

С развитием общества изменяются и приоритеты в образовании.

Только недавно мы начинали внедрять активные методы обучения. А сегодня многие основные методические инновации связаны уже с применением интерактивных методов обучения.



Основными составляющими интерактивных уроков являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются учащимися.

Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что выполняя их учащиеся не только и не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый.



Интерактивные методы и технологии обучения



Педагогическая технология

- это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя
(В.М.Монахов)



Образовательная технология

Совокупность форм, методов, приемов и средств, применяемых в какой-либо деятельности.

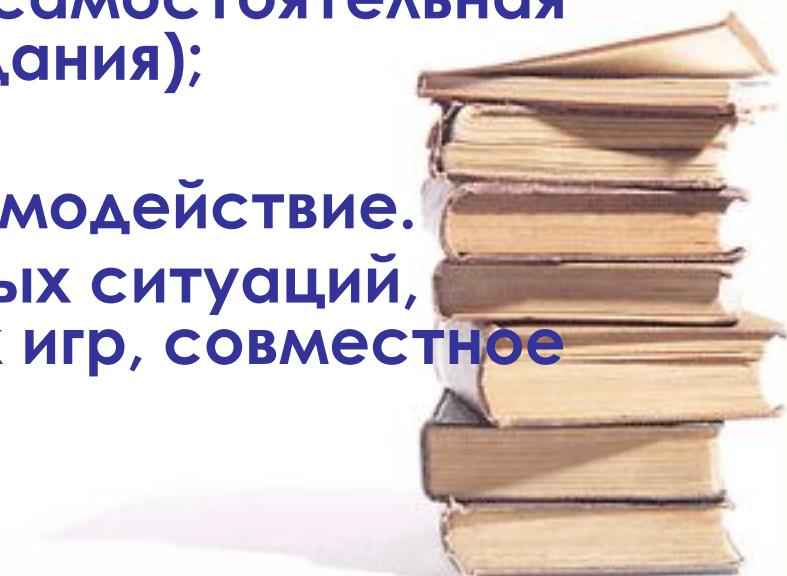
(А.В.Хоторской)

- двусторонний характер взаимосвязанной (совместной) деятельности учителя и учащихся;
- совокупность приемов и методов, тесно связанных между собой;
- проектирование, организация, ориентирование, коррекция образовательного процесса;
- наличие комфортных условий; управление на всех этапах, уровнях, группах.



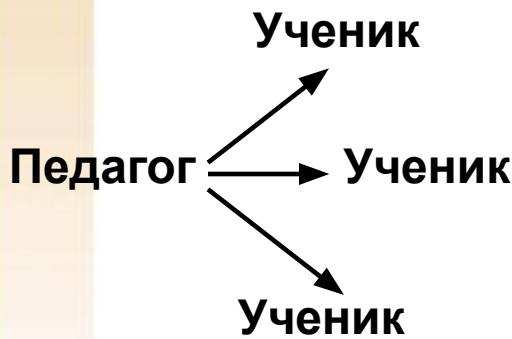
В педагогике различают несколько моделей обучения:

- 1) пассивная - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);
- 2) активная - обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания);
- 3) интерактивная – взаимодействие. (моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем).

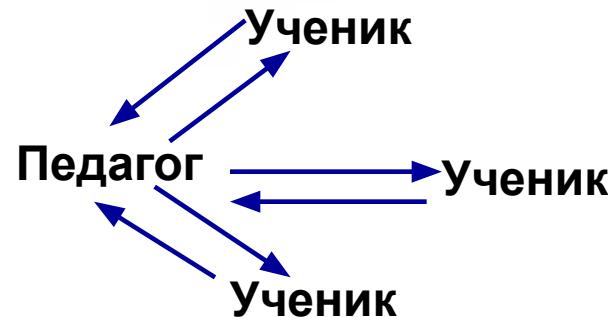


Виды методов обучения

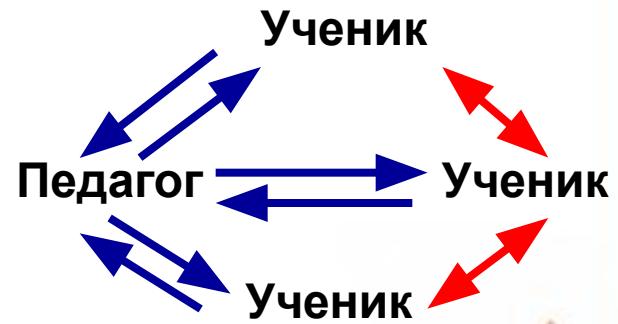
**Пассивны
е**



Активные



Интерактивные



К методам интерактивного обучения

относятся те, которые способствуют вовлечению в активный процесс получения и переработки знаний:

- «Мозговой штурм» (атака)
- Мини-лекция
- 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.



Интерактивные методы обучения

Групповые

Дискуссионные

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

Индивидуальные

- Выполнение практических задач
- Тренировка

Игровые

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

Тренинг-методы

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



Классификация интерактивных технологий обучения

Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
1. Лекция – устная или с применением современных технических средств, презентация и.т.д.	Незаменима при передаче сравнительно большого объема информации в структурированной форме.	Отсутствие обратных связей
2. Семинар – коллективное обсуждение определенной проблемы или темы учебного плана дисциплины в различных формах	активизации восприятия информации путем взаимодействия преподавателя и обучающегося	Ограничения по продолжительности, количеству участников, их подготовленности

Классификация интерактивных технологий обучения

Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
2.1. Имитационная игра – модель среды обитания, определяющая поведение людей и механизмы их действий в экстремальных ситуациях («Конфликт», «Ко-раблекрушение», «Робинзон» и др.)	Позволяет получить навыки адаптации к новой среде	Преподаватель, не владеющий коммуникативной компетентностью, не научит новому опыту
2.2. Деловая игра – модель взаимодействия обучающихся в процессе достижения целей, имитирующих решение комплексных задач в конкретной ситуации	Позволяет овладеть системой навыков, умений, моделями поведения и социально-психологических отношений в реальной ситуации.	Не всегда разработан механизм познавательной и мыслительной деятельности участников, что провоцирует преподавателя использовать только свой опыт и интуицию (не всегда результативно)

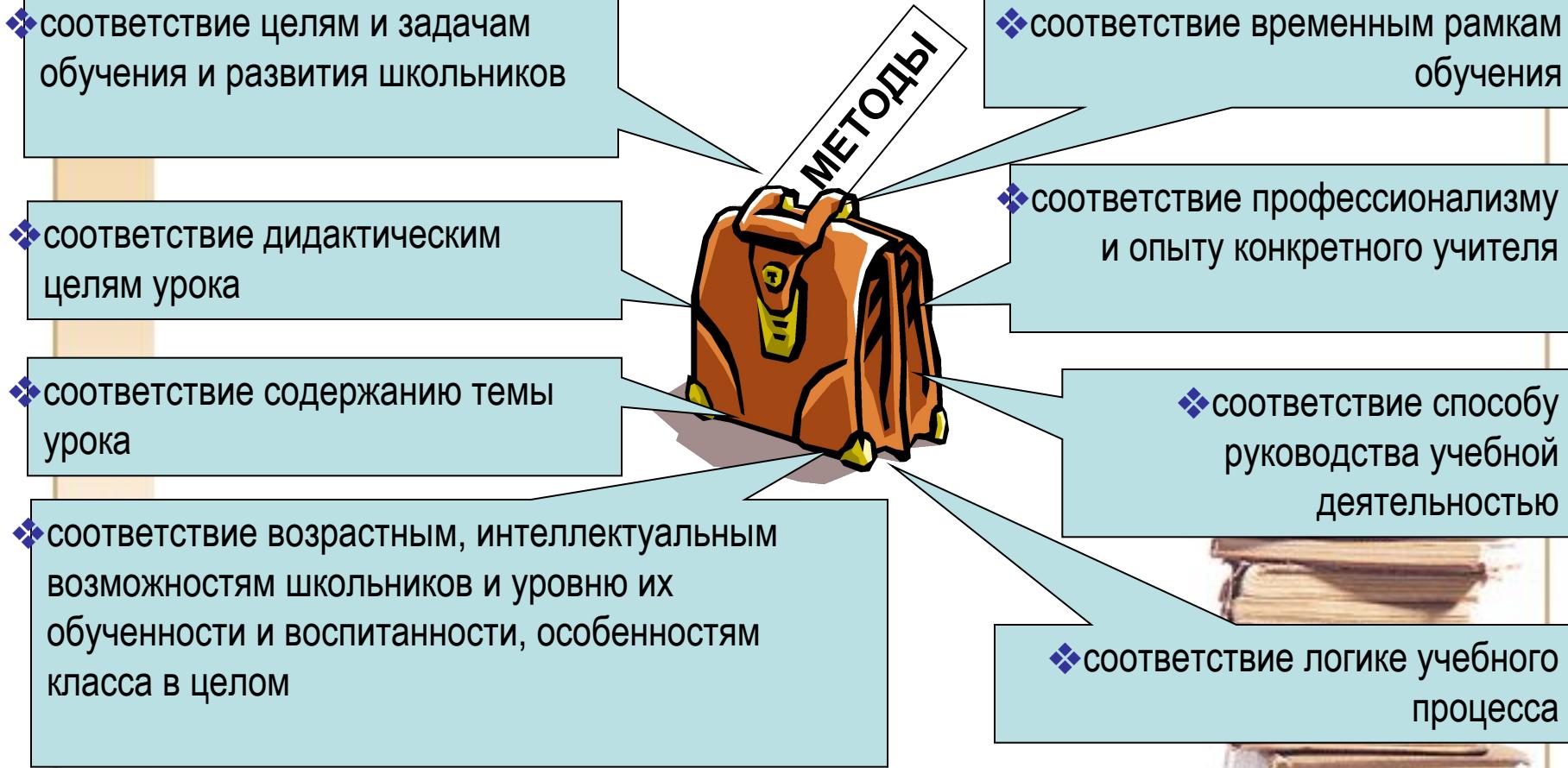
Классификация интерактивных технологий обучения

Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
2.3. Ролевая игра – метод проигрывания ролей (инсценировки)	Собственные переживания запоминаются ярко и сохраняются в течение долгого времени	Игра содержит долю риска и приносит результат только тогда, когда группа готова в нее включиться. Не всегда удается воспроизвести реальную жизненную ситуацию
2.4. Ситуационный анализ (разбор конкретных ситуаций, кейс-стади, инцидент, баскет-метод)	Дает возможность изучить сложные или эмоционально значимые вопросы в безопасной обстановке, а не в реальной жизни с ее угрозами, риском, тревогой о неприятных последствиях в случае неправильного решения	При столкновении с реальной проблемой у обучающегося вряд ли окажутся в распоряжении такое же время, знания и безопасные лабораторные условия, чтобы справиться с ней

Классификация интерактивных технологий обучения

Обучающие технологии	Достоинства	Ограничения
2.5. Эвристические технологии генерирования идей: «мозговой штурм», синектика, ассоциации (метафоры)	Осуществляется генерирование идей всеми участниками процесса, активизируются интуиция и воображение, происходит выход за пределы стандартного мышления	Неумелое руководство со стороны преподавателя может привести к уходу от реальной проблемы, потере времени, слабому синергетическому результату и др.
2.6. Тренинг – активное овладение и развитие знаний, умений и навыков	Позволяет за короткий промежуток времени овладеть практическими эффективными умениями и навыками	Направлен на овладение только узкоспециализированным и навыками без усвоения общих моделей и методов работы

Критерии отбора методов обучения



Для реализации данных критериев необходим серьезный анализ содержания учебного материала и выявление на основе этого его доступности для усвоения школьниками

Применение интерактивных методов обучения позволяет решать следующие задачи:

- формировать интерес к изучаемому предмету;
- развивать самостоятельность учащихся;
- обогащать социальный опыт учащихся путем переживания жизненных ситуаций;
- комфортно чувствовать себя на занятиях;
- проявлять свою индивидуальность в учебном процессе



Алгоритм проведения интерактивного занятия.

- 1. Подготовка занятия;**
- 2. Вступление;**
- 3. Основная часть;**
- 4. Выводы (рефлексия).**



Вариант включения интерактивных методов обучения в структуру урока

Начало урока – стадия вызова (актуализации знаний)

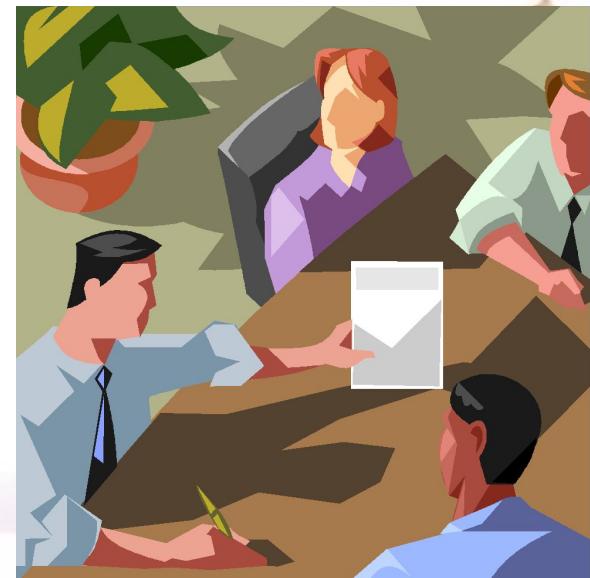
«Мозговой штурм»
(индивидуальный,
парный, групповой,
фронтальный)

Синквейн
(«восточный стих»)

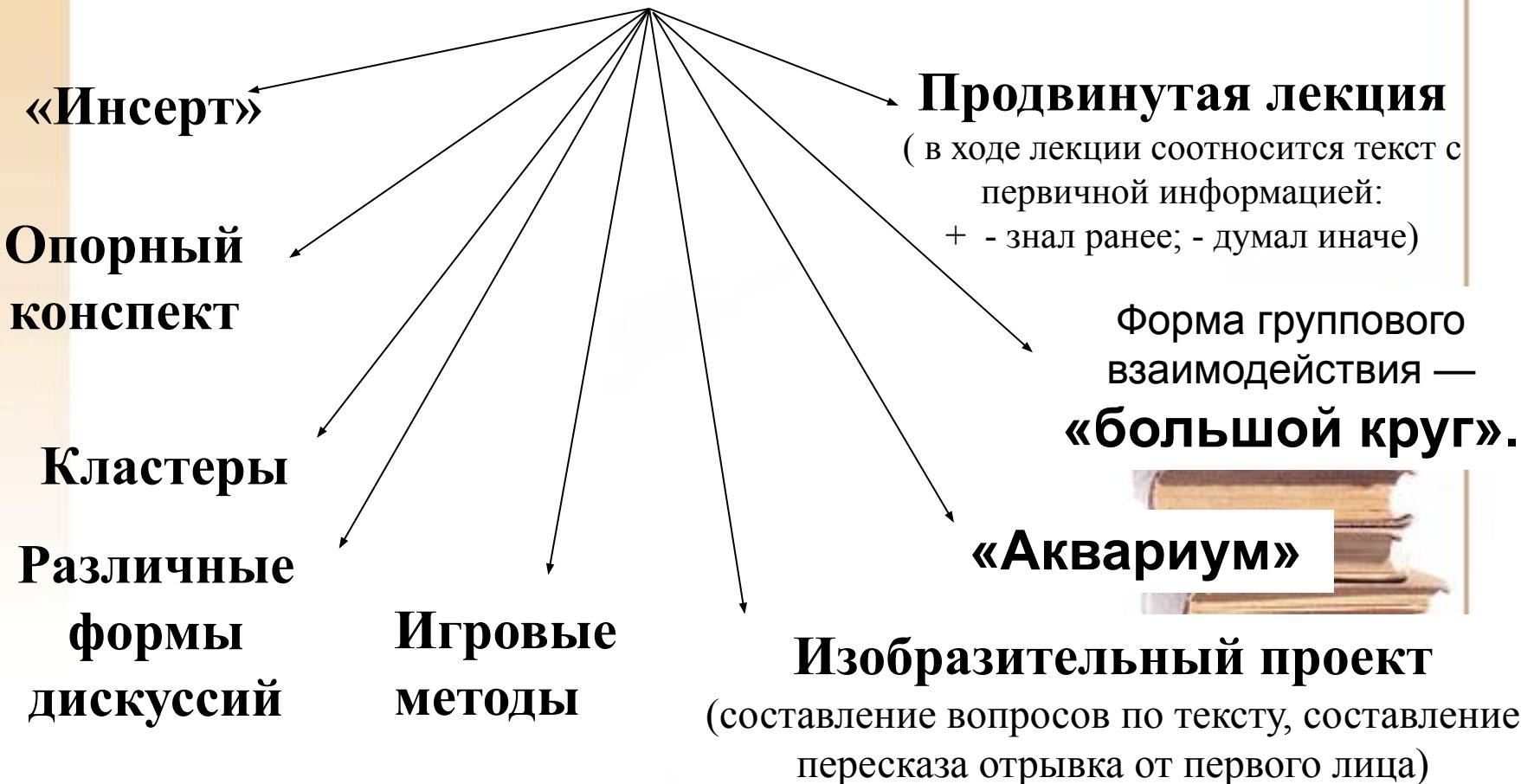
Кластеры

**Хук (притча,
игра,
«крючок»)**

**Обсуждение домашней
творческой работы**



Смысловая часть – подача нового материала (самостоятельное добывание новых знаний, обучение друг друга)



Рефлексия – получение обратной связи

Хокку (хайку)

– японские 3-х
стихия

**Незаконченное
предложение**

**Юмористический
рассказ**

**Мини-
сочинение**

Сказка

Эссе

Глоссарий
(составление словаря)



При оценивании результатов интерактивного обучения должны учитываться:

- **работа в группе;**
- **самооценка участника групповой работы;**
- **свобода мышления;**
- **владение культурными формами работы;**
- **коммуникация в учебном диалоге;**
- ...



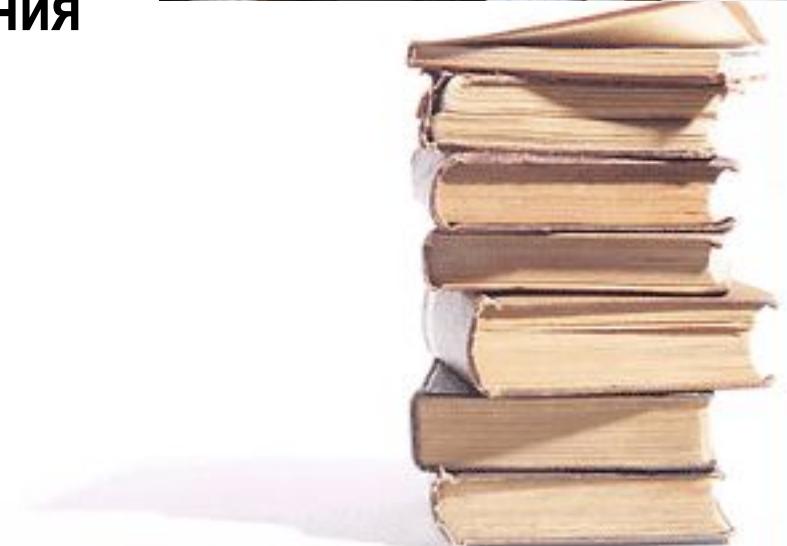
КЕЙС-МЕТОД

Метод конкретных ситуаций – метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).

Цель метода: совместными усилиями группы учащихся проанализировать ситуацию, возникающую при конкретном положении дел, выработать практическое решение; окончание процесса – оценка предложенных алгоритмов и выбор лучшего в контексте поставленной проблемы.

ОСОБЕННОСТИ КЕЙС-МЕТОДА:

- 1.Обязательная исследовательская стадия процесса
2. Коллективное обучение или работа в группе
- 3.Интеграция индивидуального, группового и коллективного обучения
- 4.Специфическая разновидность проектной (исследовательской аналитической) технологии
- 5.Стимулирование деятельности учащихся для достижения успеха



ТЕХНОЛОГИЯ КЕЙС-МЕТОДА

**По определенным
правилам разрабатывается
модель конкретной
ситуации, произошедшей в
реальной жизни, и
отражается тот комплекс
знаний и практических
навыков, которые учащимся
нужно получить.**



КЛАССИФИКАЦИЯ КЕЙСОВ

Иллюстративные учебные ситуации – кейсы, цель которых – на определенном практическом примере обучить учащихся алгоритму принятия правильного решения в определенной ситуации;

Кейсы с формированием проблемы - кейсы, в которых описывается ситуация в конкретный период времени, выявляются и четко формулируются проблемы;

цель – диагностирование ситуации и самостоятельное принятие решения по указанной проблеме;

Кейсы без формирования проблемы - кейсы, в которых описывается более сложная ситуация, где проблема четко не выявлена, а представлена в статистических данных,

цель – самостоятельно выявить проблему, указать альтернативные пути ее решения;

Прикладные упражнения - описание конкретной жизненной ситуации, предложение найти пути выхода из нее;

цель – поиск путей решения проблемы.

Основание классификации	Виды кейсов
Наличие сюжета	<ol style="list-style-type: none"> 1. Сюжетный кейс 2. Бессюжетный кейс
Временная последовательность материала	<ol style="list-style-type: none"> 1. Кейс в режиме от прошлого к настоящему 2. Кейс – воспоминание с прокруткой времени назад 3. Прогностический кейс
Способ представления материала	<ol style="list-style-type: none"> 1. Рассказ 2. Эссе 3. Аналитическая записка 4. Журналистское расследование 5. Отчет 6. Очерк
Объем	<ol style="list-style-type: none"> 1. Краткий (мини) 2. Средний 3. Объемный

ВИДЫ КЕЙСОВ

Кейс – это единый информационный комплекс.

Как правило, кейс состоит из трех частей: вспомогательная информация, необходимая для анализа кейса; описание конкретной ситуации; задания к кейсу.



Печатный кейс (может содержать графики, таблицы, диаграммы, иллюстрации, что делает его более наглядным).



Мультимедиа - кейс (наиболее популярный в последнее время, но зависит от технического оснащения школы).



Видео кейс (может содержать фильм, аудио и видео материалы. Его минус - ограничена возможность многократного просмотра → искажение информации и ошибки).



РЕЗУЛЬТАТЫ, ВОЗМОЖНЫЕ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ МЕТОДА «КЕЙС-СТАДИ»

Учебные	Образовательные
1. Усвоение новой информации	1. Создание авторского продукта
2. Освоение метода сбора данных	2. Образование и достижение личных целей
3. Освоение метода анализа	3. Повышение уровня коммуникативных навыков
4. Умение работать с текстом	4. Появление опыта принятия решений, действий в новой ситуации, решения проблем
5. Соотнесение теоретических и практических знаний	

Синквейн

- это стихотворение, которое состоит из 5 строчек по определенным правилам.

1 строка - Существительное (название темы)

2 строка - Два прилагательных (определение темы)

3 строка - Три глагола, показывающие действия в рамках темы.

4 строка - фраза из 4 слов, сказывающая отношение автора к теме.

5 строка - вывод, завершение темы, выраженной любой частью речи

Например: по теме «Конституция РФ»:

Конституция РФ

Пятая, демократическая,

Устанавливает, гарантирует, обязывает.

Хорошо бы все соблюдали

Основной закон государства.



ИНСЕРТ (INSERT)

– метод активного чтения даёт возможность сохранить интерес к теме и тексту учебника. Маркировка текста «v», «+», «-», «?»

« v »	« + »	« - »	« ? »
<p>Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, соответствует тому, что знаете или думали, что знаете</p>	<p>Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, для вас является новым</p>	<p>Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, противоречит тому, что вы уже знали или думали, что знаете</p>	<p>Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, непонятно, или вы хотели бы получить более подробные сведения по данному вопросу</p>



«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.
- Учащиеся могут выступать в роли экспертов и аналитиков.
- Стимулирует участников к практической работе.



«Шесть шляп мышления» (методика Эдварда де Бено):

**- технология разработки и оценки
инновационных идей при обучении
школьников проектированию.**

Почему шляпы?

- Во-первых, каждой из шести шляп соответствует свой собственный, индивидуальный цвет, делающий ее легко различимой среди всех остальных и наделяющий ее характерными, присущими только ей одной чертами и качествами – цветовое различие делает каждую шляпу особенной, неповторимой. Каждая цветная шляпа указывает на роль, на определенный тип мышления и деятельности.





- **Информация. Вопросы. Какой мы обладаем информацией? Какая нам нужна информация?**



- **Эмоции. Интуиция, чувства и предчувствия. Не требуется давать обоснование чувствам. Какие у меня по этому поводу возникают чувства?**



- **Преимущества. Почему это стоит сделать? Каковы преимущества? Почему это можно сделать? Почему это сработает?**



- **Осторожность. Суждение. Оценка. Правда ли это? Сработает ли это? В чем недостатки? Что здесь неправильно?**



- **Творчество. Различные идеи. Новые идеи. Предложения. Каковы некоторые из возможных решений и действий? Каковы альтернативы?**



- **Организация мышления. Мышление о мышлении. Чего мы достигли? Что нужно сделать дальше?**

- *Во-вторых, шляпу очень легко надеть и снять.* Это важно всегда, во всех ситуациях, когда человек должен уметь применять все ресурсы своего мышления, уметь менять тип мышления и деятельности в зависимости от поставленной задачи. Надевание «мыслеварительной» шляпы призвано помочь человеку обрести нужное состояние сознания, сосредоточиться на выполнении определенных операций.
- *В-третьих, «Шляпы мышления» дают структуру для использования параллельного мышления и ухода от споров.* Использование «мыслеварительных» шляп открывает возможность договориться с собеседником, прийти к согласию. Заключенная в шляпах символика удобна для того, чтобы попросить кого-нибудь «развернуть» поток своих мыслей в нужном направлении.
- *Самое главное преимущество:* с помощью шести шляп устанавливаются определенные правила игры: «человек, в данный момент думающий и поступающий именно так».

Риски необоснованного использования интерактивных методов

- Непонимание того, что такое интерактив.
- Теоретическая неподготовленность при работе с теми или иными интерактивными методами.
- Бессистемное применение интерактивных методов.
- Отсутствие четкого представления о результативности использования методов («метод ради результата, а не метода»).
- Чрезмерное увлечение педагогами интерактивными методами (это инструмент, а не развлечение учащихся).



Продуктивной вам работы!!!

