

**С развитием общества изменяются и приоритеты в образовании.**

Только недавно мы начинали внедрять активные методы обучения. А сегодня многие основные методические инновации связаны уже с применением активные методы обучения. А сегодня многие основные методические инновации связаны уже с применением интерактивных методов обучения.



Основными составляющими интерактивных уроков являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются учащимися. Важное отличие интерактивных упражнений и заданий от обычных в том, что выполняя их учащиеся не только и не столько закрепляют уже изученный материал, сколько изучают новый.



# **Интерактивные методы и технологии обучения**



# Педагогическая технология

- это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя  
(В.М.Монахов)



# Образовательная технология

Совокупность форм, методов, приемов и средств, применяемых в какой-либо деятельности.

(А.В.Хуторской)

- двусторонний характер взаимосвязанной (совместной) деятельности учителя и учащихся;
- совокупность приемов и методов, тесно связанных между собой;
- проектирование, организация, ориентирование, коррекция образовательного процесса;
- наличие комфортных условий; управление на всех этапах, уровнях, группах.



## **В педагогике различают несколько моделей обучения:**

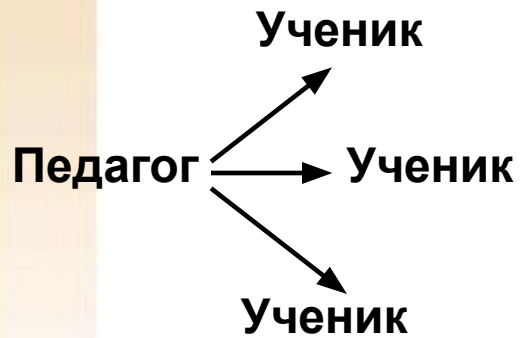
- **1) пассивная - обучаемый выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);**
- **2) активная - обучаемый выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания);**
- **3) интерактивная – взаимодействие. (моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем).**



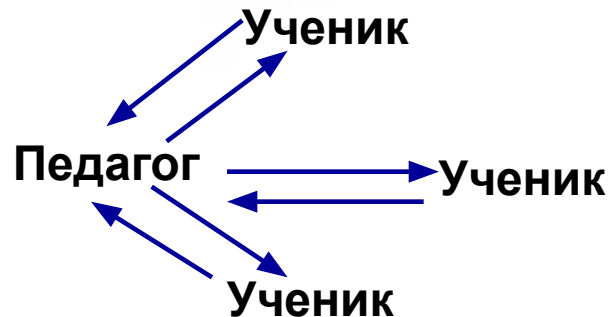
# Виды методов обучения

**Пассивны**

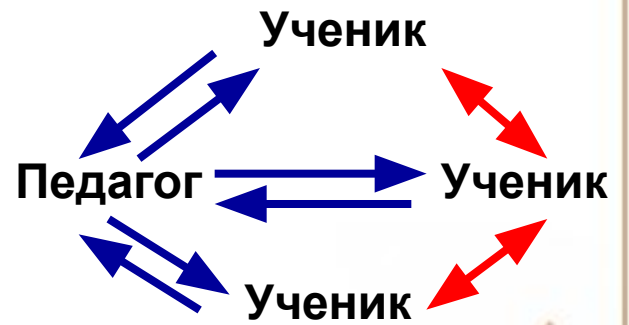
**е**



**Активные**



**Интерактивные**



# **К методам интерактивного обучения**

относятся те, которые способствуют вовлечению в активный процесс получения и переработки знаний:

- **«Мозговой штурм» (атака)**
- **Мини-лекция**
- **Контрольный лист или тест**
- **Ролевая игра**
- **Игровые упражнения**
- **Разработка проекта**
- **Решение ситуационных задач**
- **Приглашение визитера**
- **Дискуссия группы экспертов**
- **Интервью**
- **Инсценировка**
- **Проигрывание ситуаций**
- **Выступление в роли обучающего**
- **Обсуждение сюжетных рисунков**
- **Опрос–Квиз (контроль) и др.**





# Интерактивные методы обучения

## Групповые

## Индивидуальные

Выполнение практических задач

Тренировка

### Дискуссионные

- Групповая дискуссия
- Анализ ситуаций морального выбора
- Разбор инцидентов из практики (метод «кейсов»)
- «Мозговой штурм»
- Презентация
- Обсуждение
- Дебаты

### Игровые

- Деловая игра
- Организационно-деятельностная игра
- Операционная игра
- Сюжетно-ролевая игра
- Дидактическая игра и др.

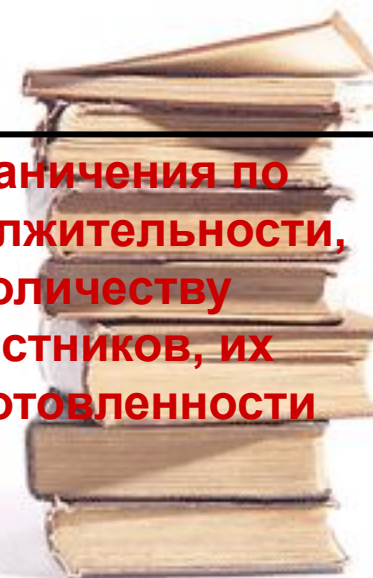
### Тренинг-методы

- Социально-психологический тренинг
- Тренинг делового общения
- Психотехнические игры



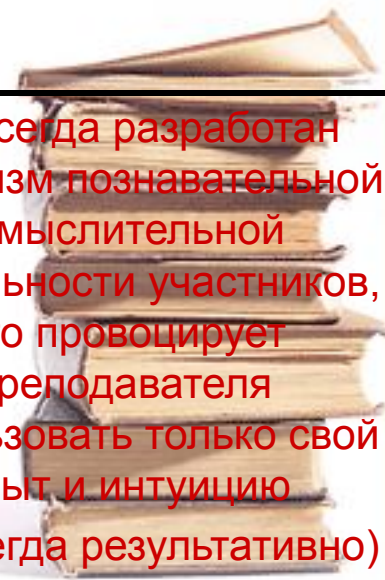
# Классификация интерактивных технологий обучения

| Обучающие технологии   | Достоинства  | Ограничения  |
|--|--|--|
| 1. Лекция – устная или с применением современных технических средств, презентация и.т.д.                         | Незаменима при передаче сравнительно большого объема информации в структурированной форме. | Отсутствие обратных связей   |
| 2. Семинар – коллективное обсуждение определенной проблемы или темы учебного плана дисциплины в различных формах | активизации восприятия информации путем взаимодействия преподавателя и обучающегося        | Ограничения по продолжительности, количеству участников, их подготовленности |



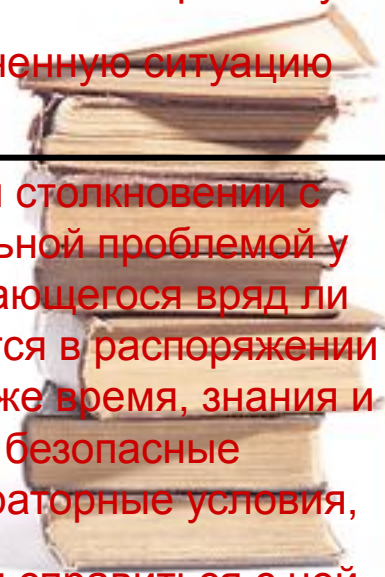
## Классификация интерактивных технологий обучения

| Обучающие технологии  | Достоинства  | Ограничения   |
|---|--|---|
| 2.1. Имитационная игра – модель среды обитания, определяющая поведение людей и механизмы их действий в экстремальных ситуациях («Конфликт», «Ко-раблекрушение», «Робинзон» и др.) | Позволяет получить навыки адаптации к новой среде  | Преподаватель, не владеющий коммуникативной компетентностью, не научит новому опыту   |
| 2.2. Деловая игра – модель взаимодействия обучающихся в процессе достижения целей, имитирующих решение комплексных задач в конкретной ситуации                                    | Позволяет овладеть системой навыков, умений, моделями поведения и социально-психологических отношений в реальной ситуации. | Не всегда разработан механизм познавательной и мыслительной деятельности участников, что провоцирует преподавателя использовать только свой опыт и интуицию (не всегда результативно) |



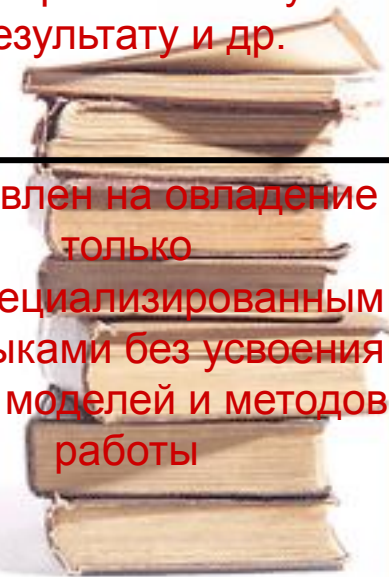
## Классификация интерактивных технологий обучения

| Обучающие технологии  | Достоинства  | Ограничения   |
|---|--|---|
| 2.3. Ролевая игра – метод проигрывания ролей (инсценировки)                               | Собственные переживания запоминаются ярко и сохраняются в течение долгого времени  | Игра содержит долю риска и приносит результат только тогда, когда группа готова в нее включиться. Не всегда удастся воспроизвести реальную жизненную ситуацию         |
| 2.4. Ситуационный анализ (разбор конкретных ситуаций, кейс-стади, инцидент, баскет-метод) | Дает возможность изучить сложные или эмоционально значимые вопросы в безопасной обстановке, а не в реальной жизни с ее угрозами, риском, тревогой о неприятных последствиях в случае неправильного решения | При столкновении с реальной проблемой у обучающегося вряд ли окажутся в распоряжении такое же время, знания и безопасные лабораторные условия, чтобы справиться с ней |



## Классификация интерактивных технологий обучения

| <b>Обучающие технологии</b>  | <b>Достоинства</b>   | <b>Ограничения</b>   |
|--|--|--|
| 2.5. Эвристические технологии генерирования идей: «мозговой штурм», синектика, ассоциации (метафоры) | Осуществляется генерирование идей всеми участниками процесса, активизируются интуиция и воображение, происходит выход за пределы стандартного мышления | Неумелое руководство со стороны преподавателя может привести к уходу от реальной проблемы, потере времени, слабому синергетическому результату и др. |
| 2.6. Тренинг – активное овладение и развитие знаний, умений и навыков                                | Позволяет за короткий промежуток времени овладеть практическими эффективными умениями и навыками   | Направлен на овладение только узкоспециализированным и навыками без усвоения общих моделей и методов работы  |



# Критерии отбора методов обучения

❖ соответствие целям и задачам обучения и развития школьников

❖ соответствие дидактическим целям урока

❖ соответствие содержанию темы урока

❖ соответствие возрастным, интеллектуальным возможностям школьников и уровню их обученности и воспитанности, особенностям класса в целом

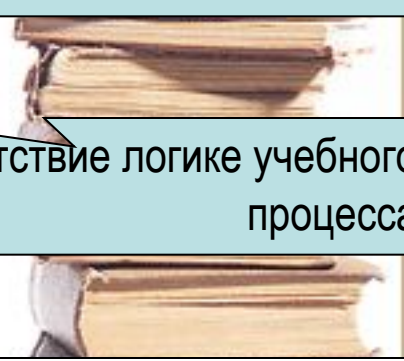


❖ соответствие временным рамкам обучения

❖ соответствие профессионализму и опыту конкретного учителя

❖ соответствие способу руководства учебной деятельностью

❖ соответствие логике учебного процесса



**Для реализации данных критериев необходим серьезный анализ содержания учебного материала и выявление на основе этого его доступности для усвоения школьниками**

## **Применение интерактивных методов обучения позволяет решать следующие задачи:**

- формировать интерес к изучаемому предмету;
- развивать самостоятельность учащихся;
- обогащать социальный опыт учащихся путем переживания жизненных ситуаций;
- комфортно чувствовать себя на занятиях;
- проявлять свою индивидуальность в учебном процессе



# Алгоритм проведения интерактивного занятия.

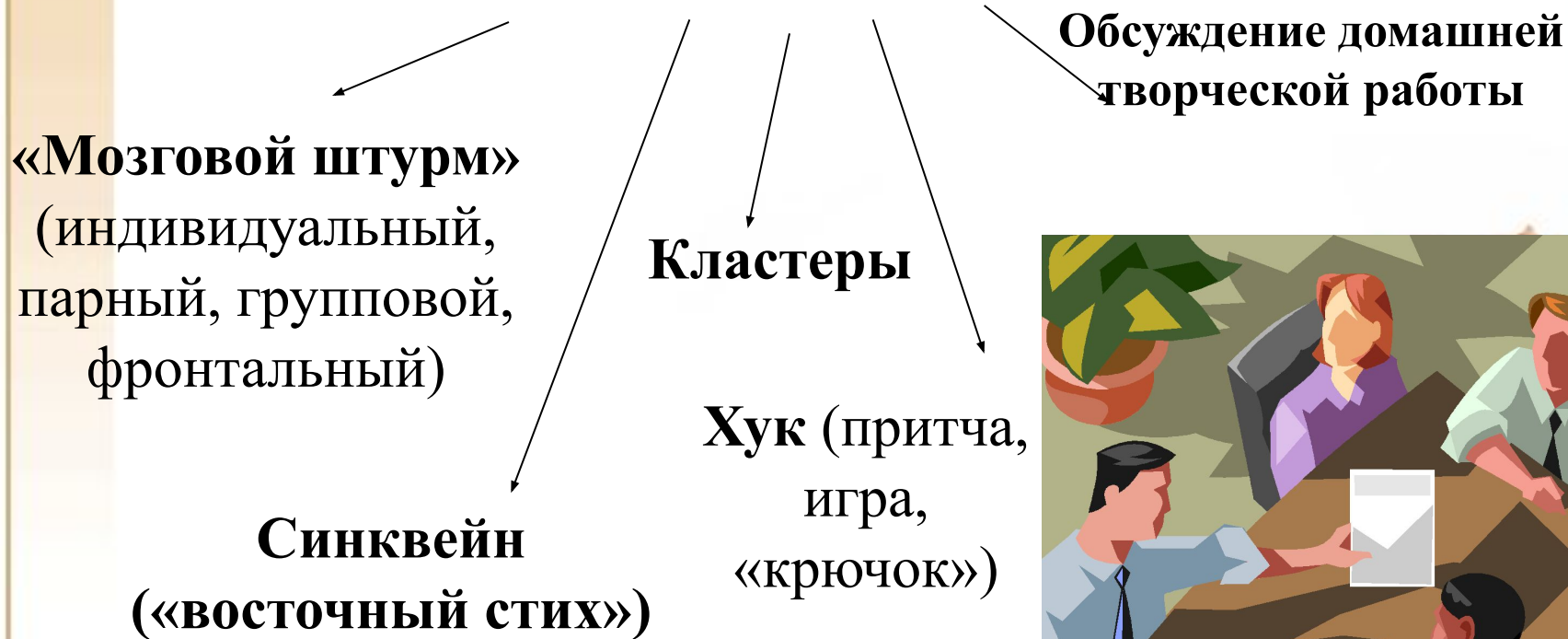
1. Подготовка занятия;
2. Вступление;
3. Основная часть;
4. Выводы (рефлексия).



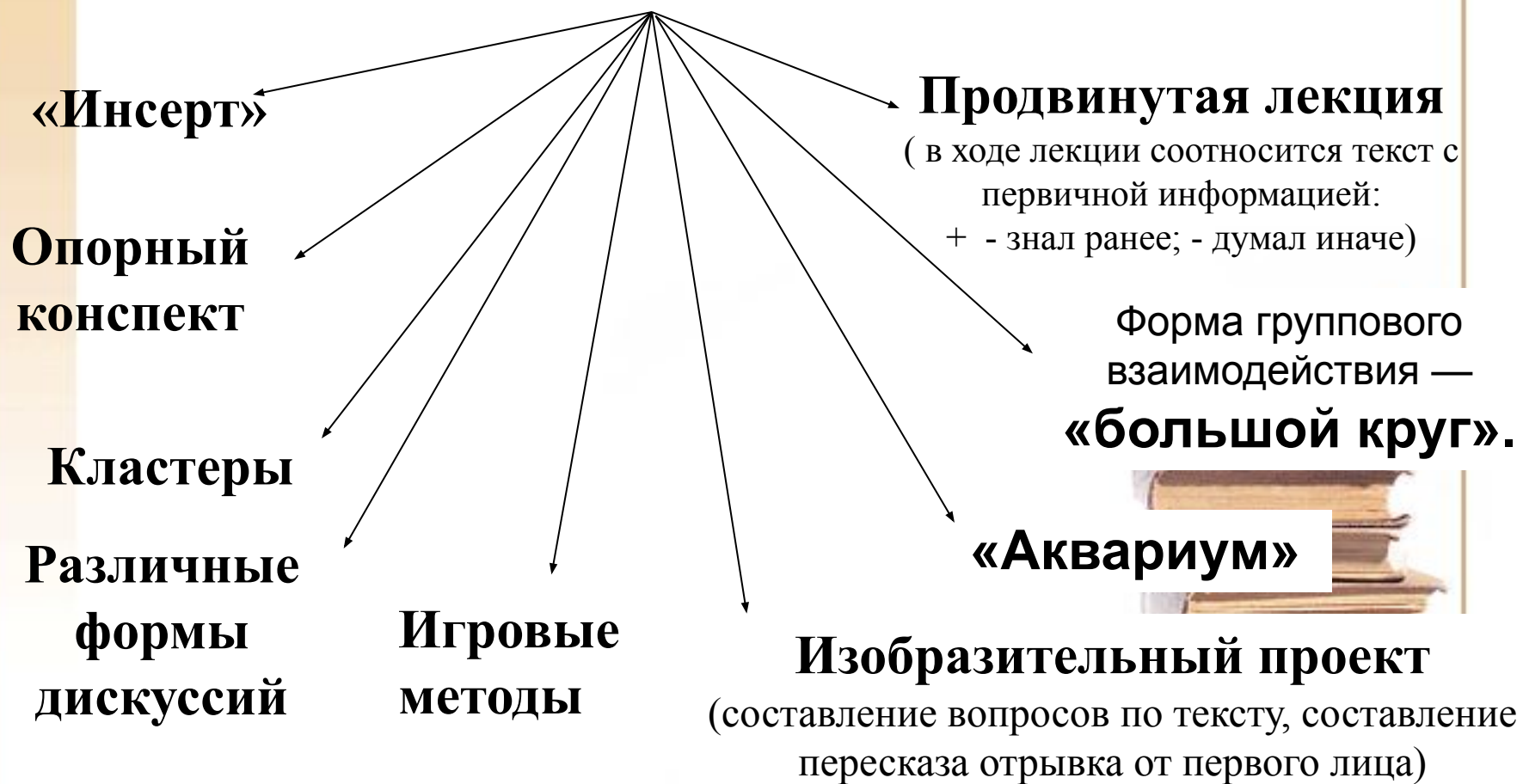


# Вариант включения интерактивных методов обучения в структуру урока

**Начало урока** – стадия вызова  
(актуализации знаний)



**Смысловая часть** – подача нового материала (самостоятельное добывание новых знаний, обучение друг друга)



# Рефлексия – получение обратной связи

**Хокку (хайку)**

— японские 3-х  
стишия

**Незаконченное  
предложение**

**Юмористический  
рассказ**

**Глоссарий**  
(составление словаря)

**Мини-  
сочинение**

**Сказка**

**Эссе**



## **При оценивании результатов интерактивного обучения должны учитываться:**

- **работа в группе;**
- **самооценка участника групповой работы;**
- **свобода мышления;**
- **овладение культурными формами работы;**
- **коммуникация в учебном диалоге;**
- **...**



# КЕЙС-МЕТОД

**Метод конкретных ситуаций – метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).**

**Цель метода:** совместными усилиями группы учащихся проанализировать ситуацию, возникающую при конкретном положении дел, выработать практическое решение; окончание процесса – оценка предложенных алгоритмов и выбор лучшего в контексте поставленной проблемы.

# ОСОБЕННОСТИ КЕЙС-МЕТОДА:

1. Обязательная исследовательская стадия процесса
2. Коллективное обучение или работа в группе
3. Интеграция индивидуального, группового и коллективного обучения
4. Специфическая разновидность проектной (исследовательской аналитической) технологии
5. Стимулирование деятельности учащихся для достижения успеха



# ТЕХНОЛОГИЯ КЕЙС-МЕТОДА

**По определенным правилам разрабатывается модель конкретной ситуации, произошедшей в реальной жизни, и отражается тот комплекс знаний и практических навыков, которые учащимся нужно получить.**



# КЛАССИФИКАЦИЯ КЕЙСОВ

**Иллюстративные учебные ситуации** – кейсы, цель которых – на определенном практическом примере обучить учащихся алгоритму принятия правильного решения в определенной ситуации;

**Кейсы с формированием проблемы** - кейсы, в которых описывается ситуация в конкретный период времени, выявляются и четко формулируются проблемы;

цель – диагностирование ситуации и самостоятельное принятие решения по указанной проблеме;

**Кейсы без формирования проблемы** - кейсы, в которых описывается более сложная ситуация, где проблема четко не выявлена, а представлена в статистических данных,

цель – самостоятельно выявить проблему, указать альтернативные пути ее решения;

**Прикладные упражнения** - описание конкретной жизненной ситуации, предложение найти пути выхода из нее;  
цель – поиск путей решения проблемы.



| Основание классификации                | Виды кейсов  |
|--|--|
| Наличие сюжета                         | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Сюжетный кейс</li><li>2. Бессюжетный кейс</li></ol>   |
| Временная последовательность материала | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Кейс в режиме от прошлого к настоящему</li><li>2. Кейс – воспоминание с прокруткой времени назад</li><li>3. Прогностический кейс</li></ol>  |
| Способ представления материала         | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Рассказ</li><li>2. Эссе</li><li>3. Аналитическая записка</li><li>4. Журналистское расследование</li><li>5. Отчет</li><li>6. Очерк</li></ol> |
| Объем                                  | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Краткий (мини)</li><li>2. Средний</li><li>3. Объемный</li></ol>   |

# ВИДЫ КЕЙСОВ

**Кейс – это единый информационный комплекс.**

**Как правило, кейс состоит из трех частей: вспомогательная информация, необходимая для анализа кейса; описание конкретной ситуации; задания к кейсу.**



Печатный кейс (может содержать графики, таблицы, диаграммы, иллюстрации, что делает его более наглядным).



Мультимедиа - кейс (наиболее популярный в последнее время, но зависит от технического оснащения школы).



Видео кейс (может содержать фильм, аудио и видео материалы. Его минус - ограничена возможность многократного просмотра → искажение информации и ошибки).



## РЕЗУЛЬТАТЫ, ВОЗМОЖНЫЕ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ МЕТОДА «КЕЙС-СТАДИ»

| Учебные  | Образовательные   |
|--|---|
| 1. Усвоение новой информации                       | 1. Создание авторского продукта   |
| 2. Освоение метода сбора данных                    | 2. Образование и достижение личных целей  |
| 3. Освоение метода анализа                         | 3. Повышение уровня коммуникативных навыков                                     |
| 4. Умение работать с текстом                       | 4. Появление опыта принятия решений, действий в новой ситуации, решения проблем |
| 5. Соотнесение теоретических и практических знаний |   |

# Синквейн

- это стихотворение, которое состоит из 5 строчек по определенным правилам.

- 1 строка – Существительное (название темы)
- 2 строка – Два прилагательных (определение темы)
- 3 строка – Три глагола, показывающие действия в рамках темы.
- 4 строка – фраза из 4 слов, сказывающая отношение автора к теме.
- 5 строка – вывод, завершение темы, выраженной любой частью речи

Например: по теме «Конституция РФ»:

Конституция РФ  
Пятая, демократическая,  
Устанавливает, гарантирует, обязывает.  
Хорошо бы все соблюдали  
Основной закон государства.



# ИНСЕРТ (INSERT)

– метод активного чтения даёт возможность сохранить интерес к теме и тексту учебника. Маркировка текста «v», «+», «-», «?»

| « v »  | « + »  | « - »   | « ? »   |
|--|--|---|---|
| Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, соответствует тому, что знаете или думали, что знаете | Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, для вас является <b>новым</b> | Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, противоречит тому, что вы уже знали или думали, что знаете | Поставьте этот знак на полях, если то, что вы читаете, непонятно, или вы хотели бы получить более подробные сведения по данному вопросу |



# «Аквариум»

– это ролевая игра, в которой принимают участие 2-3 человека, а остальные выступают в роли наблюдателей, что позволяет одним «проживать» ситуацию, а другим анализировать ситуацию со стороны и «сопереживать» ее.

## Преимущества метода:

- Эффективен, когда необходимо продемонстрировать навык, умение, эмоцию, состояние при дефиците времени.
- Учащиеся могут выступать в роли экспертов и аналитиков.
- Стимулирует участников к практической работе.



# «Шесть шляп мышления» (методика Эдварда де Боно):

- технология разработки и оценки инновационных идей при обучении школьников проектированию.

## Почему шляпы?

- *Во-первых*, каждой из шести шляп соответствует свой собственный, индивидуальный цвет, делающий ее легко различимой среди всех остальных и наделяющий ее характерными, присущими только ей одной чертами и качествами – цветовое различие делает каждую шляпу особенной, неповторимой. Каждая цветная шляпа указывает на роль, на определенный тип мышления и деятельности.





- **Информация. Вопросы. Какой мы обладаем информацией? Какая нам нужна информация?**



- **Эмоции. Интуиция, чувства и предчувствия. Не требуется давать обоснование чувствам. Какие у меня по этому поводу возникают чувства?**



- **Преимущества. Почему это стоит сделать? Каковы преимущества? Почему это можно сделать? Почему это сработает?**



- **Осторожность. Суждение. Оценка. Правда ли это? Сработает ли это? В чем недостатки? Что здесь неправильно?**



- **Творчество. Различные идеи. Новые идеи. Предложения. Каковы некоторые из возможных решений и действий? Каковы альтернативы?**



- **Организация мышления. Мышление о мышлении. Чего мы достигли? Что нужно сделать дальше?**



- ***Во-вторых***, шляпу очень легко надеть и снять. Это важно всегда, во всех ситуациях, когда человек должен уметь применять все ресурсы своего мышления, уметь менять тип мышления и деятельности в зависимости от поставленной задачи. Надевание «мыслеварительной» шляпы призвано помочь человеку обрести нужное состояние сознания, сосредоточиться на выполнении определенных операций.
- ***В-третьих***, «Шляпы мышления» дают структуру для использования параллельного мышления и ухода от споров. Использование «мыслеварительных» шляп открывает возможность договориться с собеседником, прийти к согласию. Заключенная в шляпах символика удобна для того, чтобы попросить кого-нибудь «развернуть» поток своих мыслей в нужном направлении.
- ***Самое главное преимущество:*** с помощью шести шляп устанавливаются определенные правила игры: «человек, в данный момент думающий и поступающий именно так».

# **Риски необоснованного использования интерактивных методов**

- Непонимание того, что такое интерактив.
- Теоретическая неподготовленность при работе с теми или иными интерактивными методами.
- Бессистемное применение интерактивных методов.
- Отсутствие четкого представления о результативности использования методов («метод ради результата, а не метода»).
- Чрезмерное увлечение педагогами интерактивными методами (это инструмент, а не развлечение учащихся).



Продуктивной вам работы!!

