

Презентація досвіду роботи

Шайда Тетяна Іванівна
учитель математики
Осипенківської ЗШ І-ІІІ ст.



Шайда Тетяна Іванівна



Освіта: вища

Запорізький ДП

*Спеціальність: учитель
математики*

*Посада: учитель
математики*

Категорія: вища

Звання: старший вчитель

Відзнака: Відмінник освіти

Нагороди та підвищення кваліфікації



Начальник відділу о
райдержадміністрації



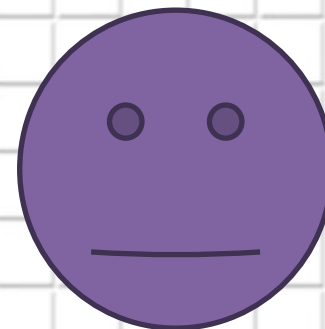
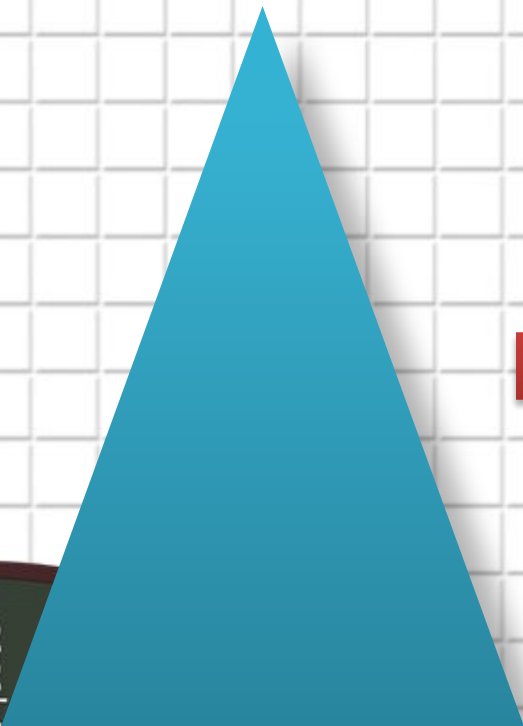
Технології інтерактивного навчання на уроках математики



Повноцінні тільки ті
знання,
які дитина здобула
власною активністю.

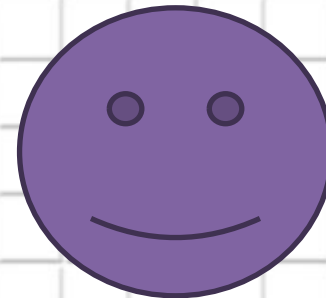
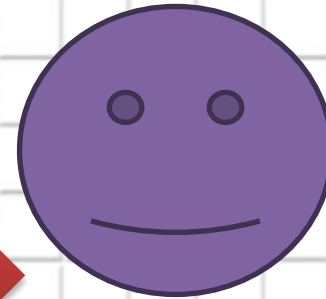
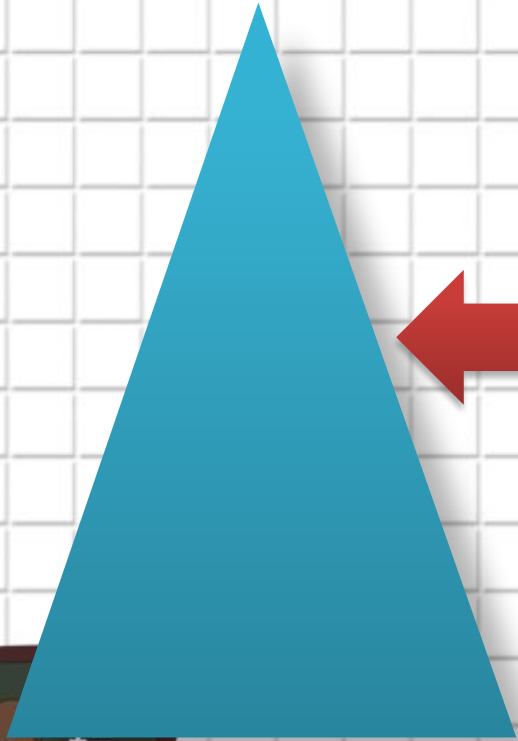
Йоганн Песталоцці

Пасивна модель навчання



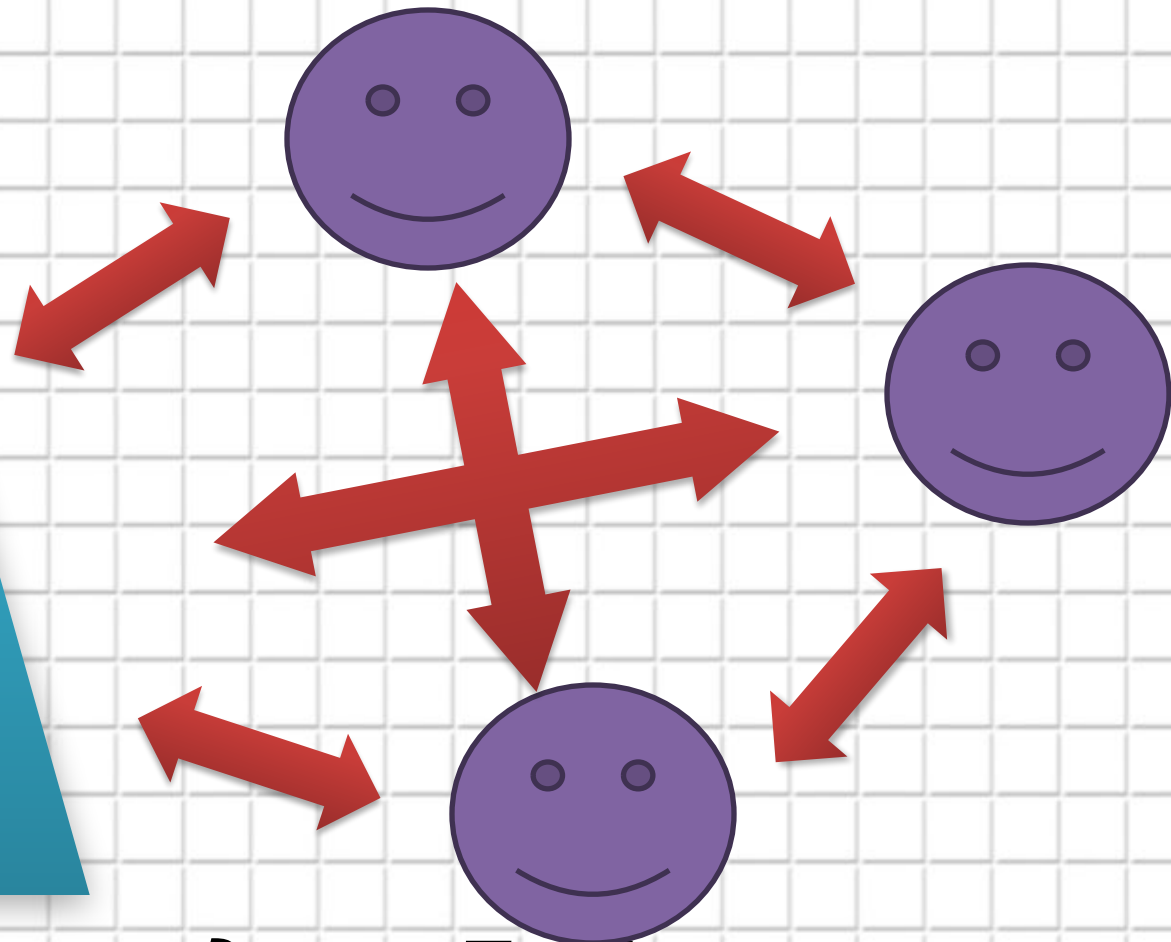
модель "Монолог"

Активна модель навчання



модель "Діалог"


Інтерактивна модель навчання





модель "Полілог"

Кредо інтерактивного навчання

 Те, що я чую, я забуваю.

 Те, що я бачу й чую, я трохи пам'ятаю.

 Те, що я чую, бачу й обговорюю, я починаю розуміти.

 Коли я чую, бачу, обговорюю й роблю я набуваю знань і навичок.

 Коли я передаю знання іншим, я стаю майстром.



Інтерактивні технології

це організація засвоєння знань і формування певних вмінь та навичок через сукупність особливим способом організованих навчально–пізнавальних дій, що полягають в активній взаємодії учнів між собою та побудові міжособистісного спілкування з метою досягнення запланованого результату



Піраміда навчання



Інтерактивне навчання

*це специфічна форма організації
пізнавальної діяльності учнів*

мета



Створення комфортних умов
навчання



Відчуття учнем своєї успішності,
інтелектуальної досконалості



Побудова продуктивного освітнього
процесу



Принципи інтерактивного навчання



Сприяють інтенсифікації та оптимізації навчального процесу

ІНТЕРАКТИВНА МОДЕЛЬ НАВЧАННЯ

▪Розширюються пізнавальні
можливості учня

▪Можливість
проконтролювати
рівень засвоєння
знань учнів

▪Учитель має
змогу розкритись
як організатор,
консультант

▪Партнерство між
учителем і учнями
та в учнівському
колективі

Заохочуйте
бажання дітей
до оновлення,
якщо ви хочете
виховати в них
риси
нової людини

▪Високий рівень
засвоєння знань

▪Учень і вчитель рівноправні
суб'єкти навчання



Класифікація інтерактивних

Технологій
Мистецтво навчання потребує нічого іншого, ніж умілий розподіл часу, предметів і методу.
Я.А. Коменський

Технологія
кооперативного
навчання

Технологія
колективно-
групового
навчання

За
метою та
формою

Технології
опрацювання
дискусійних
питань

Технології
ситуативного
навчання



ТЕХНОЛОГІЇ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ

1. Інтерактивні технології

кооперативного навчання:

це модель організації навчання у малих групах учнів, об'єднаних спільною навчальною метою.

- робота в парах;**
- ротаційні (змінювані) трійки;**
- два - чотири - всі разом;**
- "карусель";**
- робота в малих групах;**
- акваріум.**



2. Інтерактивні технології

кооперативно - групового навчання:
передбачають одночасну спільну роботу всього класу

- обговорення проблеми в загальному колі;
- мікрофон;
- незакінчені речення;
- мозковий штурм;
- навчаючи – вчусь («Кожен навчає кожного»);
- кейс - метод;
- вирішення проблеми;
- ажурна пилка;
- аналіз ситуації;
- розв'язання проблем;
- дерево рішень



3. Технології ситуативного моделювання (навчання у грі):

це побудова навчального процесу шляхом включення учня до гри (передусім ігрове моделювання явищ, що вивчаються).

- імітації;*
- спрощене судове слухання;*
- розігрування ситуацій за роля (,,рольова гра", ,,програвання сценки", ,,драматизація").*



4. Технології опрацювання дискусійних питань:

важливий засіб пізнавальної діяльності учнів у процесі навчання, бо дискусія - широке публічне обговорення спірного питання.

- ❖ метод - прес;
- ❖ займи позицію;
- ❖ зміни позицію;
- ❖ неперервна шкала думок;
- ❖ дебати;
- ❖ дискусія;
- ❖ дискусія у стилі телевізійного ток-шоу;
- ❖ оцінювальна дискусія.



ПРАВИЛА ОРГАНІЗАЦІЇ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ

Учні повинні бути
підготовлені до
роботи в малих групах

Спільне вирішення проблеми
на основі аналізу обставин
та відповідної ситуації

Активна участь
у роботі має
заохочуватися

4

5

6

1

Учні повинно
бути не
більше 30 осіб

3

2

До роботи мають
бути залучені всі учні

Учні повинні
самостійно розробляти і
виконувати правила
роботи в малих групах



Структура уроку із застосуванням інтерактивних технологій

1

- **Мотивація**

- сфокусувати увагу учнів на проблемі та викликати інтерес до обговорюваної теми;

2

- **Оголошення теми та очікуваних результатів**

- забезпечити розуміння учнями змісту їхньої діяльності під час уроку;

3

- **Надання необхідної інформації**

- дати інформацію для опрацювання за мінімальний час;

4

- **Інтерактивна вправа** – центральна частина уроку

- практичне засвоєння навчального матеріалу, досягнення поставленої мети уроку;

5

- **Рефлексія** – підбиття підсумків, оцінювання результатів уроку

- усвідомлення отриманих результатів, пошук проблеми, планування перспективи та корекції.



Мозковий штурм



Правила інтерактивного навчання:

- *кожна думка важлива;*
- *не бійся висловитись;*
- *ми всі - партнери;*
- *обговорюємо сказане, а не людину;*
- *обдумав, сформулював, висловив;*
- *кажи чітко, зрозуміло, гарно;*
- *вислухав, висловився, вислухав;*
- *наводь тільки обґрунтовані докази;*
- *умій погодитись і не погодитись;*
- *важлива кожна роль.*



Оцінка роботи в групі

- Чи ми ділилися, допомагали один одному?

Чи ми сказали один одному щось приємне?

Чи ми поважали думки, ідеї кожного?

Чи всі ми мали нагоду брати участь в обговоренні завдання?

Який у тебе настрій після роботи в групі?



За допомогою інтерактивних технологій діти вчаться:

Слухати іншу
людину

Формувати
власну думку

Аргументуват
и і
дискутувати

Доводити
свою
точку
зору

Розвивати
навички
самостійно
ї роботи

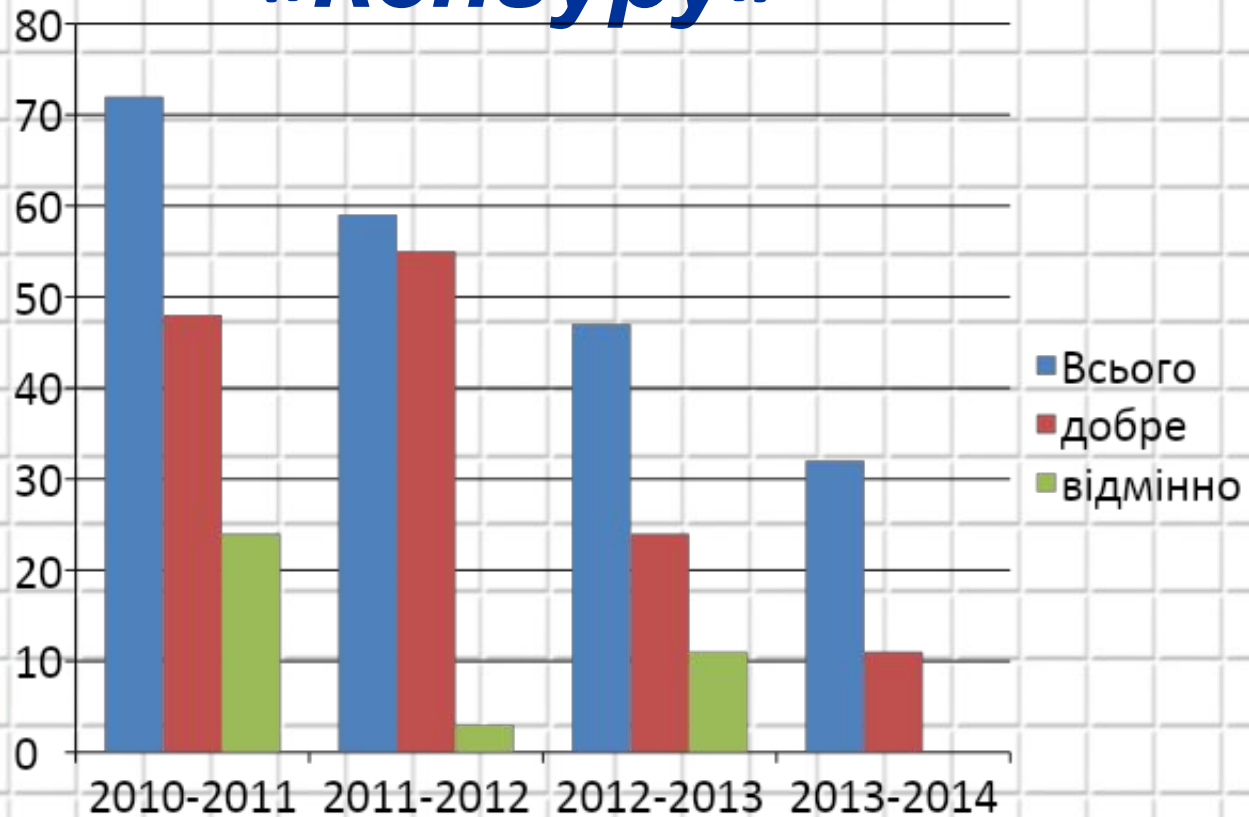


Результативність інтерактивних технологій :

- *учні набули культури дискусії;*
- *виробилося вміння приймати спільні рішення;*
- *поліпшились вміння спілкуватися, доповідати;*
- *якісно змінився рівень сприйняття учнями навчального матеріалу – він набув особистісного сенсу, замість “вивчити” “запам’ятати” стало “обдумати”, “застосувати”;*
- *якісно змінився рівень володіння головними мисленнєвими операціями – аналізом, синтезом, узагальненням, абстрагуванням.*

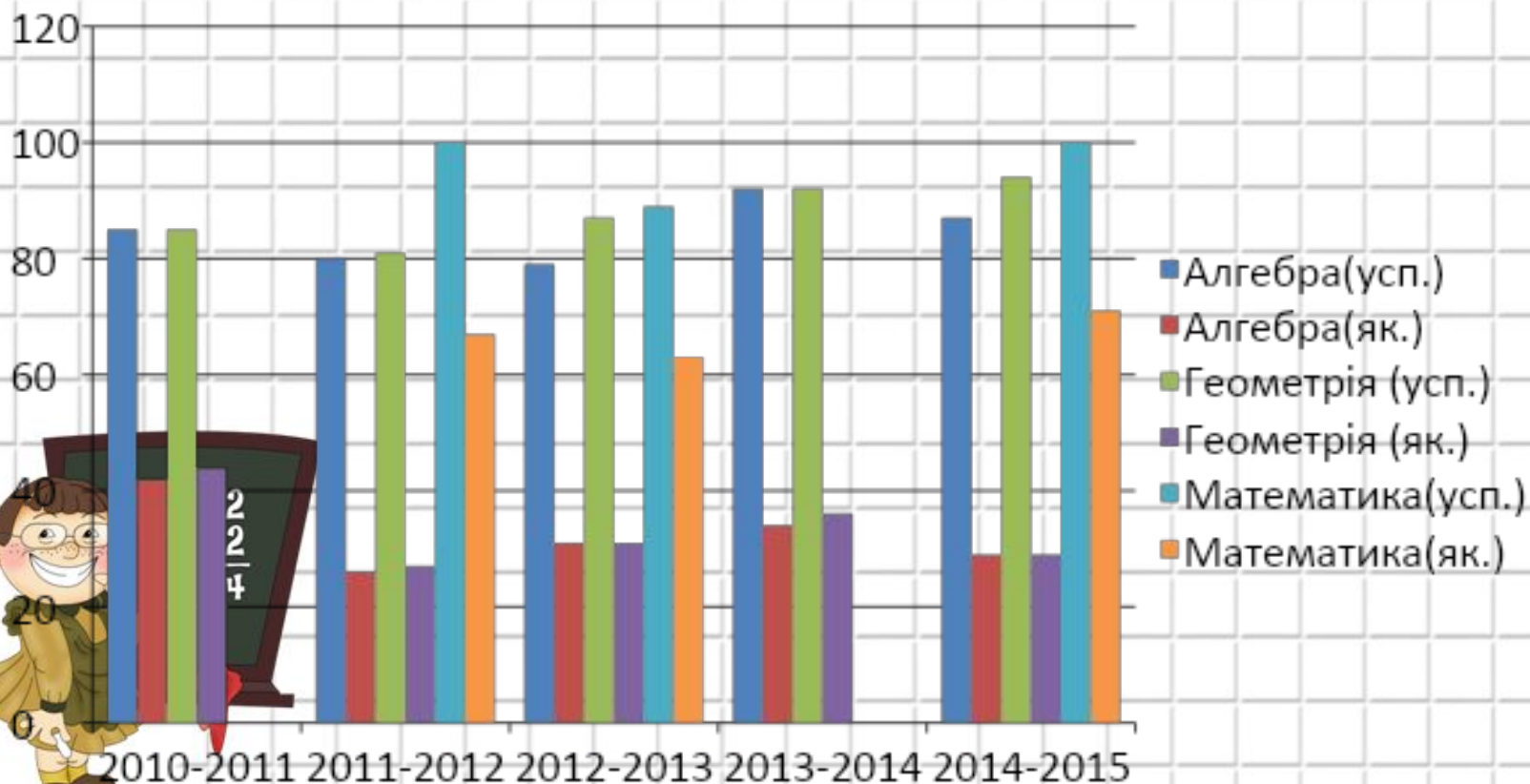


Математичний конкурс «Кенгуру»



Результати навчання

	Алгебра(усп.)	Алгебра(як.)	Геометрія (усп.)	Геометрія (як.)	Математика(усп.)	Математика(як.)
2010-2011	85	42	85	44		
2011-2012	80	26	81	27	100	67
2012-2013	79	31	87	31	89	63
2013-2014	92	34	92	36		



Дякую за увагу!

