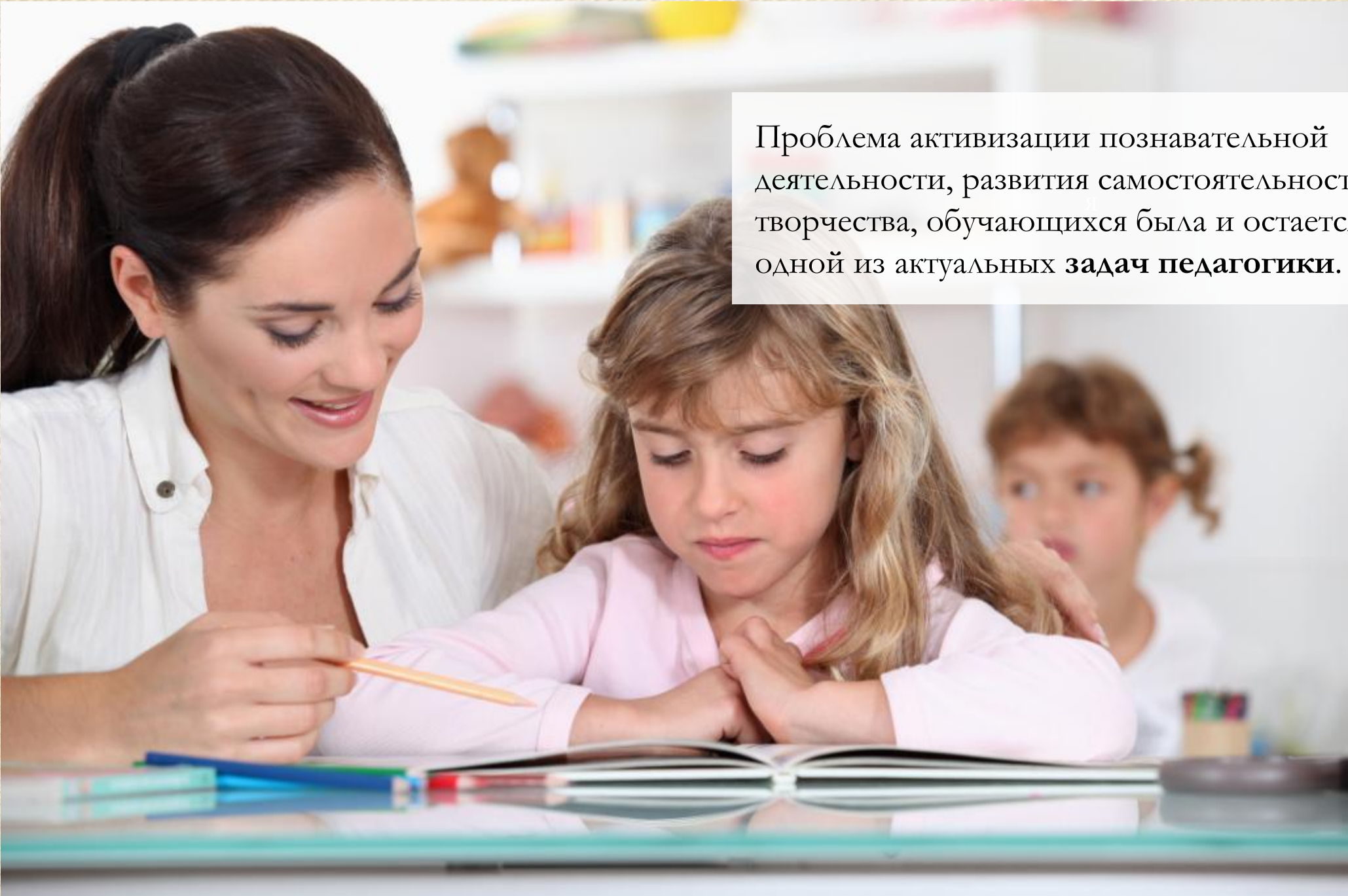


# Интерактивное обучение как современное направление активизации познавательной деятельности обучающихся







Проблема активизации познавательной деятельности, развития самостоятельности и творчества, обучающихся была и остается одной из актуальных **задач педагогики.**

СОВРЕМЕННАЯ  
ОРИЕНТАЦИЯ  
ОБРАЗОВАНИЯ

ФОРМИРОВАНИЕ  
ГОТОВНОСТИ К  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  
И ОБЩЕНИЮ

СОЗДАНИЕ  
ДИДАКТИЧЕСКИХ И  
ПСИХОЛОГИЧЕСКИХ  
УСЛОВИЙ

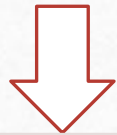


**участник образовательного  
процесса может проявить**

- интеллектуальную и познавательную активность,
- личностную социальную позицию,
- индивидуальность.



# Классификация обучения в зависимости от уровня познавательной активности



## ПАССИВНОЕ

Обучающийся выступает в роли **объекта** учебной деятельности:

- должен усвоить и воспроизвести материал, который передается ему преподавателем или другим источником знаний;
- обучающиеся не сотрудничают друг с другом.



## АКТИВНОЕ

Обучающийся становится **субъектом** учебной деятельности:

- вступает в диалог с учителем;
- активно участвует в познавательном процессе, выполняя творческие, поисковые, проблемные задания;
- осуществляется взаимодействие обучающихся друг с другом при выполнении заданий в паре, группе.



**ИНТЕРАКЦИЯ (в психологии)** — это способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога с кем-то (чем-то).



**ИНТЕРАКЦИЯ (в социологии)** — процесс, при котором индивиды в ходе коммуникации в группе своим поведением влияют на других индивидов, вызывая ответные реакции.





**ИНТЕРАКЦИЯ (в педагогике)** — способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся, в ходе которого все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом; обмениваются информацией; решают проблемы совместно; моделируют ситуации; оценивают действия собеседников и свое собственное поведение; погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем.



# Задачи педагога в интерактивной технологии

---



- направление и помощь процессу обмена информацией;
- 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 и самостоятельности участников.



# Логика образовательного процесса при интерактивном обучении



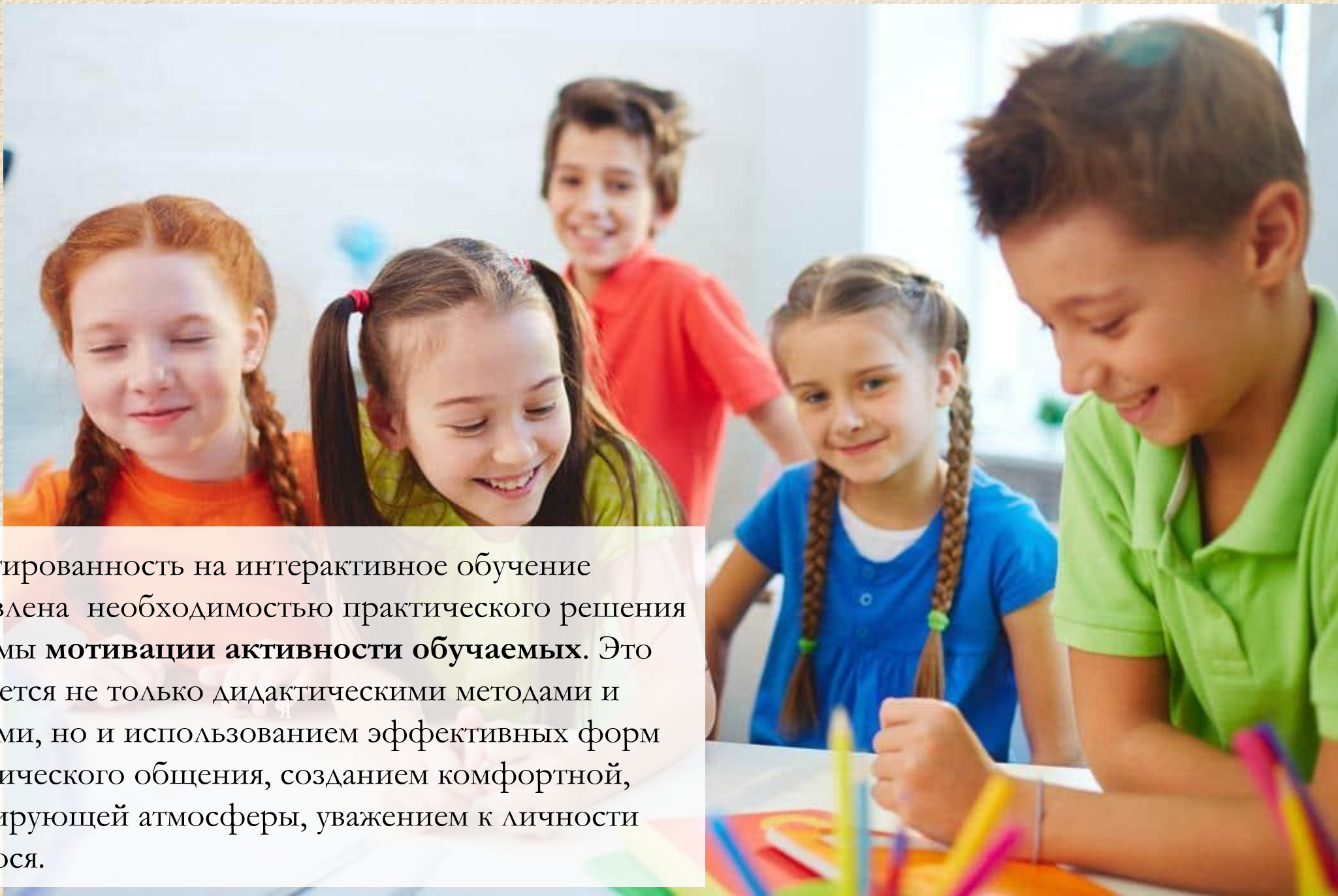


## ОТНОШЕНИЯ ПАРТНЕРСТВА



- развивающие, проблемные, исследовательские, поисковые формы;
- формирование познавательных мотивов и интересов;
- создание условий для творчества в обучении





Ориентированность на интерактивное обучение обусловлена необходимостью практического решения проблемы **мотивации активности обучаемых**. Это достигается не только дидактическими методами и приемами, но и использованием эффективных форм педагогического общения, созданием комфортной, стимулирующей атмосферы, уважением к личности учащегося.



# Ключевые компетенции



научиться действовать в рамках согласованных целей и задач

уметь согласовывать свои действия с действиями партнера

научиться жить вместе: кооперироваться, идти на компромисс

уметь самостоятельно развиваться





# Задачи интерактивного обучения



**УЧЕБНО-  
ПОЗНАВАТЕЛЬНАЯ**



**КОММУНИКАЦИОННО-  
РАЗВИВАЮЩАЯ**



**СОЦИАЛЬНО-  
ОРИЕНТАЦИОННАЯ**



# Значение интерактивного режима для субъектов образовательного процесса

---

## Конкретный обучающийся



- ✓ опыт активного освоения учебного содержания во взаимодействии с учебным окружением;
- ✓ развитие личностной рефлексии;
- ✓ освоение нового опыта учебного взаимодействия, переживаний;
- ✓ развитие толерантности.



# Значение интерактивного режима для субъектов образовательного процесса

## Учебная группа



- ✓ развитие навыков общения и взаимодействия в малой группе;
- ✓ формирование ценностно-ориентационного единства группы;
- ✓ поощрение к гибкой смене социальных ролей в зависимости от ситуации;
- ✓ принятие нравственных норм и правил совместной деятельности;
- ✓ развитие навыков анализа и самоанализа в процессе групповой рефлексии;
- ✓ развитие способности разрешать конфликты, способности к компромиссам.

# Значение интерактивного режима для субъектов образовательного процесса


---




- ✓ нестандартное отношение к организации образовательного процесса;
- ✓ многомерное освоение учебного материала;
- ✓ формирование мотивационной готовности к межличностному взаимодействию не только в учебных, но и во внеучебных ситуациях.




# Эффективность интерактивного обучения



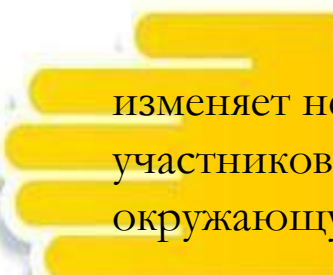
интенсифицирует процессы  
понимания, усвоения и творческого  
применения знаний



повышает мотивацию и вовлеченность  
участников в решение обсуждаемых  
проблем



является необходимым условием для  
совершенствования компетентностей через  
включение в деятельность



изменяет не только опыт и установки  
участников образовательного процесса, но и  
окружающую действительность

# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## МЕТОД «МАСТЕРСКАЯ БУДУЩЕГО»



*обеспечивает :*

- ✓ **эффективное взаимодействие** - обмен деятельностью между участниками педагогического процесса, разнообразие форм организации и видов деятельности;
- ✓ **эффективную мыследеятельность** - использование различных мыслительных операций, исследовательская деятельность;
- ✓ **смыслотворчество** - создание каждым участником педагогического взаимодействия своего индивидуального смысла по рассматриваемой проблеме, обмен мнениями между участниками (каждый представляет свой смысл);
- ✓ **полилог** - уважение к чужой точке зрения, любой смысл имеет право на существование;
- ✓ **конструирование деятельности** - теоретическое имитирование какой-либо деятельности, системы.



# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## МЕТОД «МАСТЕРСКАЯ БУДУЩЕГО»



### *Форма организации :*

- ✓ сочетание индивидуальной и групповой, фронтальной деятельности.

### *Условия реализации технологии:*

- ✓ количество участников - до 30 человек;
- ✓ просторная аудитория.

### *Оборудование:*

- ✓ листы ватмана (по 2-3 листа на каждую творческую группу);
- ✓ листы бумаги формата А4 (по одному листу для каждого участника);
- ✓ маркеры (по 1-2 на каждую творческую группу).

# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

---

## МЕТОД «МАСТЕРСКАЯ БУДУЩЕГО»



### *Алгоритм реализации :*

- ✓ Педагог знакомит участников педагогического взаимодействия с целями и задачами, порядком и условиями ее проведения.
- ✓ Определяется проблема, которая будет составлять содержание реализуемой технологии (либо проблему предлагает педагог).



# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## МЕТОД «МАСТЕРСКАЯ БУДУЩЕГО»



### *Примеры проблем для работы с учащимися:*

- ✓ Взаимодействие человека и природы.
- ✓ Общение человека с искусством.
- ✓ Совершенствование жизнедеятельности класса.

### *Примеры проблем для работы с педагогами:*

- ✓ Организация лично-ориентированного педагогического процесса.
- ✓ Продуктивные педагогические технологии в школе.
- ✓ Организация педагогической диагностики учителем.
- ✓ Целеполагание в педагогическом процессе.

# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## МЕТОД «МАСТЕРСКАЯ БУДУЩЕГО»



### *Реализация технологии*

#### *Первый этап. Критика*

1. Каждый участник в течение 5-10 минут фиксирует положительные («+») и отрицательные («-») аспекты обсуждаемой проблемы.
2. По истечении времени озвучивает результаты своей аналитической работы.
3. После выступления участников руководитель закрепляет листки с «+» на одной части стены (доски и т.д.), а листки с «-» - на другой.
4. Обобщающий комментарий педагога или аналитической группы.



# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## МЕТОД «МАСТЕРСКАЯ БУДУЩЕГО»



### *Реализация технологии*

#### *Второй этап. Конструирование идеальной модели*

1. Участники разбиваются на несколько творческих групп (5-7 человек).
2. Каждая группа разрабатывает модель обсуждаемой проблемы и готовит проект.
3. Защита проекта модели каждой группой.
4. Обсуждение моделей.
5. Обобщающий комментарий педагога.

# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## МЕТОД «МАСТЕРСКАЯ БУДУЩЕГО»



### *Реализация технологии*

#### *Третий этап. Реальные действия*

1. Творческим группам предлагается определить конкретные действия в решении обсуждаемой проблемы, которые можно сделать уже сегодня.
2. После того как действия согласованы, каждая из групп предлагает их на общее обсуждение.
3. Комментарий педагога.



# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## МЕТОД «МАСТЕРСКАЯ БУДУЩЕГО»



*Реализация технологии*

### *Четвертый этап. Рефлексия*

В «рефлексивном кругу» каждому из участников дается возможность:

- ✓ зафиксировать свое состояние постижения обсуждаемой проблемы;
- ✓ определить причины зафиксированного состояния;
- ✓ дать самооценку результативности состоявшегося педагогического взаимодействия для своего развития.

# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

---

## ПРИЕМ «НЕЗАКОНЧЕННОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»



**Сущность:** выявить все смыслы, которые учащиеся вкладывают в изученные на уроке понятия.

**Цель:** осуществить проверку знаний и способов действия учащихся;



# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## ПРИЕМ «Я УЖЕ ЗНАЮ»



### *Реализация технологии*

**Первый этап:** педагог выделяет ключевое понятие изучаемой темы и предлагает учащимся за определенное время выписать как можно больше слов или выражений, связанных с предложенным понятием. Учащиеся выполняют работу индивидуально. Обсуждение полученных записей происходит в парах (группах).

**Второй этап:** «сброс идей в корзину». Каждая пара (группа) поочередно называет одно из выписанных выражений. Педагог фиксирует реплики на доске. Основное условие – не повторять то, что уже было сказано другими.

# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## ПРИЕМ «ЛОВИ ОШИБКУ»



### *Реализация технологии*

1. Готовится текст, содержащий ошибочную информацию. Задание должно содержать ошибки двух уровней:
  - явные (выявляются учащимися, исходя из их личного опыта и имеющихся знаний);
  - скрытые (можно установить, изучив новый материал).
2. Учащиеся анализируют предложенный текст, пытаются выявить ошибки, аргументируют свои выводы.
3. Педагог предлагает изучить новый материал, после чего вернуться к тексту задания и исправить те ошибки, которые не удалось выявить в начале урока.



# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## ПРИЕМ «СОСТАВЛЕНИЕ КЛАСТЕРА»



**Кластер** – схема, применяемая в том случае, если изучаемое явление обладает целым рядом равнозначных признаков.

Прием позволяет установить максимальное количество признаков изучаемого явления.

### *Реализация технологии*

1. Учитель выделяет ключевое понятие.
2. Составление кластера, отражающего имеющиеся у учащихся представления по изучаемой теме.
3. С помощью кластера происходит изучение нового материала.
4. Учащиеся исправляют кластер в соответствии с полученными новыми знаниями.

# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## ПРИЕМ «АНАЛИЗ ТЕКСТА ПО ПРЕДЛОЖЕННОЙ СХЕМЕ»



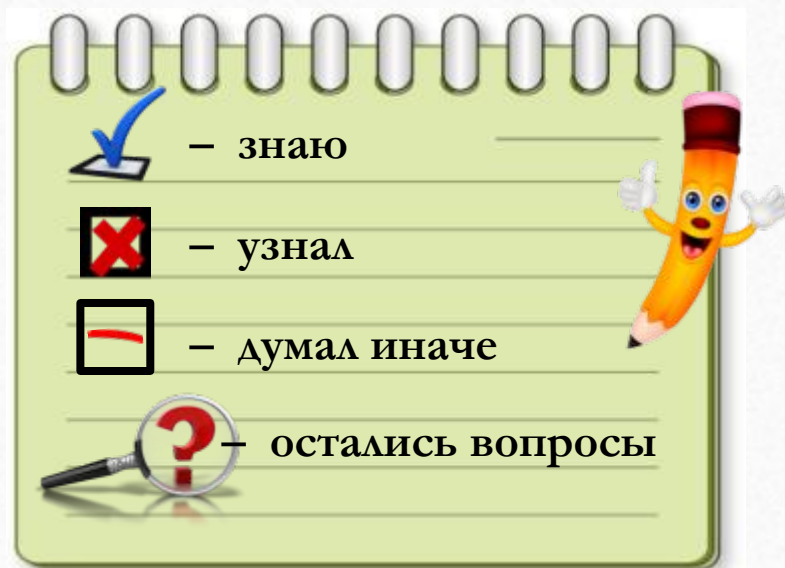
## Реализация технологии

1. Учащиеся получают распечатку текста документа. Текст должен быть доступен для понимания школьниками.
2. Учитель предлагает провести анализ данного документа, опираясь на перечень вопросов.
3. Учащиеся производят предварительное ознакомление с текстом документа и списком предложенных вопросов.
5. Учитель дает комментарии, обращая внимание на субъективизм различных видов письменных источников.



# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## ПРИЕМ «ПОМЕТКИ НА ПОЛЯХ»



## Реализация технологии

1. Учитель предлагает проработать текст документа или параграфа учебника, используя установленную знаковую систему.
2. Учащиеся внимательно знакомятся с текстом, делая карандашом соответствующие пометки на полях текста.
3. Полученные новые сведения оформляются в виде таблицы:

ЗНАЮ

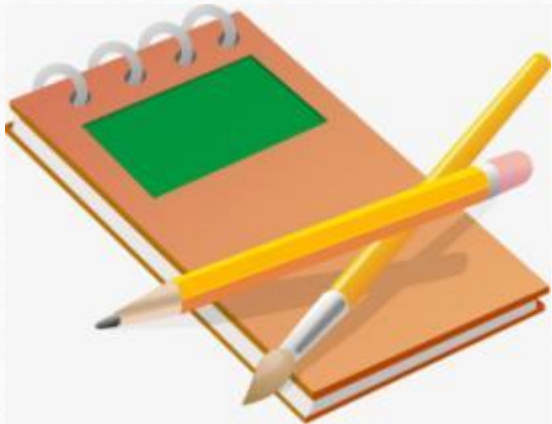
УЗНАЛ

ХОЧУ УЗНАТЬ

НЕ СОГЛАСЕН

# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## ПРИЕМ «ДВОЙНОЙ ДНЕВНИК»



### *Реализация технологии*

1. Учитель предлагает изучить определенный текст.
2. Учащиеся делят тетрадный лист на 2 части:
  - ✓ первая колонка: выписывают понятия, даты, взгляды, иную информацию, почерпнутые ими из изученного текста;
  - ✓ вторая колонка: выражают собственные мысли, исходя из проблемной ситуации, возникшей при изучении текста.



# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## ПРИЕМ «УЧИМСЯ СООБЩА»

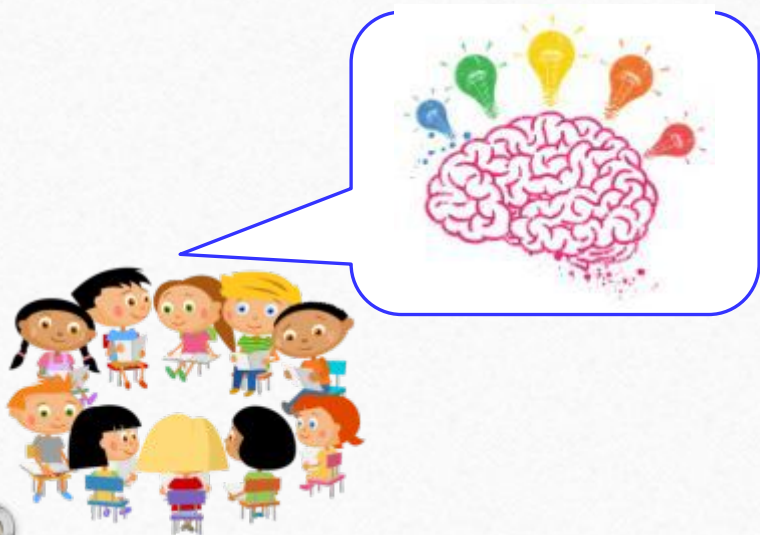


### *Реализация технологии*

1. Формируется несколько групп.
2. Текст для изучения делится на фрагменты (фрагментов в 2 раза меньше, чем групп).
3. Работа с фрагментом текста:
  - ✓ 1 группа - читает его, выделяет главное, готовит выступление по данному фрагменту;
  - ✓ 2 группа – готовит вопросы.
4. По очереди заслушивается первая группа с объяснением, вторая группа задает вопросы, затем выступают следующие группы учащихся.
5. Учитель подводит итоги учебной деятельности.

# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## ПРИЕМ «МОЗГОВОЙ ШТУРМ»



### *Реализация технологии*

1. Формируется несколько групп (7-9 человек).
2. В каждой группе выбирается ведущий, следящий за выполнением правил, направляющий деятельность учащихся, а также секретарь, фиксирующий предложенные идеи на отдельном ватманском листе.
3. Учитель проводит инструктаж, объясняя особенности предстоящей деятельности.
4. Проводится первичное обсуждение и уточнение проблемы, требующей решения.



# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## ПРИЕМ «МОЗГОВОЙ ШТУРМ»

### 1) Создание банка идей

учащиеся стараются предложить максимальное количество вариантов решения (никакой критики!)

### 2) Анализ идей

все высказанные идеи группа рассматривает критически, стараясь найти в каждой идее рациональное звено

### 3) Обработка результатов

учащиеся отбирают от 2 до 5 наиболее интересных решений, готовят на их основе проект ответа

# Интерактивные приемы и методы активизации мыслительной деятельности обучающихся

## ПРИЕМ «ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ»



### *Реализация технологии*

1. Учитель ставит задачу: составить к тексту вопросы.
2. Все вопросы учитель разбивает на 3 группы:
  - ✓ первая группа: вопросы, на которые можно ответить на уроке;
  - ✓ вторая группа: вопросы, требующие отдельного исследования;
  - ✓ третья группа: вопросы, ответы на которые, возможно, не существуют.
3. Ответы на вопросы.





**УСЛОВИЯ  
ОРГАНИЗАЦИИ  
ИНТЕРАКТИВНОГО  
ОБУЧЕНИЯ**

доверительные,  
позитивные отношения  
между обучающим и  
обучающимися

включение внешней и  
внутренней мотивации  
деятельности,  
взаимомотивация  
обучающихся

демократический стиль

сотрудничество в  
процессе общения  
обучающего и  
обучающихся между  
собой

многообразие форм и  
методов представления  
информации, форм  
деятельности  
обучающихся, их  
мобильность

опора на личный опыт обучающихся,  
включение в учебный процесс ярких  
примеров, фактов, образов



# Правила организации интерактивного обучения

**1)** В работу должны быть вовлечены в той или иной мере все участники.

**2)** Необходимо позаботиться о психологической подготовке участников.

**3)** Обучающихся в технологии интерактива не должно быть много.

**4)** Помещение должно быть подготовлено с таким расчетом, чтобы участникам было легко работать в больших и малых группах.

**5)** Четкое закрепление процедур и регламента.

**6)** Деление участников на группы: принцип добровольности → случайный выбор.



Интерактивное обучение построено на взаимодействии учащегося с учебной средой, которая служит источником усваиваемого опыта. Учащийся становится полноправным участником образовательного процесса, содержание которого является основным источником формируемых знаний, навыков, умений. Функция педагога сводится к побуждению учащихся к самостоятельному поиску.

