные методы

## Интерактивные методы



- Лекция
- Рассказ
- Пересказ
- Практикум
- Экскурсия
- Наблюдение



- Творческие задания
- Индивидуальные проекты
- Лабораторная работа
- Проблемные ситуации



- Работа над проектом, кейсом
- Ролевые и деловые игры
- Симуляции
- Дебаты
- Мозговой штурм
- Инсценировка

# Интерактивные методы обучения

## Групповые

### Дискуссионные

- Групповая дискуссия
- Анализ ситуаций морального выбора
- Разбор инцидентов из практики (метод «кейсов»)
- «Мозговой штурм»
- Презентация
- Обсуждение
- Дебаты

### Игровые

- Деловая игра
- Организационно-деятельностная игра
- Операционная игра
- Сюжетно-ролевая игра
- Дидактическая игра и др.

## Индивидуальные

Выполнение практических задач

Тренировка

### Тренинг-методы

- Социально-психологический тренинг
- Тренинг делового общения
- Психотехнические игры



# Пирамида обучения



# Характеристики интерактивности

Интерактивность – способность человека *активно влиять на содержимое и направленность информации*, возможность общаться с другими, свободно высказывая свое мнение.

Интерактивность – живое, гибкое взаимодействие, содержание которого конструируется в процессе общения.

Интерактивность – наличие обратной связи, отражающей реакцию на полученную информацию.

Интерактивность – воздействие через разного рода взаимодействия (СМИ, интернет, учебники, др.).

Интерактивность направлена на достижение понимания, гармонизацию планов участников взаимодействия, в успешных случаях – на выработку ими взаимоприемлемого решения.

# Интерактивные технологии

- позволяют проиграть разнообразные роли и осваивать их;
- максимально приближают ученика к условиям учебного материала, включают в изучаемую ситуацию;
- способствуют переживанию состояния успеха и, соответственно, мотивируют, побуждают учеников к активным действиям;
- обеспечивают сочетание собственной инициативы ученика с педагогическим управлением уроком; др.



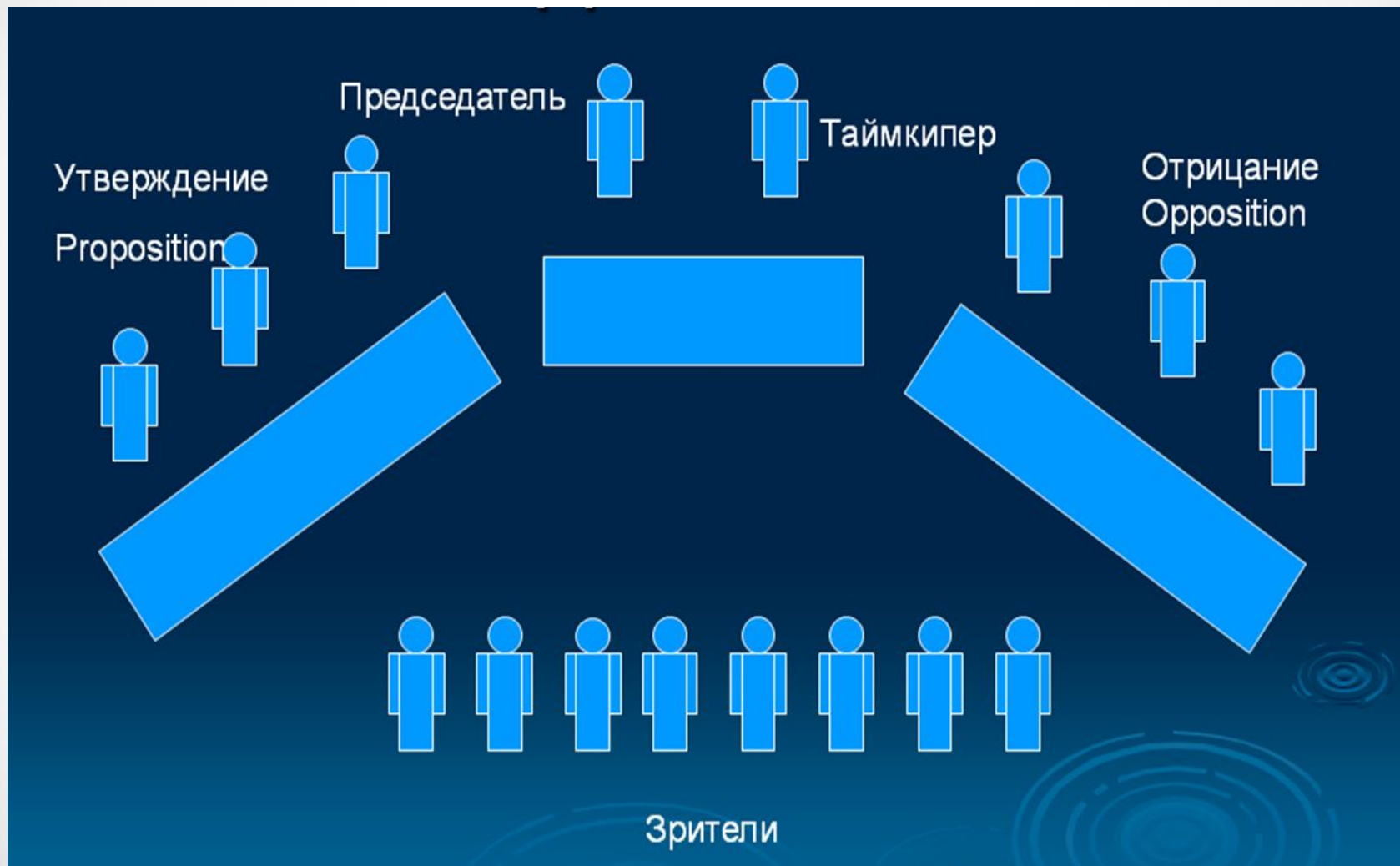
# Дискуссионные

## Дебаты как интерактивная технология обучения

- формальное ведение *спора*, при котором стороны *взаимодействуют* друг с другом, представляя определенные точки зрения, с целью убедить третью сторону (зрителей, судей и т. д.
- зародились в Древней Греции – публичные дискуссии по политическим вопросам;
- технология «Дебаты» создана на базе Международной программы «Дебаты», основанной в 1993 г. Институтом «Открытое общество». Она представляет собой *интеллектуальную игру*, базирующуюся на особой форме дискуссии, ведущейся по *определенным правилам*;
- дебаты могут состояться на *учебном занятии* или во время *воспитательного мероприятия*;
- могут быть *индивидуальными* или *командными*.



# Дебаты как интерактивная технология обучения



# Дебаты как интерактивная технология обучения

## 1. Выбор темы дебатов:

- спорный тезис-утверждение, который определяет позиции двух соревнующихся команд (Пример: «Семейное образование – альтернатива традиционному школьному образованию»);
- вариативное высказывание, объединяющее две точки зрения (Пример: «Дополнительные образовательные услуги: за и против»).

Тезисы и высказывания могут быть представлены сюжетом из фильма, обзором фотографий, песней, т.п.

Тема дебатов должна соответствовать *нескольким условиям*:

- четкость и конкретность формулировки;
- однозначность понимания;
- перспективность для обсуждения;
- значимость для педагога и учеников.



# Дебаты как интерактивная технология обучения

**2. Организация дебатов** включает в себя три этапа:

- подготовку;
- проведение;
- обсуждение.



Правила организации дебатов:

- в дебатах участвуют все (педагог принимает на себя роль ведущего/ председателя/ эксперта и действует в соответствии с ней, остальные – «зрители» – подбирают аргументы «за» и «против», формулируют вопросы);
- в процессе выступлений все соблюдают регламент, в противном случае ведущий имеет право прервать выступающего;
- каждый участник команды имеет право выступить только один раз;
- к концу дебатов каждый определяет свою позицию и аргументирует ее;
- эксперты оценивают аргументы, но не участников.

# Дебаты как интерактивная технология обучения

**Подготовка дебатов** включает в себя следующие шаги:

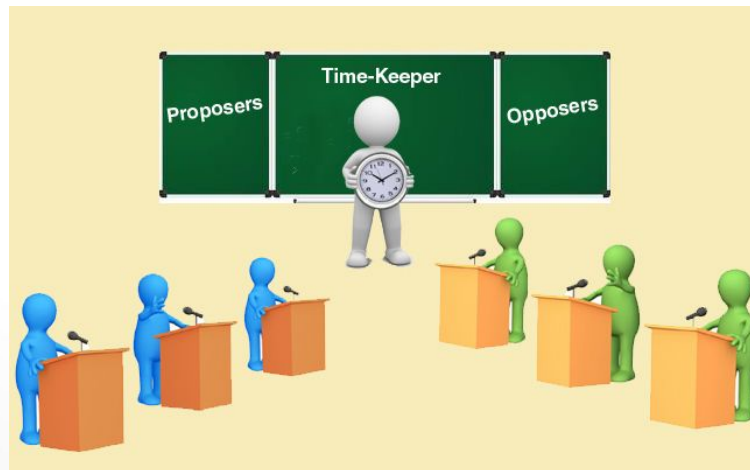
- знакомство участников с сущностью, особенностями, правилами организации и проведения дебатов;
- определение исходного *тезиса дебатов* (метод «мозгового штурма»);
- подбор, изучение и анализ основной литературы;
- *распределение ролей* (выступающие, оппозиция, эксперты, зрители, др.);
- разработка кейса понятий, аргументов, контраргументов (по аспектам – например, политический, экономический, др.); Аргументы могут формулироваться в виде подборки цитат, высказываний, т.п.
- разработка экспертами критериев оценки;
- индивидуальный инструктаж о процедуре дебатов (озвучиваются правила проведения дебатов).

# Дебаты как интерактивная технология обучения

## Проведение дебатов.

Участники занимают места в следующем порядке:

- в начале аудитории по центру – ведущий и секретарь;
- справа от председателя – 4 человека команды "Утверждения" – "У" (защитники тезиса);
- слева от председателя – 4 человека команды "Отрицания" – "О" (противники тезиса);
- напротив ведущего – эксперты;
- в конце аудитории посередине – "зрители", не имеющие определенной точки зрения.



## Порядок проведения:

- ✓ **начинает** выступление **первый** спикер команды "Утверждения", который формулирует тезис и аргументирует его. Затем выступает главный оратор от оппозиции "Отрицания", который формулирует антитезис и аргументирует его; **(5 мин)**
- ✓ **вторые номера** обеих сторон по очереди приводят аргументы и поддержки в пользу своего тезиса (антитезиса); **(3–4 мин)**
- ✓ **третьи номера** формулируют контраргументы и поддержки; **(3–4 мин)**
- ✓ **четвертые номера** подытоживают то, что было сказано обеими сторонами во время дебатов **(3–4 мин)**.

*Председатель* имеет право прервать выступление в случае нарушения процедуры.

*Зрители* по ходу выступлений письменно фиксируют заявленные понятия, аспекты, аргументы обеих сторон. В конце могут задавать вопросы, комментировать.



# Дебаты как интерактивная технология обучения

## **Обсуждение дебатов.**

Примерные вопросы для обсуждения дебатов

- Готовились ли заранее все участники к предстоящим дебатам?
- Как вы оцениваете активность каждого из участников дебатов?
- Чьи выступления вам понравились? Почему?
- Какие выступления запомнились больше всего? Чем?
- Чьи вопросы вызвали «мыслительное затруднение»? Почему?
- Как справлялись со своими обязанностями ведущий секретарь?
- Почему некоторые не принимали активного участия в дебатах?
- Были ли отходы от основной темы, сужение темы? Почему?
- Как вы оцениваете общую культуру участников? В чем она проявилась?
- Что бы вы предложили по совершенствованию проведения дебатов?
- Как вы оцениваете свое участие в дебатах (умение слушать, выступать, сдерживать или проявлять эмоции, сопереживать и т. д.)?
- Достигнута ли главная цель дебатов?

## Факторы углубленного усвоения материала в ходе дебатов, дискуссии:

- Ознакомление каждого участника в ходе обсуждения с теми сведениями, которые есть у других участников (обмен информацией);
- Допущение различных, несовпадающих мнений и предположений об обсуждаемом предмете;
- Возможность критиковать и отвергать любое из высказанных мнений;
- Побуждение участников к поиску группового соглашения в виде общего мнения или решения.

## Сложности при проведении дискуссии:

- Нарушение регламента;
- Упорядоченность хода обсуждения;
- Возможная излишняя эмоциональность, т.п.



## Другие дискуссионные технологии:

- «мозговой штурм»;
- синектика (анalogии осмысления проблемы – прямые, субъективные, символические, фантастические);
- диспут, полемика, др.



# Игровые

## Симуляция как интерактивная технология обучения

- игра - вид человеческой деятельности, который воссоздает другие ее виды;
- в России дидактические игры появились уже в конце XVIII века: в 1793 году была издана игра Хамова по освоению детьми азбуки в процессе игры; в 1886 году игра капитана Н.А. Сыкалова для обучения солдат уставу царской армии;
- первые деловые игры были разработаны и применены в нашей стране в 1932 году;
- виды игр при обучении: имитационные, деловые, ролевые;
- симуляции – помещение людей в «фиктивные» ситуации с целью обучения; симуляции – обучение действием



# Симуляция как интерактивная технология обучения

## Отличительные черты:

-в процессе симуляции обучающиеся опираются на собственный опыт (не всегда положительный), полученный посредством проб и ошибок, ответов на вопросы и вынесенный из других видов деятельности;

-симуляция динамична и задает ситуации в том порядке, в котором они обычно встречаются в реальной деятельности например, профессиональной);

-позволяют представить разнообразие соответствующих ситуаций в рамках ограниченного временного отрезка (в действительности понадобилось бы несколько дней или недель «пережить» такие ситуации);

-симуляция может проявляться в разных формах: ролевая игра “из жизни” (в пространстве Интернет, двух- или трёх-мерная компьютерная виртуальная);

-в процессе симуляции можно «проигрывать» разные роли и стратегии поведения для решения конкретной проблемы.

# Симуляция как интерактивная технология обучения

## Этапы:

- 1.Подготовительный этап: разработка сюжета; сценария;
- 2.Игровой этап: ролевая игра;
- 3.Заключительный этап: «продукт» (проект, кейс, презентация, т.п.);



# Симуляция как интерактивная технология обучения

**Пример:** Симуляция «Редакция», тематически рассчитанная на несколько уроков (6 уроков). Темы уроков совпадали с основными темами, которые учащиеся изучали по учебнику (“Mass media” и “Sports”). Целью симуляции было развитие коммуникативных навыков (устных и письменных), навыков работы в коллективе, а также навыков публичного выступления.

**Сюжет симуляции** предполагал, что учащиеся являются работниками редакции известного журнала, а учитель – президент редакционного агентства. Класс должен был превратиться в офис редакции. Во время работы в редакции, учащиеся должны были придумать, представить, а затем выбрать название журнала; выбрать кандидата в вице-президента, презентовать его, а затем путем открытого голосования избрать вице-президента журнала; прослушать интервью с известными спортсменами и заполнить таблицу; провести интервью в классе. Кроме этого, в процессе работы предполагалось, что учащиеся освоят новую лексику и грамматический материал, который поможет им успешно участвовать в конкурсе на лучшую статью о плюсах и минусах профессионального спорта.

# Симуляция как интерактивная технология обучения

**Сценарий.** Каждый этап сценария совпадал с уроком (всего шесть). На протяжении всей симуляции учащиеся выступали в той или иной **роли** – работники журнала, вице-президент, известные спортсмены (ролевая игра).

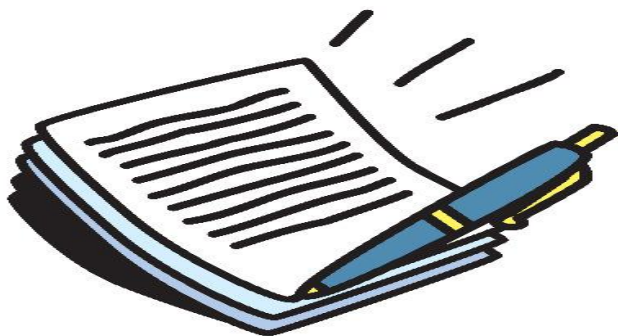
*На первом этапе* учащиеся были разделены на 3 команды и им было предложено придумать название своего журнала, представить это название и обосновать свой выбор.

Далее по сценарию (*2 этап*), учащиеся должны были избрать вице-президента редакции.

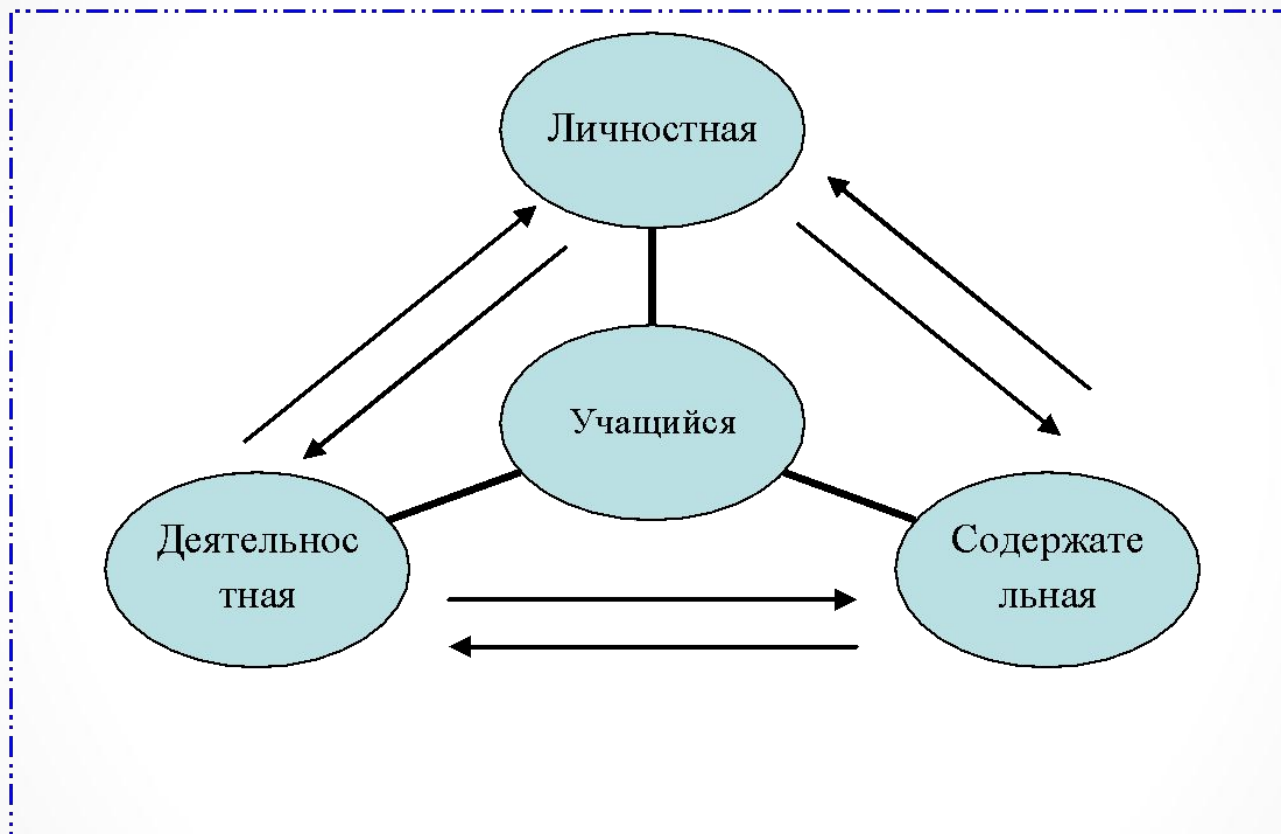
*Третий этап* по сценарию – интервью с известным спортсменом.

*Пятый этап* по сценарию – выбор лучшего интервью (решение принимается всей редакцией).

*На шестом этапе* – верстка журнала, на первой странице – лучшее интервью («продукт»).



# Симуляция как интерактивная технология обучения



# Симуляция как интерактивная технология обучения

<b>Деятельностная сторона</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Выбор <i>интересного и проблемного сюжета</i>, соответствующего возрастным особенностям учащихся.</li><li>2. Составление <i>детального сценария</i> симуляции, в котором учитываются: время на выполнение всех заданий; распределение ролей, с учетом особенностей и предпочтений учащихся; задания, направленные на развитие самостоятельности учащихся.</li><li>3. Четкие <i>инструкции</i> и их достаточное количество.</li><li>4. Обозначение <i>места</i> проведения симуляции (аудиторная, внеаудиторная).</li><li>5. Обозначить <i>вид</i> проведения симуляции (групповая, парная, индивидуальная).</li></ol>
<b>Личностная сторона</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Работа учащихся всегда должна быть направлена на <i>результат</i>, который они бы всегда смогли представить аудитории (эссе, проект, др.).</li><li>2. У учащихся всегда должна быть возможность обсудить все <i>трудности</i>. Обсуждение трудностей должно сводиться к самооценке (что получилось, что не получилось).</li></ol>
<b>Содержательная сторона</b>	Работу следует организовывать таким образом, чтобы, помимо учебников и рабочих тетрадей, учащиеся обращались и к другим источникам информации (интернет, журналы, художественная литература, справочники, словари и др.)
<b>Инструкционная сторона</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Сведение роли учителя к <i>минимуму</i>.</li><li>2. Помощь учителя в критических ситуациях.</li></ol>

# Игровые интерактивные технологии обучения

## Деловая игра:

- Производственные
- Исследовательские
- Квалификационные или аттестационные
- Дидактические ( учебные)



## Этапы деловой игры:

- Введение в игру
- Разделение на группы
- Погружение в игру
- Изучение и системный анализ ситуации или проблемы
- Игровой процесс
- Общая дискуссия
- Подведение итогов игры
- Рефлексия
- Выгрузка из игры





# Игровые интерактивные технологии обучения

- Дидактические обучающие игры;
- Ролевая игра;
- Игры-драматизации (инсценировки); др.

Игровые технологии выполняют следующие **функции**:

- коммуникативную;
- социализации;
- развлекательную;
- самореализации;
- корректирующую;
- воспитательную, др.



# Тренинговые

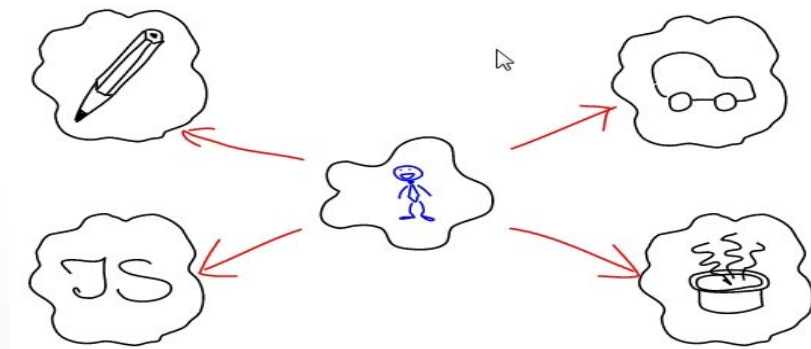
## интерактивные технологии обучения

целенаправленная и систематическая отработка у учащихся *отдельных умений и навыков* как компонентов компетенций определенного вида

### Микрообучение:

-смена «*микроситуаций*», в процессе которой ученик отрабатывает конкретное умение;

-новый формат обучения, предлагающий разбить процесс получения знаний на очень короткие *интервальные занятия*. Они могут длиться от одной до пяти минут, в течение которых ученик получает новую информацию, отвечает на контрольные вопросы или повторяет пройденный материал.



# Тренинговые интерактивные технологии обучения

## Преимущества технологии микрообучения:

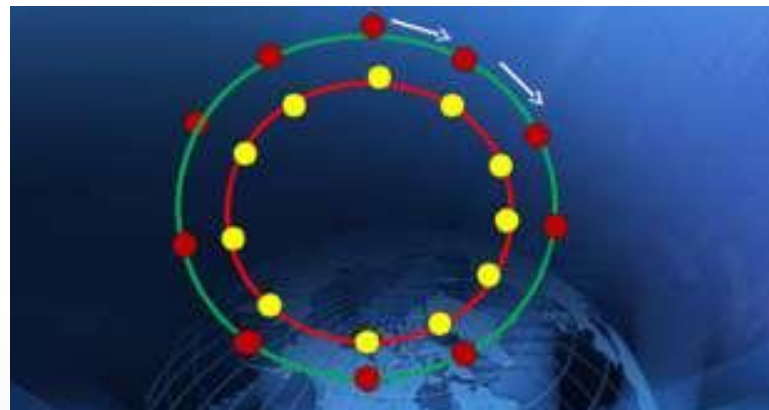
- **Концентрация внимания.** Проблема современных детей – рассеянное внимание. Среднее время сфокусированности на одной задаче – несколько минут, после чего их мозг начинает искать новый объект или вообще отключается. *Формат микроуроков* решает эту проблему.
- **Доступность.** Возможность использовать электронные и мобильные устройства при таком обучении.
- **Мобильность.** Дети не привязаны к одному месту. Начать и продолжить микрообучение можно в классе или дома.
- **Модульность и гибкость.** Микрообучение подразумевает получение знаний в виде небольших блоков, каждый из которых можно легко изменить, переставить или вообще исключить.



популярное приложение  
Duolingo

# Тренинговые интерактивные технологии обучения

**Карусель.** Данную интерактивную технологию позаимствовали из *психологических тренингов*. Такой вид работы дети обычно очень любят. Для реализации данной технологии учащиеся образуют *два кольца*: внешнее и внутреннее. Первое из них – это ученики, которые через каждые 30 секунд постепенно перемещаются по кругу. Внутренне кольцо составляют неподвижно сидящие дети, ведущие диалог с теми, кто оказался напротив их.



# Тренинговые интерактивные технологии обучения

## Психотехнические технологии обучения

• «психотехника» - термин появился в начале XX века, использован У. Штерном и обозначает любую практику воздействия на психику и управления ею;

• под психотехническими технологиями обучения понимаются технологии, направленные на повышение эффективности учебно-познавательной деятельности учеников, на усвоение получаемых знаний, на повышение интереса к изучаемому предмету *при помощи воздействия на психику человека*, производимого во время проведения игры.



# Интерактивные технологии обучения

**Роль учителя.** Педагог на уроке выполняет несколько задач. Одна из них – выступать в роли *эксперта-информатора*. Для этого необходимо заготовить текстовый материал, провести инструктаж, ответить на вопросы участников урока, отследить результаты процесса обучения и т.д.

**Учитель в роли помощника ученика,** активизирующего потоки информации. Учитель уступает свою *активность* детям, *создавая условия* для проявления их *инициативы*. Опыт учеников так же важен, как и опыт педагога.

