

# Игра, как средство интерактивного обучения



- Сегодня основная функция педагога не столько быть источником знания, сколько организовывать процесс познания, создать такую атмосферу в классе, в которой невозможно не выучиться. Школьная практика и теоретические исследования последних лет свидетельствуют о том, что учебная игровая деятельность как форма обучения в полной мере отвечает актуальной задаче методики, дидактики, психологии и педагогики, которые стремятся активизировать учебный процесс.



- Использование компьютера в образовании просто провоцирует учителя и ученика на творчество и новаторство, дает возможность перейти к более эффективным методам обучения. Использование фотографий, иллюстраций, интерактивных моделей и анимаций, мультимедийных программ, которые в большом количестве имеются во всемирной сети Internet, позволяет учителю продемонстрировать процессы, протекающие в идеальных условиях и которые невозможно поставить в школе.



*Interactive*

*Inter* – ВЗАИМНЫЙ

*active* –

**ДЕЙСТВОВАТЬ**

**Интерактивное обучение** - это сложный процесс взаимодействия ведущего (тренера, руководителя дискуссии, педагога) и обучаемых , основанный на диалоге.

**Интерактивное обучение** – это обучение с хорошо организованной обратной связью субъектов и объектов обучения, с двусторонним обменом информации между НИМИ.

# Цель:

- **активизация познавательной деятельности учащихся путем использования интерактивных методов**
- **создание комфортных условий обучения, при которых ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальное совершенство.**

# Задачи:

- - вырабатывать навыки эффективного общения; гибкость мышления,
- - вырабатывать умение творчески работать, решать различные проблемы;
- - сформировать видение самого себя во взаимозависимости с другими;
- - формировать у учащихся критическое мышление, способность вырабатывать собственную точку зрения и уважать точку зрения других.

# Преимущества:

- - учащиеся учатся работать в группе (команде);
- - в работе задействованы все дети класса;
- - формируется доброжелательное отношение к оппоненту;
- - каждый ребенок имеет возможность предлагать свое мнение;
- - создается «ситуация успеха»;
- - за короткое время осваивается много нового материала;

- - формируются навыки толерантного общения,
- умение аргументировать свою точку зрения,
- находить альтернативное решение проблемы.
- Основными формами интерактивной работы является учебное взаимодействие в парах и микрогруппах.



# Интерактивная работа имеет свои принципы:

- - одновременное взаимодействие (все ученики работают в одно и то же время)
- - одинаковое участие (для выполнения задания каждому ученику предоставляется одинаковое время)
- - позитивное взаимодействие (группа выполняет задание в условиях успешной работы каждого ученика);
- - индивидуальная ответственность (при работе в группе у каждого свои задачи)

# Интерактивные формы обучения

- как: «Микрофон», работа в парах, малых группах, «ротационные тройки», «диалог», «синтез мыслей», «поиск информации», «общий проект», «мозговой штурм», упражнение «Ассоциативный куст», упражнение «Ожидание»; также очень широко и систематически используется инсценировка, развивающая память, творческое воображение, креативное мышление, язык, речь, умение общаться, самостоятельность.

# Интерактивные формы обучения:

- **сократический метод**
- **группы постоянного состава**
- **мигрирующие группы**
- **статичные пары**
- **пары сменного состава**
- **центры активного обучения**
- **творческие мастерские**

- Следует отметить, что самостоятельность в творческом мышлении, и такие жизненно необходимые качества, как гибкость ума сообразительность и изобретательность, развиваются в процессе интерактивных игр. Используя на уроках интерактивные игры, дети активно проявляют свои усилия, они проникаются чувством ответственности и серьезностью в выполнении правил игры, приучаются к коллективной дисциплине.

Все это, безусловно, возбуждает

- Легко и прочно усваиваются темы через интерактивные формы обучения.



**При использовании интерактивных технологий в целях развития личности рекомендуется использовать:**

- - создание учителем на каждом уроке комфортного, творческого микроклимата для всех субъектов учебно-воспитательного процесса;
- - знание индивидуальных особенностей учащихся, их совершенствование и развитие;
- - учитель не должен навязывать свое мнение, воздерживаться от стереотипов;

- - поощрение и поддержание самостоятельности, усердия;
- - систематизация детских творческих работ в тематические сборники, проводить презентации творческих личностей.
- - применение в работе интерактивных методов обучения, развивающих упражнения на развитие творческих способностей, дидактических игр;
- Легко и прочно усваивается тема через дидактическую игру и интерактивные формы обучения

## Основные требования успешного обучения в режиме интерактивной технологии:

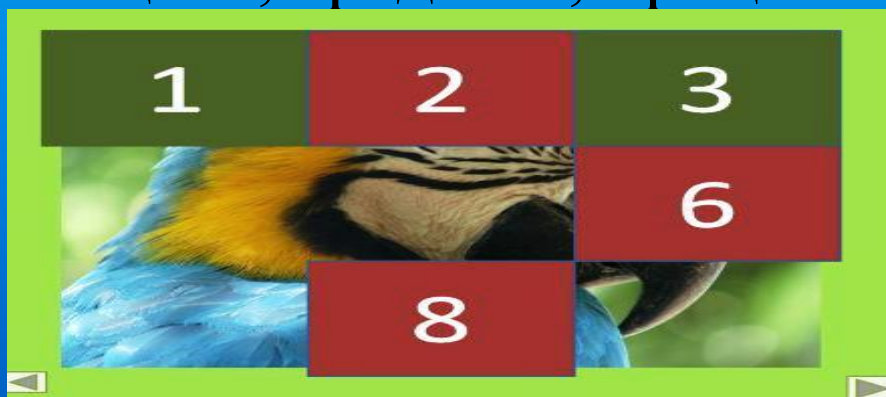
- 1. Положительная взаимозависимость – члены группы должны понимать, что общая учебная деятельность приносит пользу каждому.
- 2. Непосредственное взаимодействие – члены группы должны находиться в тесном контакте друг с другом.
- 3. Индивидуальная ответственность – каждый ученик должен овладеть предложенным материалом, и каждый несёт ответственность за помощь

- Более способные ученики не должны выполнять чужой работы.
- 4. Развитие навыков совместной работы – ученики должны освоить навыки межличностных отношений, необходимых для успешной работы, например, расспрашивание, распределение, планирование заданий.
- 5. Оценка работы – во время групповых собраний необходимо выделить специальное время для того, чтобы группа могла оценить, насколько успешно она работает.



- Применение интерактивных технологий в обучении позволяет максимально приблизить ученика к условию учебного материала, включить в изучаемую ситуацию, побудить к активным действиям, переживать состояние успеха и соответственно мотивировать своё поведение. Каждый учитель может самостоятельно придумать новые активные формы работы с классом. **Интерактивная игра** – одна из особо продуктивных педагогических технологий, создающих оптимальные условия развития, самореализации участников учебно-воспитательного процесса

Интерактивную работу можно применять и на уроках усвоения материала (после изложения нового материала), и на уроках по применению знаний, на специальных уроках, а также делать её вместо опроса или обобщения. Интерактивная игра обладает такой же структурой, как и всякая учебная деятельность, то есть она включает в себя цель, средства, процесс игры и результат.



- Интерактивная игра помимо воспитательной, преследует одновременно две цели - игровую и учебную. С одной стороны, это средство моделирования окружающей действительности, а с другой - методический прием обучения. Обладая игровой задачей, правилами, действиями и другими структурными компонентами любой игры, она также имеет учебную цель и некоторые условия и средства ее реализации.

# Заключение.

Итак, интерактивная игра - это сложное, многогранное явление. В интерактивных играх происходит не только усвоение учебных знаний, умений и навыков, но и развиваются все психические процессы детей, их эмоционально-волевая сфера, способности, умение самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию, организовывать, преобразовывать, сохранять и передавать её.. Интерактивная игра помогает сделать учебный материал увлекательным, создать радостное рабочее настроение. Умелое использование интерактивной игры в учебном процессе облегчает его. Через интерактивную игру быстрее познаются закономерности обучения, т.к. положительные эмоции способствуют процессу познания. Грамотное проведение интерактивных игр обеспечивается их четкой организацией.



Учитель раздает карточки с заданиями для групп. Для групп с четными и нечетными номерами предлагаются разные карточки

1. Рассмотреть схему, дорисовать условный рисунок и составить выражение.

б)

7

б

м

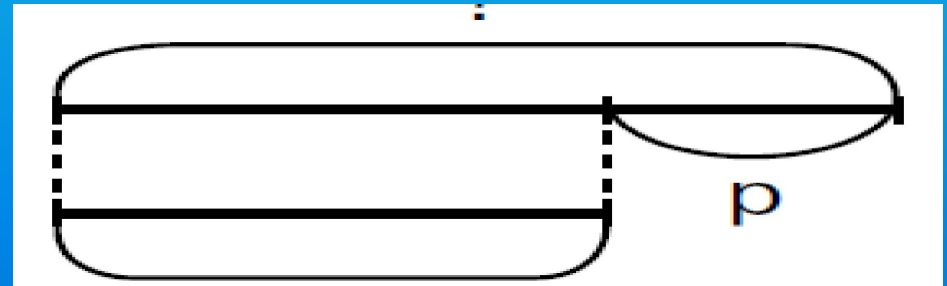
?

3

M=

$7 * 3 = \square$

2. Обозначить отрезки на схеме для нахождения большего числа буквами: м, б, р.



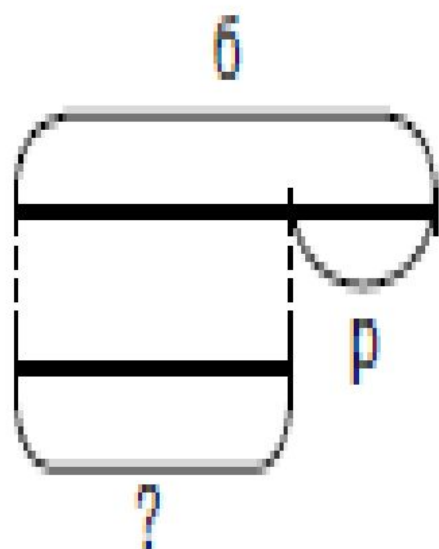
3. Допишите равенство.

$$m = \dots\dots (b-p)$$

- Группы с нечетными номерами работают с первой задачей, а группы с четными номерами – со второй задачей. Группы самостоятельно выполняют задание. По одному представителю от двух групп, работающих с разными задачами, у доски озвучивают свои результаты. Остальные группы работают на дополнение и уточнение. В результате работы на доске фиксируется новый эталон

## Правило нахождения меньшего числа

Чтобы найти меньшее число, можно из большего числа вычесть разность.



$$m = b - p$$













- В процессе игры мир детства соединяется с миром науки. В играх различные знания и сведения ученик получает свободно. Поэтому часто то, что на уроке оказалось трудным, даже недостижимым для учащегося, во время игры легко усваивается. Интерес и удовольствие - важные психологические эффекты игры.

- Задачи современной школы - воспитать и вооружить ученика такими знаниями чтобы он мог занять достойное место в обществе и приносить ему максимальную пользу. Одним из важнейших направлений решения этой проблемы является интенсификация учебного процесса, т. е. разработка и внедрение таких форм и методов обучения и учебно-методического материала, которые предусматривали бы целенаправленное развитие мыслительных способностей учащихся, развитие у них интереса к учебной работе, самостоятельности и творчества.

-

- Интернет – ресурсы "Интерактивные технологии, как инструмент системно - деятельностного подхода в обучении"
- В последнее время получил распространение термин "интерактивное обучение". Он означает обучение, основанное на активном взаимодействии с субъектом обучения (ведущим, учителем, тренером, руководителем). По существу, оно представляет один из вариантов коммуникативных технологий: их классификационные параметры совпадают. Интерактивное обучение – это обучение с хорошо организованной обратной связью субъектов и объектов обучения, с двусторонним обменом информации между ними.  
Интерактивные технологии обучения – это такая организация процесса обучения, в котором невозможно неучастие ученика в коллективном, взаимодополняющем, основанном на взаимодействии всех его участников процессе обучающего познания.  
**Интерактивная модель** своей целью ставит организацию комфортных условий обучения, при которых все ученики активно взаимодействуют между собой. Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации.
- Понятно, что структура интерактивного урока будет отличаться от структуры обычного урока, это также требует профессионализма и опыта преподавателя. Поэтому в структуру урока включаются только элементы интерактивной модели обучения – интерактивные технологии, то есть включаются конкретные приёмы и методы, которые позволяют сделать урок необычным, более насыщенным и интересным. Хотя можно проводить полностью интерактивные уроки.

- Цель интерактивной игры – изменение и улучшение моделей поведения, деятельности субъектов педагогического взаимодействия и осознанное усвоение этих моделей.
- Игровая технология как целостное образование охватывает определённую часть учебного процесса, объединённого общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.  
Интерактивные игры способствуют социальному развитию и стимулированию деятельности детей с ОПФР. Они создают волшебный мир игры, живущий по своим законам и нормам поведения, которые все принимают. Дети и молодёжь не должны прятать свои эмоции, они могут свободно общаться с другими участниками игры вербально или невербально, играть различные роли, свободно перемещаться по залу или согласно правилам терпеливо сидеть на одном месте, могут также принимать решения.
- Взаимодействие во время игры поддерживает процесс социализации и развития личности, а также позволяет проверить развитие и интеграцию уже имеющихся навыков и умений. Кто активно действует в группе, тот и учится более интенсивно и с большей мотивацией, в отличие от тех, кто концентрируется только на ведущем игры. Благодаря детским интерактивным играм дети намного быстрее устанавливают контакты друг с другом, а действия, заключающиеся в выслеживании, охоте и оказании помощи, позволяют активно участвовать в игре. Кроме того, игра способствует ускорению темпа реакции и одновременно даёт возможность выражать свои негативные и положительные эмоции. Интерактивные игры могут касаться различных тем, например изучения своего собственного тела, взаимных контактов и чувств, семьи или друзей, школы или дома, подарков или писем, иллюстрирования собственного настроения, радости, печали или зрелости; времен года, цветов или вкусов. Это также постановка жанровых сценок и импровизаций на какую-нибудь тему.
- Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:
  - дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
  - учебная деятельность подчиняется правилам игры;
  - учебный материал используется в качестве её средства;
  - в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
  - успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.
 Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.  
Большинству игр присущи 4 главные черты:
  1. Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию ребёнка.
  2. Творческий, импровизационный, очень активный характер этой деятельности.
  3. Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество.
  4. Наличие прямых и косвенных правил.