

Активизация деятельности учащихся с помощью интерактивных технологий

**на примере
иностраннных языков**



Модели обучения

- 1) пассивная - ученик выступает в роли <объекта> обучения (слушает и смотрит)
- 2) активная - ученик выступает <субъектом> обучения (самостоятельная работа, творческие задания)
- 3) интерактивная - inter (взаимный), act (действовать).
Процесс обучения осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех учащихся. Ученик и учитель являются равноправными субъектами обучения. Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Это учит, гуманному, демократическому подходу к модели.

Под педагогической технологией понимают

- - запланированных результатов,
- - способов оценки для коррекции и выбора приёмов обучения ,
- - набор моделей обучения, основные её критерии,
- - системность
- - руководство (возможность планировать систему обучения),
- - эффективность,
- - подтверждение в других учебных заведениях

Особенности организации интерактивных технологий классификационные параметры

- Философская основа: гуманистическая, природосообразная.
- Методологический подход: коммуникативный.
- Ведущие факторы развития: социогенные.
- Вид управления учебно-воспитательным процессом: сопровождение.
- Тип управления учебно-воспитательным процессом: взаимообучение.
- Преобладающие методы: диалогические.
- Организационные формы: любые.
- Подход к ребенку и характер воспитательных взаимодействий: интерактивный, демократический, сотрудничества.

Целевые ориентации

- Активизация индивидуальных умственных процессов учащихся.
- Возбуждение внутреннего диалога у учащегося.
- Обеспечение понимания информации, являющейся предметом обмена.
- Индивидуализация педагогического взаимодействия.
- Вывод учащегося на позицию субъекта обучения.
- Достижение двусторонней связи при обмене информацией между учащимися.

Задачей учителя в интерактивной технологии

- – выявление многообразия точек зрения;
- – обращение к личному опыту участников;
- – поддержка активности участников;
- – соединение теории и практики;
- – взаимообогащение опыта участников;
- – облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания участников;
- – поощрение творчества участников.

Концептуальные позиции

- Информация должна усваиваться не в пассивном режиме, а в активном, с использованием проблемных ситуаций, интерактивных циклов.
- Интерактивное общение способствует умственному развитию.
- При наличии обратной связи отправитель и получатель информации меняются коммуникативными ролями. Изначальный получатель становится отправителем и проходит все этапы процесса обмена информацией для передачи своего отклика начальному отправителю.
- Обратная связь может способствовать значительному повышению эффективности обмена информацией (учебной, воспитательной, управленческой).
- Двусторонний обмен информацией хотя и протекает медленнее, но более точен и повышает уверенность в правильности ее интерпретации.
- Обратная связь увеличивает шансы на эффективный обмен информацией, позволяя обеим сторонам устранять помехи.
- Контроль знаний должен предполагать умение применять полученные знания на практике.

Особенности организации

- Учебное окружение
- учитель играет роль “фильтра”,

Формы организации деятельности учащихся на уроке

- 1) групповая - обучает один человек, больше тех, кто слушает, чем тех, кто говорит,
- 2) кооперативная (коллективная) - способ обучения в малых группах.

Технологии интерактивного обучения.

- 1) Работа в малых группах - парах.
- 2) Ротационные (сменные) тройки.
- 3) Карусель.
- 4) лекции с проблемным изложением;
- 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) конференции
- 16) уроки семинары (в форме дискуссий, дебатов);
- 17) эвристическая беседа;
- 18) деловые игры
- 19) технология моделирования, или метод проектов

Основная цель интерактивного обучения

- целостное развитие личности ученика

ABC-Party

(урок английского языка, 2 класс)



Die Schüler gehen in den Zoo» (урок немецкого языка, 4 класс)



Findet die Wörter.

ER

FE

ANT



KAT

GI



TIG

RAFF



E

ZE



A

ELEF

Ролевая игра (роль учителя играет ученик)



1. Der Affe kann.....

2. Das Krokodil

3. Der Papagei

4. Der Tiger

5. Die Schlange

6. Die Katze

7. Der Hund

spreche
n

schwimmen

tanzen

malen

fliegen

singen

springe
n