

# Интерактивный-



Одной из основных методических инноваций являются **интерактивные методы обучения**. Слово «интерактив» пришло к нам из английского языка «interact». «Inter» - это «взаимный», «act» - действовать. Интерактивное обучение - диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие учителя и ученика.

**Цель интерактивного обучения** - создание комфортных условий обучения, при которых воспитанник чувствует свою успешность, свое интеллектуальное совершенство, что делает продуктивным сам образовательный процесс.

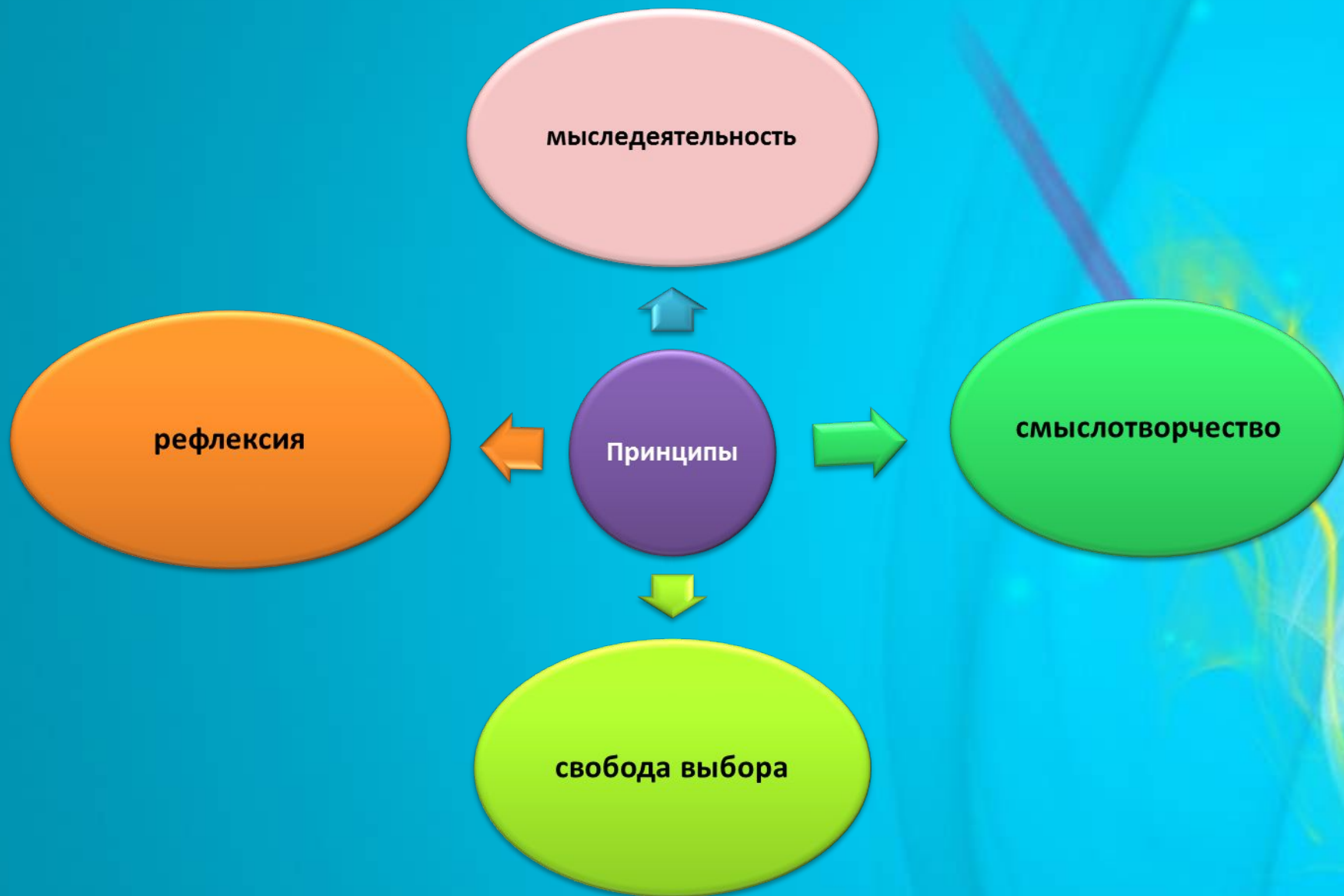
**Суть интерактивного обучения** состоит в том, что образовательный процесс в условиях постоянного, активного взаимодействия всех обучающихся. Это базируется на сотрудничестве, взаимо-обучении: педагог - ребёнок, ребёнок - ребёнок. При этом педагог и ребёнок - равноправные, равнозначные субъекты обучения. Интерактивное взаимодействие исключает доминирование одного участника процесса обучения над другим, одной мысли над другой.

**«Интерактивный»** означает – основывающийся на взаимодействии. Но интерактивность – это не просто взаимодействие субъектов друг с другом, а специально организованная познавательная деятельность, носящая ярко выраженную социальную направленность.

**Цель использования интерактивных методов и игр** – изменение моделей поведения участников. Анализируя свои реакции и реакции партнера, участник меняет свою модель поведения и осознанно усваивает новые нормы деятельности, что позволяет говорить об интерактивных методах как о процессе интерактивного воспитания.



# Ведущими *принципами* организации интерактивного процесса являются:



Организация **мыследятельности** заключается:

- в выполнении различных **мыслительных операций**: анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация, абстрагирование и др.;
- **обмене результатами мыслительной деятельности** между участниками педпроцесса;
- **смене и разнообразии видов, форм мыслительной и познавательной деятельности**;
- **сочетании индивидуальных и групповых форм работы**;
- **проблемном обучении, использовании в педпроцессе современных образовательных технологий**;
- **смыслотворчестве**;
- **рефлексии.**

***Смыслотворчество*** предполагает:

- осознанное создание в процессе взаимодействия нового содержания, оценки явлений окружающей действительности, своей деятельности, результатов взаимодействия с позиций своей индивидуальности;
- конечным результатом, целью смыслотворчества является обогащение, появление нового индивидуального опыта осмысления (смысла).

***Рефлексия*** в педпроцессе – это процесс и результат фиксирования участниками ОП состояния саморазвития, установление причин и следствий.

**Каждый интерактивный метод, игра имеют свою цель, правила, поэтому, учитывая эту особенность, вы можете использовать их на разных этапах проведения мероприятия (НОД, игры и др.). Важным условием является расположение участников таким образом, чтобы они могли видеть друг друга (например, в круге или по периметру).**



**При использовании любого из активных методов обучения рекомендуется использовать единую структуру интерактивного занятия.**