

**ОБУЧАЙ ИГРАЮЧИ, УЧИСЬ  
ИГРАЯ**

**Интерактивная лекция  
(лекционная игра) как  
активный и эффективный  
метод обучения**

**МОУ СОШ**

**пгт. Зарубино  
Рахматова О.В., учитель русского языка и  
литературы**

# Что же такое интерактивная лекция?

Интерактивная лекция(лекционная игра) – комбинация элементов метода лекции с элементами тренинговой игры.

Данная форма обучения может повысить, весьма существенно, процент усвоения информации.

# Преимущества лекционного метода:

- Преподаватели чувствуют, что держат ситуацию под контролем.
- Лекция не требует обширной подготовки.
- Лекция позволяет дать большое количество материала в ограниченный промежуток времени.
- Ученики знают, как слушать лекцию и делать записи.
- Ученики уверены, что учитель даст им корректную и важную информацию.
- Учитель может точно предсказать, что произойдет во время лекции.

# Недостатки лекционного метода:

- Лекция часто скучна и занудна.
- Учитель концентрируется больше на том, что он хочет сказать ученикам, нежели на том, что им действительно нужно.
- Для разных учащихся лекция может быть слишком сложной или слишком простой.
- Реальное обучение требует активной презентации, а не активного слушания.
- При отсутствии ответов учеников учитель не получает адекватной обратной связи.
- Лекция предполагает пассивную передачу информации, не способствует передаче и применению навыков.
- Даже в передаче информации лекция не столь эффективна. Пассивно воспринятая информация быстро забывается.

# Техники проведения интерактивных лекций

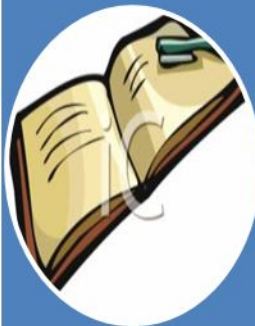
# 50 одномоментных упражнений:



Работа в парах



Ответы с места



«Подумай и запиши»



Каракули



Временная губка



# Работа в парах

Самый лёгкий, самый  
быстрый, самый  
психологически  
безопасный способ  
вовлечения учеников в  
процесс активной работы.

# 10 парных упражнений

1. Повернитесь к соседу и расскажите ему, какой важный факт Вы узнали за последние 5-10 минут.
2. Повернитесь к человеку, сидящему позади Вас или напротив и попросите его резюмировать то, что он услышал за последние 5-10 минут.
3. Повернитесь к человеку, с которым Вы еще не разговаривали, и скажите ему, чем, по вашему мнению, услышанная информация важна для Вас и для того, что Вы делаете.
4. Задайте вопрос по тому, что Вы только что узнали. Сможет ли сосед ответить на него?
5. Спросите соседа, как то, что Вы только что услышали, соотносится с тем, что Вы уже знаете по этой теме.
6. Сидящие на одном ряду рассчитайтесь на первый – второй. Первые, у вас 15 секунд на то, чтобы рассказать вторым о наиболее важных для вас мыслях темы. Вторые, у вас 15 секунд на то, чтобы рассказать первым, как вы будете использовать услышанную информацию на практике.



7. Вместе со своим соседом придумайте фразу, суммирующую то, что вы узнали. Будьте готовы по моей просьбе озвучить это классу.
8. Вместе с соседом задайте вопрос к тому, что вы только что узнали. Запишите его, чтобы мы могли вернуться к нему позже.
9. Вместе с соседом определите проблему, замечание или критику того, что вы только что узнали.
10. Дайте соседу ответ на вопрос по тому, что вы только узнали(сам вопрос не задавайте). Сможет ли он вычислить какой это был вопрос.

# Ответы с места

Техника, в которой участники утверждают то, что они уже знают или узнали, в форме ответа на поставленный учителем вопрос или комментарий. Ответственность за количество высказываний принимает на себя весь класс или группа. Высокая степень вовлечённости участников, навыки критического мышления, т.к. ученики должны дать более одного правильного ответа.

1. Назовите любое число от 1 до 10. Теперь назовите мне то количество фактов, которые вы уже знаете по нашей теме.
2. Назовите шесть вещей , которые вы хотели бы знать или уметь по нашей теме.
3. Назовите три важных вопроса по теме, которые имеют для вас первостепенную важность.
4. Назовите 4 способа использования информации, которую вы только что усвоили.
5. Вместе с соседом составьте вопрос по тому, что вы только что изучили.. Зачитайте любые три вопроса.
6. Суммируйте всё изученное до сих пор в одном слове или фразе. На счёт три все выкрикивают своё слово.
7. Задайте группе (классу) вопрос. Затем скажите;»Мне нужны пять ответов на этот вопрос».
8. Назовите 10 вещей, которые вы узнали сегодня и которых не знали до сих пор.
9. Назовите 7 способов использования того, что вы узнали сегодня.
10. Напишите на доске список важных слов или терминов по теме. Скажите; Когда я укажу на слово , все его называют вслух, а затем поворачиваются друг к другу в парах и по очереди называют его определение.

# «Подумай и запиши»

В этом упражнении ученики минуту размышляют над тем, что они узнали и записывают свои мысли в соответствии с указаниями учителя. Способствует обдумыванию и глубокому усвоению материала.



1. Обдумайте только что пройденный материал. Запишите одно предложение, суммирующее информацию.
2. Подумайте о том, о чём вы только что узнали. Если бы вы объясняли основную мысль кому – то ещё, что бы вы сказали? Запишите ваше объяснение в одном – двух предложениях.
3. Подумайте, как вы можете использовать эту информацию. Запишите два – три способа практического применения того, что вы только что узнали.
4. Подумайте, какой вопрос у вас по – прежнему остался по этой информации. Запишите этот вопрос и передайте его мне. Если у вас нет вопросов, напишите самое важное из того, что вы узнали.
5. Напишите на большом листе или доске список пунктов или вопросов по теме изучения. Затем скажите:»Посмотрите на этот список. Выберите что –нибудь одно и запишите определение в одном предложении.
6. Подумайте о плане действий по использованию этой информации. Запишите свой план. Если у вас останется время, поделитесь своим планом с соседом.
7. Если бы вы составляли тест по изученному материалу, то какой бы вопрос вы в него включили. Запишите его на лист и прикрепите к доске.
8. Напишите контрольный вопрос по материалу на карточке. Напишите ответ на обратной стороне карточки. Теперь обменяйтесь карточками с соседом вопросом вверх..Напишите ответ на вновь полученный вопрос и проверьте его правильность на обратной стороне карточки.
9. С какими тремя людьми вы могли бы поделиться этой информацией? Запишите имена и то, что вы бы им сказали.
10. Подумайте о проблеме, связанной с этой темой. Позже я попрошу нескольких добровольцев поделиться своими записанными проблемами с нами, а мы мозговым штурмом поищем их решения.

# КАРАКУЛИ(визуальный аналог, 1 – минутная графика)

Здесь участники создают образы – иконки, линии, формы, узоры, рисунки, скетчи, фигуры- обозначающие факты или концепции по теме. Это правополушарный вид деятельности.

1. Нарисуйте каракулю, символизирующую самое важное, что вы только узнали. Это может быть что угодно (линия, символ, загогулина, любая фигура). Объясните свой символ соседу по парте.
2. Нарисуйте линию, символизирующую один факт из нашего материала. Это может быть линия определённой формы, группа линий, связанная между собой каким – то образом. Объясните соседу то, что вы только нарисовали.
3. Нарисуйте простой логотип, символизирующий нашу тему. Объясните его вашим соседям.
4. Подумайте, какой образ помог бы вам запомнить эту информацию. Сделайте набросок этого образа.
5. Нарисуйте геометрическую фигуру, символизирующую это понятие.. Объясните ваш рисунок соседу.
6. Я объясню это понятие при помощи образа. Рисуйте вместе со мной.
7. Запишите три наиболее важных понятия, о которых мы говорили до сих пор. Нарисуйте образ, символизирующий каждое понятие. Затем нарисуйте линии или кривые, представляя связи между собой.
8. Нарисуйте по каракуле или значку для каждого важного понятия. Озаглавьте эти значки.
9. Выберите шесть ключевых слов из материала, который мы только что прошли.. Запишите слова на бумаге и нарисуйте символы, представляющие каждое слово.
10. Нарисуйте картинку, представляющую важный факт из только что полученной информации. Покажите картинку соседу. Посмотрите, сможет ли сосед объяснить значение картинки без ваших объяснений. Дайте ему обратную связь, угадал ли он.



# ВРЕМЕННАЯ ГУБКА

Это краткий вид деятельности по теме, поглощающий то время, которое было бы потрачено в неучебных целях. Так бывает, когда ученики заканчивают задание досрочно. Временная губка даёт выполнившим задание досрочно возможность что – то сделать или поговорить о чём – то, относящемся к изучаемой теме.



1. Если вы закончили, обсудите с кем – либо, кто тоже закончил задание, чему вы научились во время этого упражнения и что вы планируете делать с этой информацией.
2. Если вы закончили, запишите три( пять, семь) наиболее важных вещей, которым вы научились ( которые вы узнали) во время упражнения. Сравните ваш список со списком другого человека.
3. Уже закончили? Найдите двух – трёх партнёров, которые тоже закончили задание, и вместе с ними подготовьте список способов использования новой информации. Напишите этот список на листе и повесьте его на доску.
4. Запишите на доске три вопроса, относящихся к упражнению или заданию. Дайте инструкции: Когда вы закончите , запишите на листе бумаги свои ответы на эти три вопроса. Затем сравните свои ответы с ответами того, кто закончит работу вслед за вами.
5. Уже закончили? Просмотрите свои записи и составьте список самых ценных идей или мыслей из всего записанного.
6. Когда закончите, возьмите карточку, на одной стороне которой запишите вопрос по материалу, а на другой – ответ на свой вопрос. Затем обменяйтесь карточками с другим учеником и посмотрите правильно ли вы ответили на вопросы друг друга.
7. Подготовьте список действий, которые могут сделать закончившие досрочно задание ученики и поместите его на видное место. Инструкции: *Если вы закончили раньше, выберите действие из этого списка и сделайте его.*
8. Когда вы закончите , подумайте о том, что вы узнали, и составьте список учеников , с которыми вы могли бы обсудить всё это.
9. Если вы закончили раньше, придумайте вербальную метафору того, что ы узнали( например:»То, что я узнал, похоже на мост, потому что...») и будьте готовы поделиться этой метафорой с другими досрочно закончившими задание учениками.
10. Если вы закончите раньше, наблюдайте за другими учениками, которые всё ещё работают. Но сначала спросите их, не против ли они такого наблюдения.

# ЛЕКЦИОННЫЕ ИГРЫ

В лекционных играх используется двухсторонняя коммуникация. Они включают в себя мотивирующие элементы тренинговой игры, и в то же время учитель сохраняет высокий уровень контроля за происходящим в классе. Лекционная игра несёт элемент соревновательности.

- ◆ Половины теста
- ◆ Командная викторина
- ◆ Совмести вопрос с ответом
- ◆ Предварительный тест
- ◆ Открытые и закрытые вопросы
- ◆ Пресс – конференция
- ◆ Две правды и неправда
- ◆ Интеллектуальные перерывы
- ◆ Лучшее резюме
- ◆ Заполнение таблицы
- ◆ Глоссарий
- ◆ Короче!!!
- ◆ С русского на русский
- ◆ Угадай
- ◆ Самые – самые
- ◆ Интеллектуальный марафон
- ◆ Лекция с дебатами
- ◆ С разных точек зрения

# Совмести вопрос с ответом

1. Заготовьте два вида карточек- карточки – вопросы и карточки – ответы на эти вопросы.
2. Прочтите фрагмент лекции. После очередного фрагмента дайте каждому ученику либо вопрос, либо ответ на карточке. Раздавайте карточки в случайном порядке.
3. Попросите учеников встать, пройтись по комнате и найти ученика с соответствующим вопросом или ответом.
4. Прочтите следующий фрагмент лекции. Повторите процесс с карточками.

На заметку: дайте каждому ученику в начале занятия по комплекту карточек, куда войдёт по одной карточке каждого цвета( в зависимости от фрагмента лекции). Таким образом, после каждого фрагмента лекции вы объявляете цвет карточек, с которыми в конкретный момент работают ученики.

# Предварительный тест.

1. Составьте тест по материалу лекции.
2. Перед началом лекции раздайте ученикам предварительный тест и попросите ответить на каждый вопрос , как могут.
3. Начните лекцию, обращая особое внимание по ходу повествования на правильные ответы.
4. После того, как вы дадите ответ на первый вопрос теста, попросите учеников прокомментировать различия между данными ими и экспертом ответами.
5. По вашему усмотрению, за глубокие ответы вы можете присудить баллы или поставить оценку.

# Открытые и закрытые вопросы

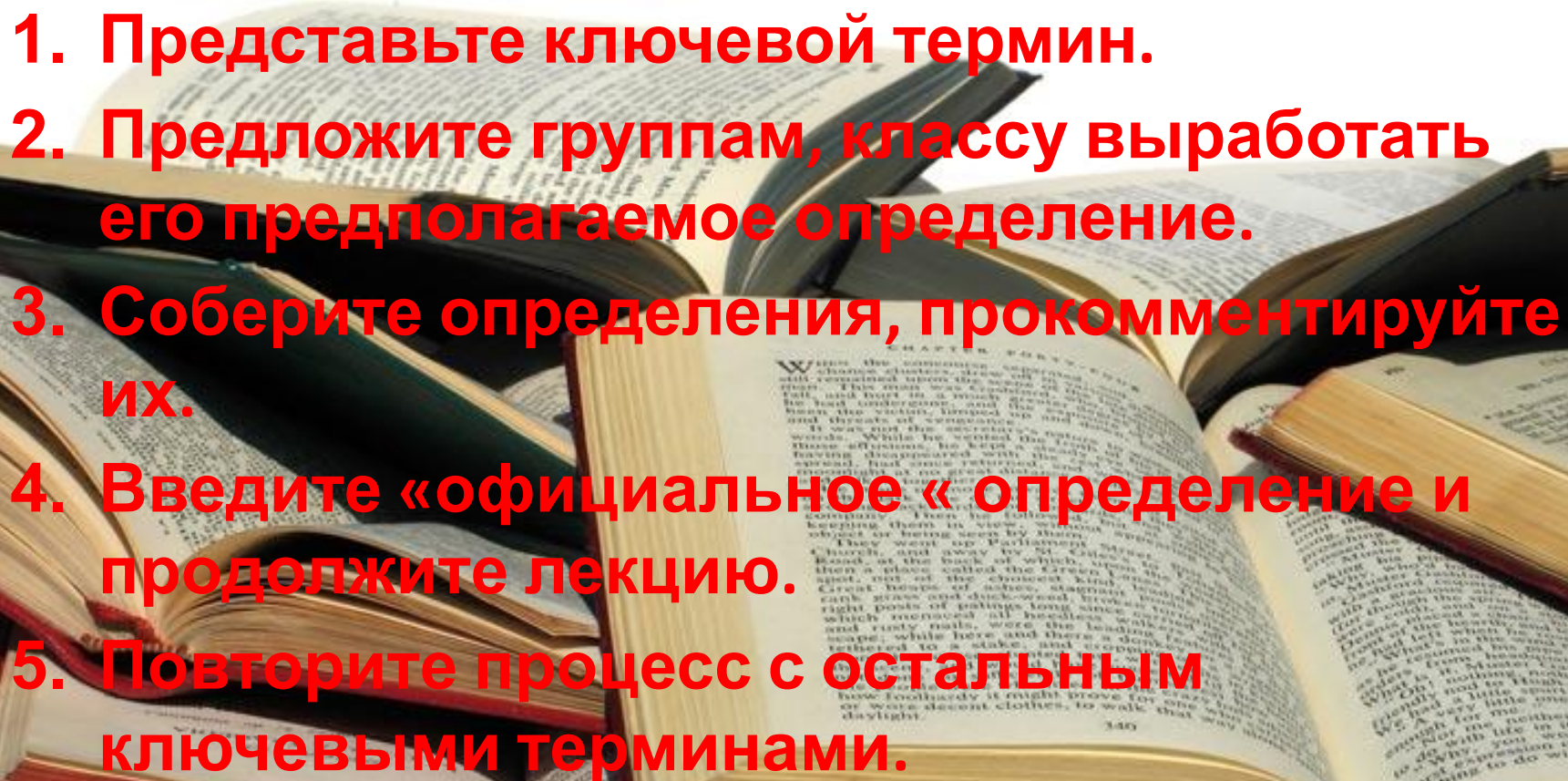
1. Ученики слушают лекцию и делают записи.
2. Затем каждый участник пишет на карточке закрытый вопрос( на который возможен только один правильный ответ).
3. В течение последующих 7 минут ученики формируют пары, постоянно меняясь партнёрами, и отвечают на вопросы друг друга, присуждая себе очко за каждый правильный ответ.
4. Затем каждый ученик пишет открытый вопрос.
5. В течение следующих 7 минут ученики формируют тройки. 2 ученика в тройке отвечают на вопрос третьего, который присуждает очко тому, кто, на его взгляд, ответил лучше.
6. Затем участники в тройках меняются ролями, чтобы каждый побывал в роли «арбитра».

# Две правды и неправда.

1. Разделите класс на малые группы по 3 – 5 человек.
2. Прочтите первый фрагмент лекции. Предложите классу написать на листе бумаги 3 утверждения по пройденному материалу, 2 из которых должны быть правдой, а один – неправдой.
3. Предложите каждой группе по очереди зачитать свои утверждения, а остальным группам определить, что является правдой, и неправдой.
4. Когда все утверждения будут зачитаны, сделайте обзор и корректировку ответов.



# ГЛОССАРИЙ

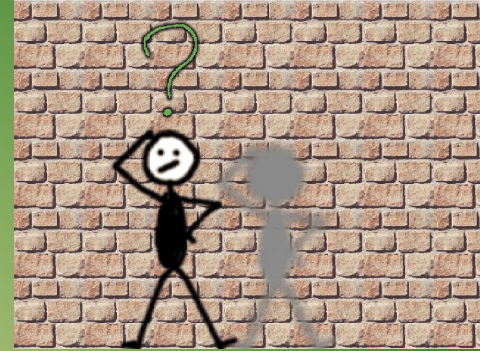
1. Представьте ключевой термин.
  2. Предложите группам, классу выработать его предполагаемое определение.
  3. Соберите определения, прокомментируйте их.
  4. Введите «официальное» определение и продолжите лекцию.
  5. Повторите процесс с остальными ключевыми терминами.
- 



# Короче!!!

1. Попросите учеников внимательно слушать вашу лекцию и делать записи.
2. После лекции попросите подготовить резюме сказанного, состоящее из 40 слов.
3. Заслушайте резюме разных групп и дайте необходимые комментарии.
4. Затем попросите группы сократить свои резюме до 20 слов, сохранив ключевые идеи и заимствуя идеи других групп.
5. Повторите процесс, последовательно сокращая объём резюме до 10, 5, 3 слов.
6. В качестве домашнего задания попросите каждого участника написать индивидуальное резюме оптимального объёма.

# Угадай



1. В начале лекции попросите учеников разделиться на тройки ( или пары).
2. Предложите парам ( тройкам) вместе со своими партнёрами составить список из 5 – 6 важных вопросов , которые, по их мнению, вы отразите в вашей лекции.
3. По ходу лекции они обводят в своих списках пункты, которые вы упомянете. Они также могут добавить пункты в свои списки, под вашим руководством.
4. Когда вы закончите лекцию, попросите учеников просмотреть свои списки и назвать вопросы, которые они записали, но о которых вы ничего не сказали.
5. Обсудите также то, что было в вашей лекции, но явилось для них неожиданностью.

# С разных точек зрения

- I. Разделите класс на группы по 4 человека. Каждый ученик получает одну из 4 ролей.. Вы также можете смешать роли внутри группы – для большего вовлечения учеников.
  1. Участник 1 (фасилитатор/ Тьютор): Даёт примеры или случаи применения ключевых концептов.
  2. Участник 2 ( Любознательный участник): Задаёт 2 вопроса на прояснение материала.
  3. Участник 3 (Критик): Определяет 2 области несогласия по содержанию и объясняет почему.
  4. Участник 4 (Оптимист): Указывает на 2 области согласия по содержанию и объясняет почему.
- II. После того, как вы поделили учеников на команды, дайте им следующее задание:
  1. Слушая лекцию, продумайте примеры, вопросы и области несогласия и согласия (в соответствии с ролью)
  2. После очередного лекционного фрагмента в течение 10 минут поделитесь в своих группах идеями.
  3. Задайте проясняющие вопросы на понимание другим группам.

# ТЕКСТОВЫЕ ИГРЫ

Текстовая игра объединяет в себе эффективную организацию текстового материала и мотивационный эффект игры..  
Начинается с серьёзного и вдумчивого изучения учениками текстового материала.  
Затем они принимают участие в игре, оказывая друг другу взаимную поддержку и одновременно соревнуясь друг с другом..  
Взаимная поддержка вкупе с соревнованием как раз и способствуют скорейшему усвоению прочитанного.

- ◆ **Обзоры**
- ◆ **Превосходные степени**
- ◆ **Блиц**
- ◆ **Захват**
- ◆ **Лучшее изложение**
- ◆ **Открытые вопросы**
- ◆ **Недостающий тезис**
- ◆ **Непонятно**
- ◆ **Слова и графика**
- ◆ **Рулетка**
- ◆ **Лото**
- ◆ **Командное лото**
- ◆ **Инквизиция**
- ◆ **Тридцать пять**
- ◆ **Сортировка**
- ◆ **Своя игра**

# Превосходные степени

## **Основная идея**

Учитель даёт задание ученикам вывести различные типы ключевых мыслей из материала для чтения и обсудить их с членами своей группы.

## **Применение**

Эта игра обеспечивает более глубокое понимание материала. В качестве материалов для чтения можно использовать главы, статьи, перепечатки .

## **Количество участников**

Любое. Лучше всего от 9 – 30.

## **Ход игры**

**Ознакомление с материалом.** Ученики знакомятся с материалом. По окончании чтения класс делится на команды по 3 – 5 человек.

**Индивидуальное и командные задания.** Каждая команда в индивидуальном порядке выводит наиболее важную мысль в прочтённом материале. Через некоторое время каждая группа совместно вырабатывает общий ответ. Группы называют общие ответы.

**Повторение процедуры.** Повторить задание : определить самый полезный пункт, самая радикальная идея, самая противоречивая мысль, самый сложный пункт. Дайте ученикам необходимые разъяснения, проясните сложные моменты



# Лучшее изложение

## **Основная идея**

Каждый ученик готовит краткое изложение основных мыслей, изложенных в статье .  
Группы оценивают изложение других групп и выбирают лучшее.

## **Применение**

Эта игра тренирует навыки определения ключевых мыслей и их краткого изложения. В качестве материала для чтения могут быть использованы различные статьи, эссе, короткие главы.

## **Количество участников.**

Минимум 6 человек.

## **Ход игры**

**Подготовка к игре.** Заранее подготовьте различные открытые вопросы по количеству игровых столов на карточках по одному вопросу ( на карточке). Участники делятся на команды по 3- 10 человек и рассаживаются за игровые столы. Игроки за каждым столом рассчитываются по порядку и запоминают свои личные номера.

**Написание ответов.** Положите по одной карточке с вопросом на середину каждого стола. Ученики за столом пишут индивидуально на пустой карточке ответ и под ним- личный номер игрока.

**Обмен ответами.** Соберите ответы( с вопросом) с каждого стола и дайте их игрокам за следующим столом.. Ученики совместно сравнивают полученные от другого стола ответы и выбирают лучший. Представитель от каждой группы зачитывает вопрос и лучший ответ на него.

# НЕПОНЯТНО!!!

## **Основная идея**

Ученики пишут вопросы по непонятным , трудным и на первый взгляд непоследовательным местам в письменном

источнике. Преподаватель отвечает на эти вопросы.

## **Применение.**

Эта игра обеспечивает более глубокое понимание содержания. В качестве материалов для чтения могут быть использованы теоретические материалы, эссе и прочее.

## **Количество участников.**

От 4 человек.

## **Ход игры**

**Подготовка вопросов.** Ученики индивидуально пишут вопросы на прояснение трудной , непонятной или непоследовательной информации из прочитанного источника.

**Сортировка вопросов.** Класс делится на команды по 4 – 7 человек. Каждая команда объединяет свои вопросы и убирают те, на которые члены команды могут ответить. Для этого последовательно зачитываются вопросы в группе и проверяется, знает ли кто из группы ответ на него. Остаются только те вопросы, на которые не может дать ответ ни один член команды.

**Экспертные ответы на вопросы.** Соберите оставшиеся вопросы. Дайте последовательные ответы на каждый из них(или попросите ответить эксперта). По возможности во время ответов ученики делают записи.

**Выделение важных моментов.** Каждый ученик пишет на карточке один важный принцип или момент , прояснённый вами или экспертом. Затем участники несколько раз обмениваются карточками друг с другом, не читая их. Несколько случайно выбранных участников зачитывают полученные карточки и дают свои комментарии.



# ОБУЧАЙ ИГРАЮЧИ, УЧИСЬ ИГРАЯ!!

1. Прежде чем начинать занятие, сформулируйте , чего ВЫ хотите в его результате.
2. Помните, Вы – не единственный носитель информации.
3. Краткие фрагменты лекции лучше, чем длинные лекции.
4. Дети учатся гораздо эффективнее, если ОНИ вовлечены в процесс.

# Используемая литература

Ольга Кабалик. Ускоренный дизайн интерактивного

занятия, или как перестать читать лекции. Мастерская тренерских технологий , Ольга Кабалик и Александр Молярук:  
Владивосток, 2009

Кларин М.В. Я.: Корпоративный тренинг от А до  
«Дело», 2002.



СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ =)

