

# Интерактивные формы обучения ИНО на первой ступени

Ломова Г.Ю.  
МБОУ СОШ №31  
г.Энгельс  
21.03.2012г.

- За последние годы произошла существенная переоценка роли и места предмета «Иностранный язык» в школе. По-новому осознаётся развивающий потенциал предмета, его значимость в решении задач образования и воспитания личности школьника. Главными приоритетами современного обучения ИЯ являются приобщение ученика к самообучению, развитие познавательного интереса, внедрение новых технологий, которые объединили бы учителя и учащихся в один творческий коллектив, реально повысили бы роль самостоятельной работы учащихся. 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 интерактивных методов обучения.

- В основу одного из инновационных направлений создания эффективных технологий обучения ИЯ положена идея интеракции. Интеракция в переводе с латыни (*interaktio*, *inter*-взаимный, *action*-действие) означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо (например, с компьютером) или кем-либо (собеседником). Следовательно, *интерактивное обучение* – это прежде всего диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется коммуникация, взаимодействие.

- Другими словами, в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие учеников не только с учителем, но и друг с другом и на доминирование активности учащихся в процессе обучения.

Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность и навыки взаимодействия, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

- Интерактивная деятельность на уроках предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. Интерактивное обучение исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другим. В ходе диалогового обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми.

- Для этого на уроках организуются индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с документами и различными источниками информации, используются творческие работы. Место учителя в интерактивных уроках сводится к направлению деятельности учащихся на достижение целей урока.
- 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.

- Исследования, проведенные Национальным тренинговым центром (США, штат Мэриленд), показали, что интерактивные методы позволяют резко увеличить % усвоения материала. Результаты этого исследования отражены в *"Пирамиде обучения"*. Из которой видно, что наименьший процент усвоения имеют пассивные методики (лекция 05%, чтение - 10%), а наибольший интерактивные (дискуссионные группы - 50%, практика через действие - 75%, обучение других, или немедленное применение - 90%).

**МЫ СКЛОННЫ ЗАПОМИНАТЬ**

**СТЕПЕНЬ ВОВЛЕЧЕННОСТИ  
УЧАЩИХСЯ В ПРОЦЕСС  
ПОЗНАНИЯ**



*Здесь уместно привести китайскую пословицу:*

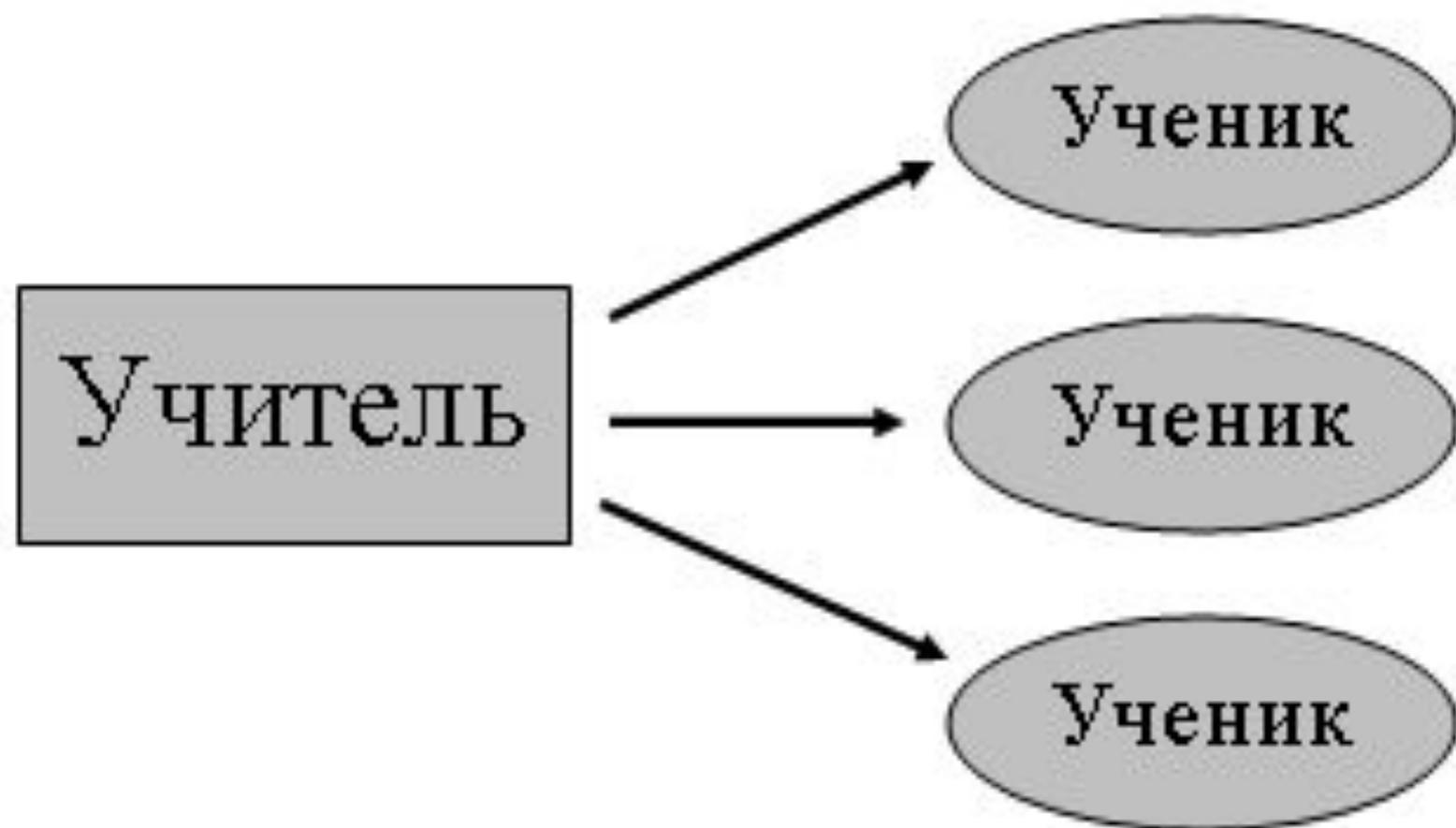
«Скажи мне – я забуду,

Покажи мне – я могу

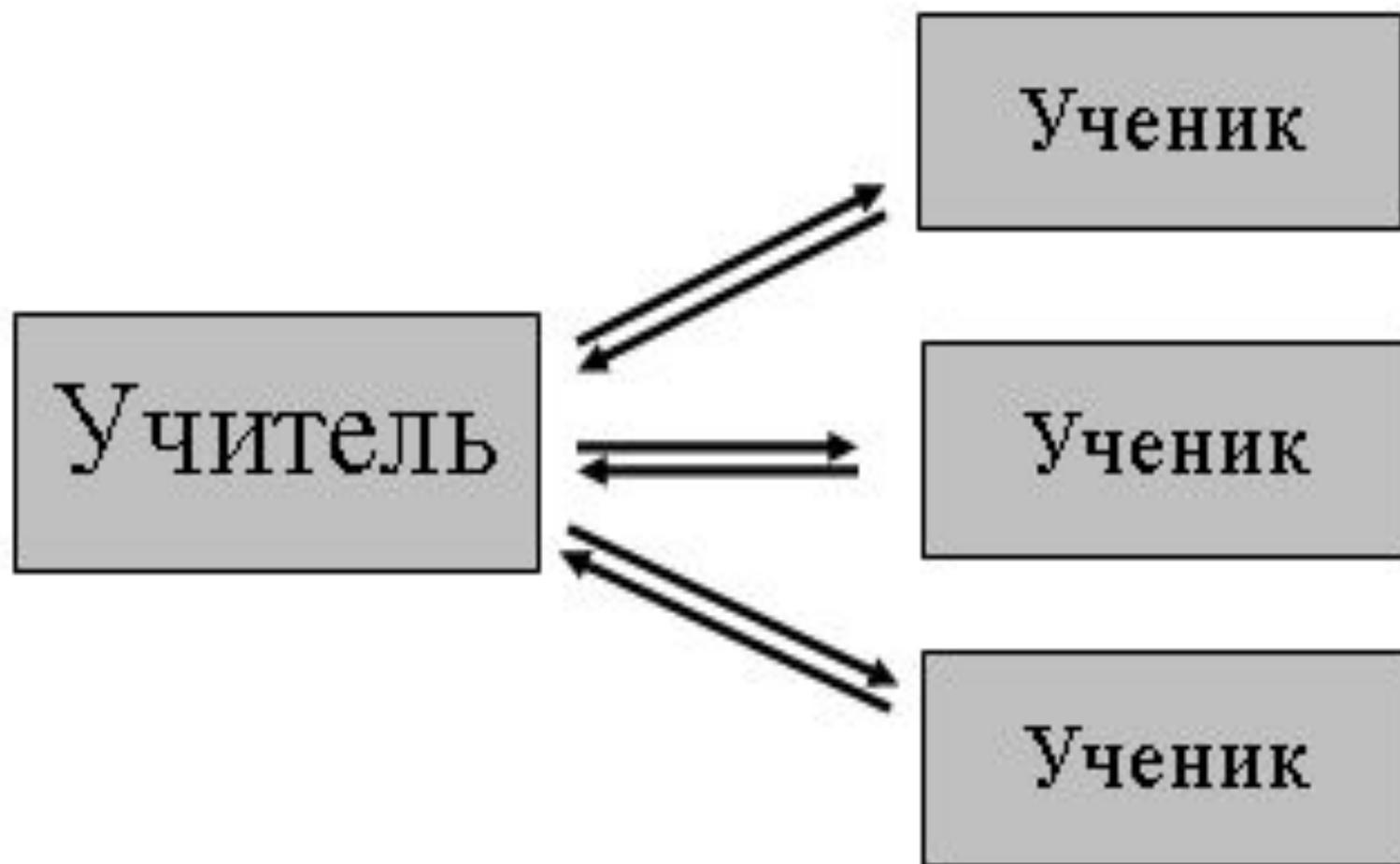
запомнить,

Вовлеки меня, позволь мне  
сделать это – я пойму и это  
станет моим навсегда»

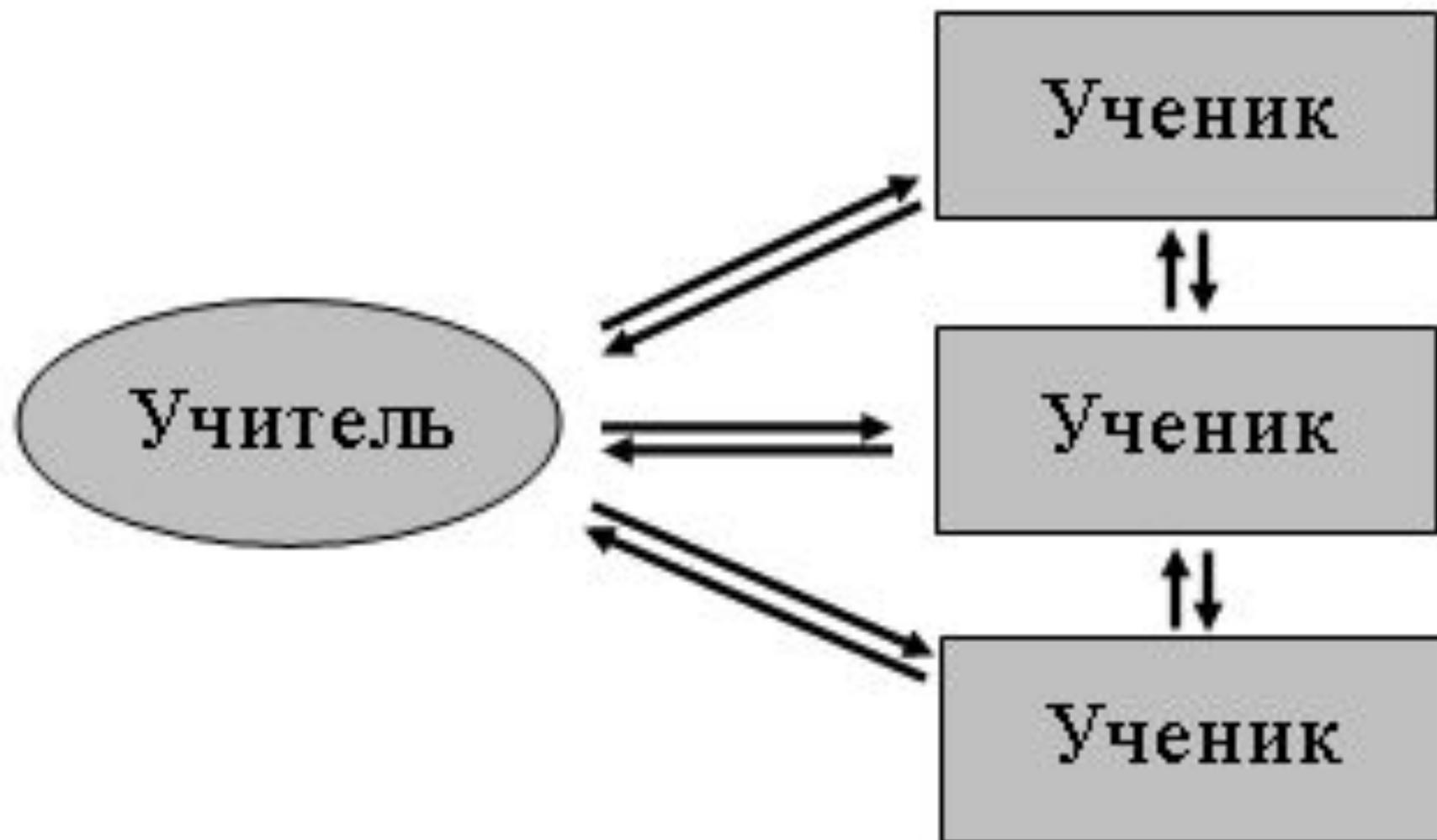
## Схема 1 (пассивный метод)



## Схема 2 (активный метод)



### Схема 3 (интерактивный метод)



Успех процесса обучения во многом зависит от взаимоотношений:

- Учителя с детьми
- Детей друг с другом
- Каждого ребёнка с учителем
- Ученика с коллективом

## Интерактивные методы обучения –

система правил организации продуктивного взаимодействия учащихся между собой и с учителем в форме учебных, деловых, ролевых игр, дискуссий, при котором происходит освоение нового опыта и получение новых знаний.

## Интерактивные методы обучения позволяют решать следующие задачи:

- Активное включение каждого ученика в процесс усвоения учебного материала
- Повышение познавательной мотивации
- Обучение навыкам успешного общения (умения слушать и слышать друг друга, выстраивать диалог, задавать вопросы на понимание)

## Интерактивные методы обучения позволяют решать следующие задачи:

- Развитие навыков самостоятельной учебной деятельности: определение ведущих и промежуточных задач, умение предусматривать последствия своего выбора, его объективная оценка
- Воспитание лидерских качеств

## Интерактивные методы обучения позволяют решать следующие задачи:

- Умение работать с командой и в команде
- Принимать на себя ответственность за совместную и собственную деятельность по достижению результата

К методическим приёмам и формам интерактивного обучения относятся те, которые способствуют вовлечению в активный процесс получения и переработки знаний:

- Игры
- Пары и группы
- «Мозговая атака»
- «Общая дискуссия»
- Проекты

# Методические приёмы и формы интерактивного обучения:

- Семинары
- «Общий галдёж»
- Словесные ассоциации
- Воспроизведение информации

## Классификация игр:

- По игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизация
- По характеру педагогического процесса: обучающие, познавательные, репродуктивные, творческие, обобщающие, диагностические, тренинговые, контролирующие, развивающие

## Классификация игр:

- По области деятельности: интеллектуальные, социальные, психологические, физические, трудовые
- По игровой среде: компьютерные, технические, настольные, телевизионные

## Ролевая игра

Это маленькая сценка, разыгрываемая учениками.

Её цель – наглядно представить, увидеть, оживить обстоятельства или события, знакомые ученикам.

# Деловая игра

- Имитация в игре реального процесса с помощью модели
- Различие интересов участников игры
- Наличие общей игровой цели
- Реализация цепочки решений
- Использование гибкого масштаба времени

# Ситуативные игры

- Ситуации – иллюстрации
- Ситуации – упражнения
- Оценочные ситуации
- Проблемные ситуации
- Прогностические ситуации

## Пары и группы

Этот метод даёт ученикам больше возможностей для участия и взаимодействия.

Группы могут формироваться произвольно, по желанию учеников, но чаще всего планируя на уроке групповую работу, учитель заранее делит класс на группы, учитывая уровень учебных навыков, успехов учеников и характер межличностных отношений.

## «Мозговая атака»

Это способ поощрения активности учеников и быстрого генерирования идей.

Этот приём может быть использован для решения конкретной проблемы или поиска ответа на вопрос.

## Правила проведения

- Запрещена критика выдвинутых идей
- Не допускаются суждения о неразрешимости проблемы
- Чем больше выдвинуто предложений, тем больше вероятность появления новой и ценной идеи
- Наличие ролей

# Правила проведения

- В ходе штурма приветствуется усовершенствование и развитие предложенных идей
- Доброжелательная, творческая атмосфера проведения
- Активное взаимодействие всех участников
- Применение системы оценки, стимулирование

# Общая дискуссия

Возможность развить умение слушать, говорить по очереди, высказывать своё мнение.

Накануне лучше разработать совместно с детьми « Правила ведения дискуссии».

Этот приём хорош в начале учебного года, когда происходит знакомство, устанавливаются нормы поведения.

# Проектная деятельность

Самостоятельное исследование различных тем, проводимое учениками в течение некоторого времени.

Этот прием может быть использован для изменения ценностных ориентаций учащихся, улучшения климата в коллективе, индивидуализации и дифференциации обучения.

Этот приём лучше использовать в 4 классе, когда дети уже могут выполнять самостоятельный поиск.

## Этапы работы над проектом

1. Мотивационный (постановка целей и задач, актуализация проблемы, разработка основных идей)
2. Планирующий – подготовительный (формирование команды, распределение обязанностей, сбор информации)

## Этапы работы над проектом

3. Этап реализации проекта (интегрирование всей собранной информации, подготовка наглядного материала, создание компьютерной презентации)
4. Оценочно-рефлексивный (внесение корректив, подведение итогов, обсуждение результатов проекта)

## « Общий галдёж»

- Приём, применяемый для смены темпа урока, своеобразная физкультминутка, возможность общения в парах или группах.

# Рисование

Приём используется с целью развития:

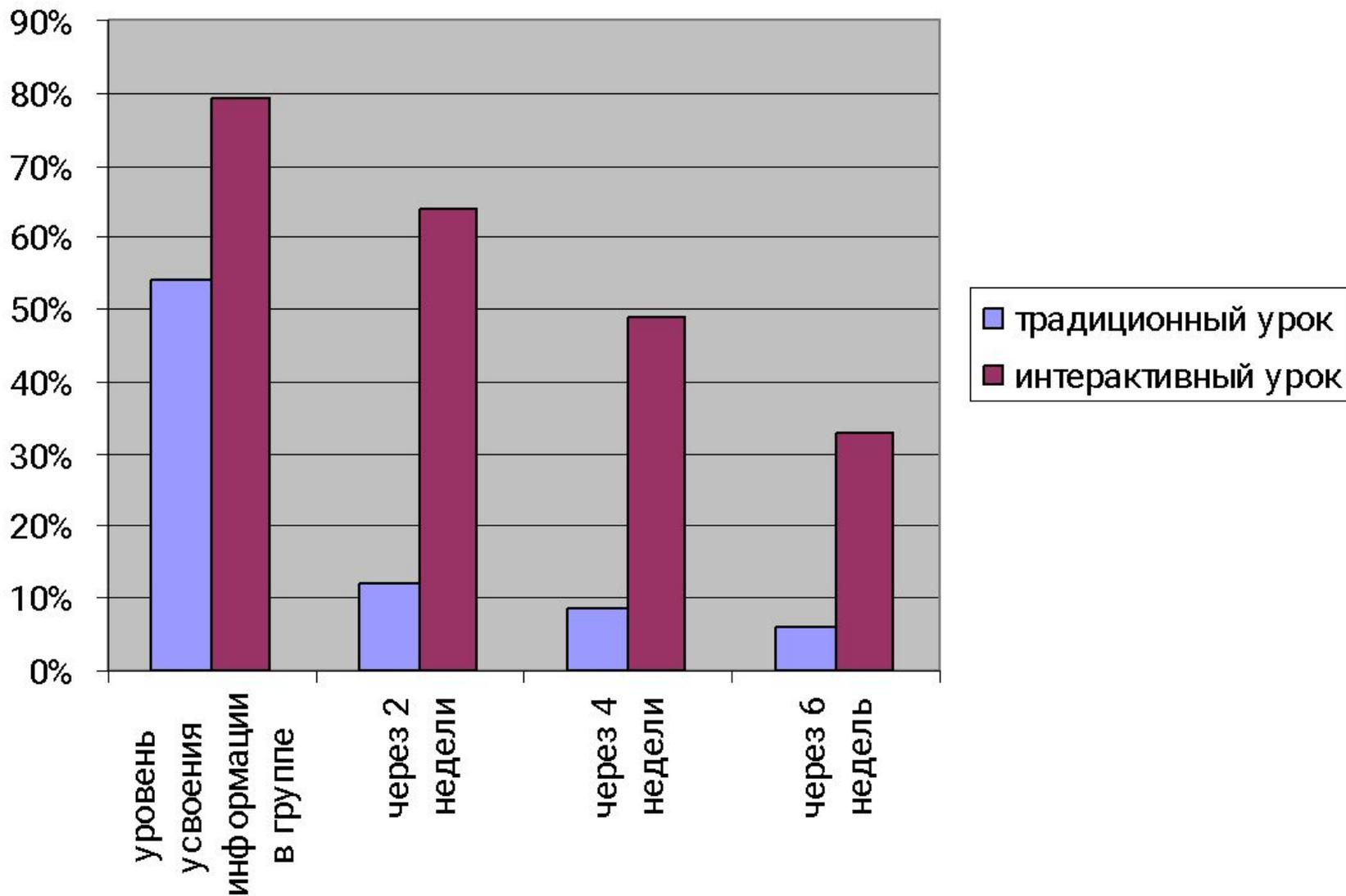
- наблюдательности
- навыков совместной работы
- воображения

# Воспроизведение информации

Хороший способ усвоения и понимания информации – это воспроизведение её в другой форме.

Например, прослушав рассказ, изобразить его в картинках.

## эф ф еktivность усвоения инф ормации



# Правила управления успехом на уроке

1. Уметь видеть реальные сдвиги, изменения и достоинства детей, вовремя поддерживать ученика.
2. Авторитет, личность учителя – залог успеха учащихся.
3. Благоприятный психологический климат на уроке.
4. Способность учителя удивлять.

## Правила управления успехом на уроке

5. Любовь к детям.
6. Индивидуальный подход.
7. Умение учителя выдавать домашние задания.
8. Комментирование отметки.
9. Коллективная познавательная деятельность на уроке.

## Выводы:

- Интерактивные формы и методы относятся к числу инновационных и способствуют активизации познавательной деятельности учащихся, самостоятельному осмыслению учебного материала.
- Являются условием для самореализации личности учащихся в учебной деятельности.

***Желаем успеха***  
***в применении***  
***интерактивных***  
***форм и методов***  
***в работе!***



# ***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.**