The background features several large, stylized, overlapping swirls in shades of purple, green, and blue. Scattered throughout are numerous small, yellow, triangular shapes that resemble sun rays or confetti, adding a vibrant and celebratory feel to the design.

«Интерактивные методы воспитания»

“Великим ученым ребенок может и не быть, а вот самостоятельным человеком, способным анализировать свои поступки, поведение, самосовершенствоваться, реализовывать себя в окружающем мире ему научиться необходимо”.

Что такое воспитание?

Воспитание – это
**целенаправленное
управление процессом
развития личности**

*(Х.Й.Лийметс, Л.И.Новикова, В.А.Караковский
и др.)*



Методы воспитания

- это способы реализации целей воспитания.

Способы взаимодействия педагогов и учащихся, в процессе которого происходят изменения в уровне развития качеств личности воспитанников.

В настоящее время наиболее распространена **классификация И.Г.Щукиной**

на основе направленности по 3 группам:

- методы формирования сознания (рассказ, объяснение, разъяснение, лекция, этическая беседа, увещевание, внушение, инструктаж, диспут, доклад, пример);
- методы организации деятельности и формирования опыта поведения (упражнение, поручение, воспитывающие ситуации);
- методы стимулирования (соревнование, поощрение, наказание).

Методы

условно делятся на 3 основные категории



пассивные



интерактивные



активные

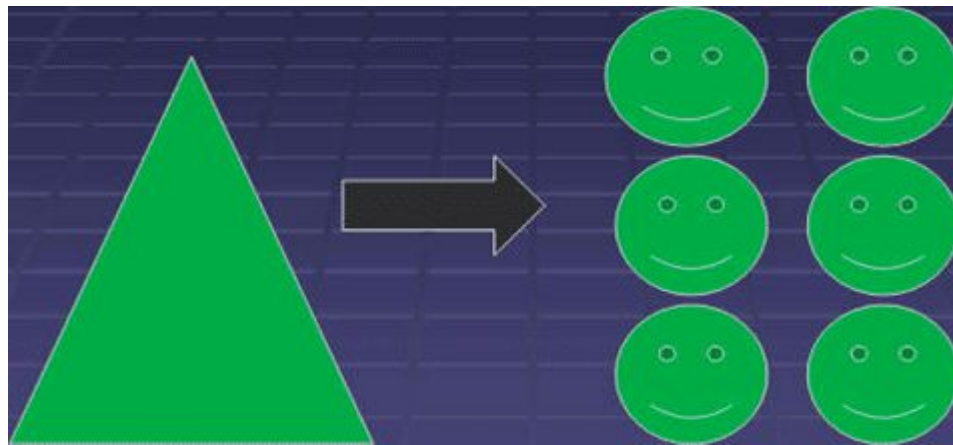
Скажи мне – и я забуду; покажи мне – и я запомню; дай сделать – и я пойму.
Китайская поговорка



Значение

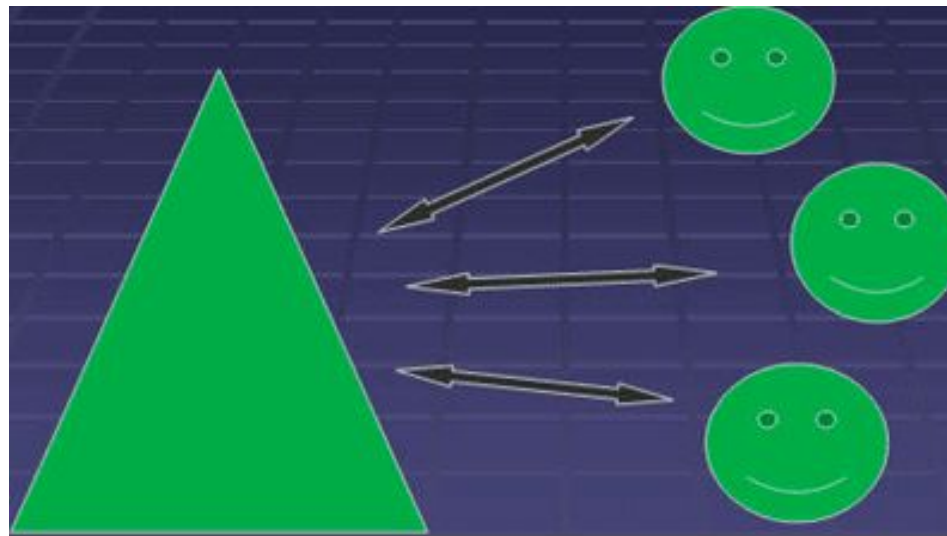
- Слово «**интерактив**» пришло к нам из английского языка от слова "interact", где "inter"- это «взаимный», "act"- действовать.
- **Интерактивный** означает способность взаимодействовать или находится в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (например, человеком).
- Интерактивные методы воспитания обозначают воспитание через **участие** и **взаимодействие**. Методология участия и взаимодействия полностью вовлекает в процесс воспитания.

Пассивные методы (методы линейного воздействия)



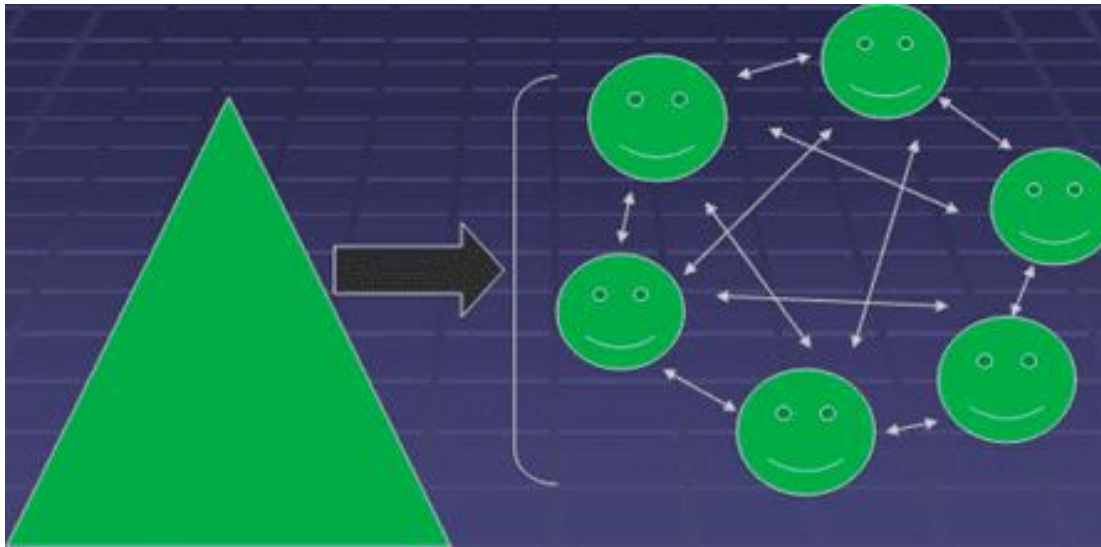
- Кл.руководитель является главным организатором, он распределяет работу, предлагает заранее составленный план, лично контролирует все действия учащихся, единолично распределяет необходимую информацию.

2. Активные методы (методы кругового воздействия)



Характер взаимодействия меняется, хотя кл. руководитель и остаётся центральной частью дела. Он остаётся главным и единственным источником информации и экспертом, но дети уже не являются пассивными слушателями, они могут задавать вопросы, пояснять необходимые положения, предлагать собственные решения.

Интерактивные методы (методы кругового взаимодействия)



Роль кл.руководителя резко меняется, перестаёт быть центральной, он лишь регулирует воспитательный процесс и занимается его общей организацией, формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана.


Методы

- Мозговая атака
- Ролевая игра
- Дискуссия
- Мини-лекция
- Работа в группах
- Игровые упражнения
- Разработка проекта
- Решение ситуационных задач
- Приглашение визитера
- Интервью
- Инсценировка
- Тренинг
- Обучение «Равный - равному»
- Акции и кампании
- Презентация
- Видеофильм



Мозговая атака

Технология.

- Основное правило на первом этапе - **НИКАКОЙ КРИТИКИ!**
 - Первый этап **СОЗДАНИЕ БАНКА ИДЕЙ** (главная цель - набрать как можно больше возможных решений)
 - Второй этап **АНАЛИЗ ИДЕЙ** (в каждой идее желательно найти какое -то рациональное зерно)
 - Третий этап **ОБРАБОТКА РЕЗУЛЬТАТОВ** (группа отбирает от 2 до 5 самых интересных решений и рассказывает о них аудитории)
- 



Ролевая игра

Цель: овладение определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций.

Технология

- Коллектив делится на группы по 4-5 человек
- Раздаются задания на карточках
- Распределяют роли,
- Обыгрывают ситуацию
- Представляют (показывают) всему коллективу.

Преимущество этого метода в том, что каждый из участников может представить себя в предложенной ситуации, ощутить те или иные состояния более реально, почувствовать последствия тех или иных действий и принять решение.



Дискуссия

1. Ведущий заранее представляет тему. Одна крупная тема разбивается на 3 - 4 блока.
2. Трое основных участника в течение 35 минут выступают с заранее подготовленными сообщениями перед зрителями.
3. После каждого выступления зрители задают вопросы (неплохо было бы заранее продумать проблемные вопросы, которые будут задавать зрители)
4. На последнем этапе дискуссии ведущий подводит итоги и проводит обобщение выступлений.



Результат

- Учащиеся работают с дополнительными источниками информации. Они также обращаются к социальному опыту – собственному и своих товарищей, при этом им приходится вступать в коммуникацию друг с другом, совместно решать поставленные задачи, преодолевать конфликты, находить общие точки соприкосновения, идти на компромиссы.



Преимущества ИМВ

Высокая мотивация!

Прочность знаний!

Творчество и фантазия!

Коммуникабельность!

Активная жизненная позиция!

Командный дух!

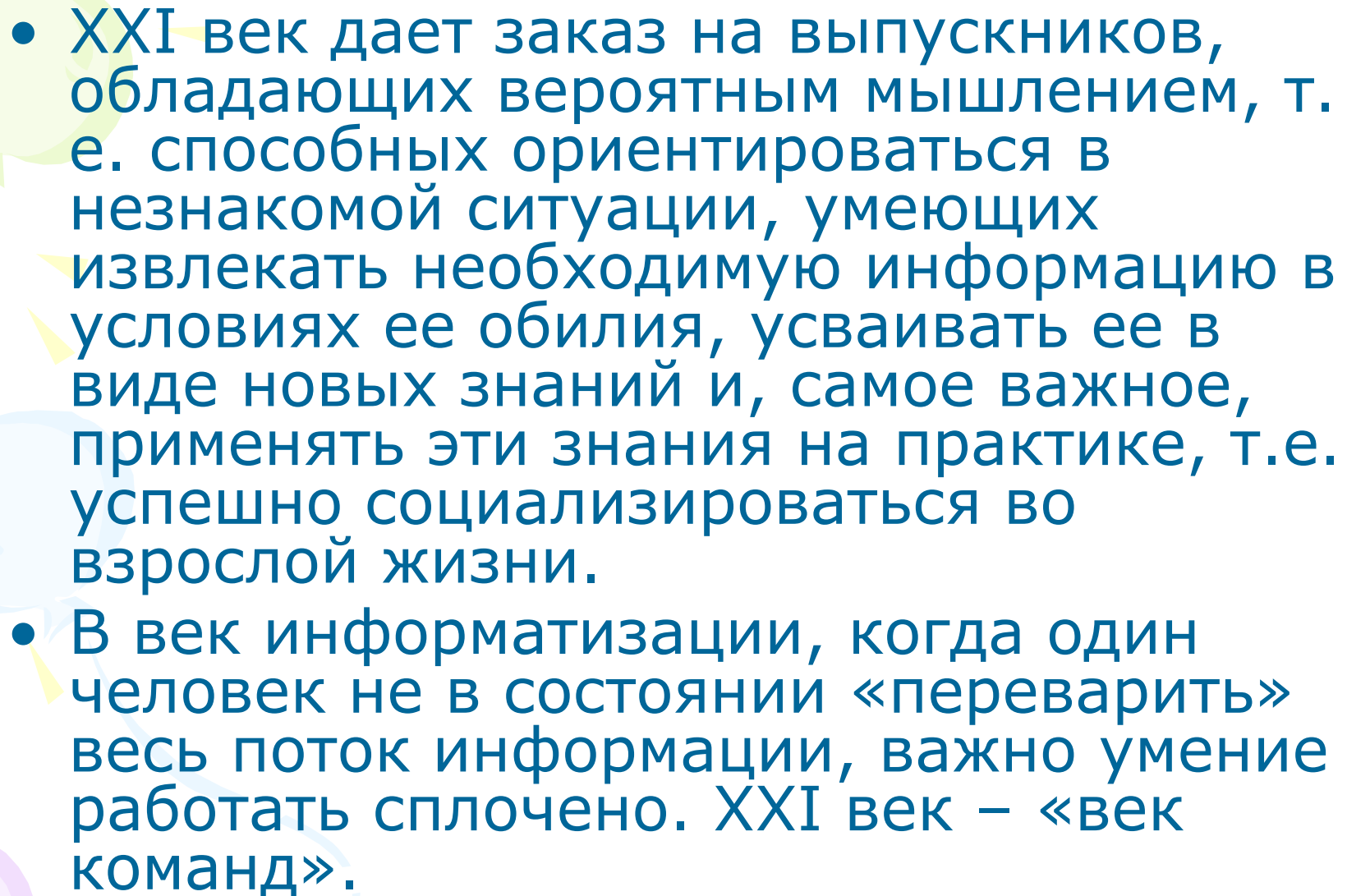
Ценность индивидуальности!

Свобода самовыражения!

Акцент на деятельность! Взаимоуважение!

Демократичность!

Успешность в жизни!

- 
- XXI век дает заказ на выпускников, обладающих вероятным мышлением, т. е. способных ориентироваться в незнакомой ситуации, умеющих извлекать необходимую информацию в условиях ее обилия, усваивать ее в виде новых знаний и, самое важное, применять эти знания на практике, т.е. успешно социализироваться во взрослой жизни.
 - В век информатизации, когда один человек не в состоянии «переварить» весь поток информации, важно умение работать сплочено. XXI век – «век команд».