

Характеристика ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Интерактивные технологии

Слово «интерактив» от английского слова interact (inter - взаимный, act - действовать).

Интерактивный означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (например, компьютером) или кем-либо (человеком).

Интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие.

Интерактивные технологии

Интерактивное обучение – это погружение в общение. Изменяются только формы - с транслирующих на диалоговые (обмен информацией, основанный на взаимопонимании и взаимодействии).

Общение - многоплановый процесс установления и развития контактов между людьми, включающий в себя обмен информацией, выработку совместной стратегии взаимодействия, понимание собеседника.

Традиционно выделяется **три стороны общения.**

- информативную (передача сведений);
- интерактивную (планирование совместных действий);
- перцептивную (понимание собеседников, адекватное восприятие общения).

Технология «Шесть шляп»

Разработана Эдвардом де Боне, она позволяет обучающемуся латентно (скрыто, незаметно) включиться в процесс обсуждения, построения активного высказывания, организации межличностных отношений

Технология ориентирована на:

- воспитание культуры обмена мнениями, свободной от агрессивной направленности;
- развитие навыков упорядоченного мышления, ориентированного на умения работать с информацией.

Технология «Шесть шляп»

- **Красная шляпа.** Красный цвет символизирует гнев, внутреннее напряжение. В красной шляпе человек отдает себя во власть эмоций, интуиции, чувств. Какие у меня по этому поводу возникают чувства
- **Желтая шляпа.** Желтый цвет солнечный, жизнеутверждающий. Человек в желтой шляпе полон оптимизма, он ищет Преимущества. Почему это стоит делать? Каковы преимущества?
- **Черная шляпа.** Черный цвет мрачный, зловещий, словом – недобрый. В черной шляпе человек проявляет осторожность. Сработает ли это? Что здесь неправильно? В чем недостатки?

Технология «Шесть шляп»

- **Зеленая шляпа.** Зеленый цвет – это цвет свежей листвы, изобилия, плодородия. Зеленая шляпа символизирует творческое начало и расцвет новых идей.
- **Белая шляпа.** Белый цвет беспристрастен и объективен, как чистый лист бумаги. Факты, информация, вопросы- вот что ляжет ровными строчками на белый лист. Какой мы обладаем информацией? Какие существуют факты, подтверждающие или опровергающие определенное мнение? Какая нам нужна информация?
- **Синяя шляпа.** Синий цвет – это цвет неба. Синяя шляпа связана с организацией и управлением, контролем и оценкой собственной деятельности. Чего мы достигли? Что нужно делать дальше?

Технология «Перспектива»

- В рамках технологии разработки и оценки инновационных идей «Перспектива» создаются четыре творческие группы. Каждая из групп, поочередно работает в определенной ролевой позиции:
- Новаторы - «зеленая шляпа» (презентуют свой проект, свою идею остальным членам рабочей группы);
- Пессимисты - «черная шляпа» (выделяют все отрицательные, непродуманные, неучтенные моменты презентуемой идеи);
- Оптимисты - «желтая шляпа» (выделяют все положительные, выгодные, позитивные моменты презентуемой идеи);
- Эксперты - «синяя шляпа» (обобщают и анализируют полученную информацию, оценивают работу каждой творческой группы с точки зрения, поставленной перед данной группой цели деятельности по 10-бальной шкале, обосновывают свое мнение).

Технология «Перспектива»

Сама технология предусматривает четыре этапа-четыре раунда (по количеству созданных творческих групп). На каждом из этапов отдельной творческой группе предлагается поработать в разных ролевых позициях: сначала в роли новаторов, затем в роли пессимистов, затем - оптимистов, затем - экспертов. Таким образом, все участники пробуют себя в разных ролях и одновременно имеют возможность «взглянуть» на свою собственную идею с разных точек зрения.

Технология «Перспектива»

Каждый этап-раунд длится 20 минут:

- **5 минут** - выступление новаторов;
 - **3 минуты** - уточняющие вопросы новаторам от участников из других творческих групп;
 - **4 минуты** - работа в группах оптимистов, пессимистов и экспертов по выявлению позитивных и негативных моментов представленной идеи, обобщению и анализу полученной информации;
 - **4 минуты** на выступление оптимистов и пессимистов (по 2 минуты на каждую из двух творческих групп);
 - **1 минута** - работа группы экспертов по определению эффективности работы каждой группы с точки зрения поставленной перед данной группой цели деятельности;
 - **3 минуты** - выступление экспертов (работа каждой группы оценивается экспертами по 10-бальной шкале; оценка обосновывается).
-

Технология «Мировое кафе»

Основными преимуществами технологии

фасилитации «Мировое кафе» являются:

- стимул к напряженной мыслительной работе, к организации поиска совместных решений;
 - ускорение выработки резолюций, повышение их качества, достижение вовлеченности, ответственности каждого участника воспитательного процесса за принятое решение;
 - возможность участникам собрания получать удовольствие от простого освоения нового за счёт использования интеллектуального и креативного потенциалов всей группы.
-

Технология «Мировое кафе»

Инструкция по организации работы в группах

1. В каждой группе должен быть выбран «хозяин» стола на ваше усмотрение, остальные участники - это гости.
 2. Хозяин стола знакомит гостей с содержанием заданий и вопросами, касающимися общей темы собрания, которые зафиксированы на бумажных стикерах.
 3. В течение 7 минут гости под руководством хозяина стола гости выполняют задание и отвечают на вопросы, фиксируя свои идеи на чистых листах бумаги.
 4. После того, как гости ответили на все вопросы и выполнили задания, они переходят за следующий стол, где их встречает новый хозяин, и выполняют новые задания, также фиксируя свои идеи и предложения на листах бумаги.
 5. Процедура продолжается до тех пор, пока все гости не обойдут всех хозяев.
 6. По окончании всей процедуры, гости возвращаются за свои столы к своему хозяину и сообщают остальным участникам свой результат - свои выводы ОБЩЕЙ работы по теме данного стола для принятия общего решения по общей проблеме собрания.
-

Технология «Тимбилдинг»

Тимбилдинг представляет собой современную технологию формирования коллектива посредством нестандартных форм воздействия и воспитания командного духа.

Технология «Тимбилдинг»

Процесс командообразования включает в себя несколько этапов.

- **Прежде всего**, классный руководитель должен сформировать и развить в коллективе навыки командной работы. Каждый должен иметь общую цель, принимать на себя ответственность за результаты работы всей команды и конструктивно взаимодействовать с каждым участником коллектива.
 - **Вторым этапом** тимбилдинга становится формирование командного духа, то есть все должны ощущать сплоченность, доверять друг другу и оказывать посильную помощь.
 - **Третий этап** – это непосредственно построение команды. Здесь классному руководителю необходимо распределить роли каждого из участников для достижения наилучших результатов работы.
-

Технология «Тимбилдинг»

Формы тимбилдинга

На основе личности. Главный упор этой формы построения сплоченной группы заключается в том, чтобы участники лучше узнали друг друга, постарались понять интересы, особенности мировоззрения и философию жизни каждого.

Это улучшит взаимопонимание, коммуникацию внутри персонала и создаст предпосылки для формирования корпоративной культуры на основе участия и взаимопомощи. Основными упражнениями для этой формы является анкеты, опросники, тесты.

На основе активных видов деятельности. Такой тимбилдинг выражается в форме различных мероприятий, направленных на достижение поставленного вызова — взобраться на вершину горы, спуститься вниз по реке, найти спрятанный клад и т.д. Эта форма направлена на улучшение принятия групповых решений, выявление скрытых лидерских качеств, повышения взаимопонимания между членами коллектива.

На основе навыков. Эта форма выражается в различных игровых ситуациях, моделировании сценариев, направленных на развитие тех или иных навыков сотрудников, выработке умений решать нестандартные проблемы и т.д.

На основе решения проблем. Командообразование по этому принципу призвано сплотить участников вокруг одной проблемы, которую они могут решить, только приложив совместные усилия.

Интерактивные технологии

«Карусель»- образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо-это сидящие неподвижно обучающиеся, а внутреннее – учащиеся, которые через каждые 30 секунд меняются. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника.

«Мозговой штурм»- участникам обсуждения предлагают высказывать возможно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастических. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике .

Интерактивные технологии

«Аквариум» -несколько обучающихся разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют. Форма диалога - обсудить проблему «перед лицом общественности». Малая группа выбирает того, кому она может доверять ввести тот или иной диалог по проблеме.

«Дерево решений» -обучающиеся делятся на 3 или 4 равночисленные группы. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи.

Интерактивные технологии

Ролевая (деловая) игра

«**Займи позицию**» - зачитывается какое-нибудь утверждение и обучающийся должен подойти к плакату со словом «ДА» или «НЕТ» и объяснить свою позицию.

Дебаты – необходимо убедить других в том, что его подход к решению проблемы правилен.

«**Броуновское движение**» - предполагает движение обучающихся по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме.

.

Интерактивные технологии

«**Кейс- ситуация**» - это метод коллективного анализа конкретной ситуации, случая, упражнения. Работа проводится в составе небольших групп, где выполняется письменное описание какой-либо конкретной ситуации, анализируется, разрабатывается, и самостоятельно принимаются решения.

«**Круг идей**» - цепочка ответов на поставленный вопрос.

«**Микрофон**» - дает возможность каждому высказать свою мысль или позицию, но не комментировать и не оценивать ответ, не перебивать, не выкрикивать. Говорит только тот, у кого символический микрофон.

Интерактивные технологии

«ИДЕАЛ»-стратегия коллективного решения проблемы (Дж. Брэндсфорд и Д. Стайн)

И - Интересно, в чем же здесь проблема;

Д - Давайте зададим проблемный вопрос;

Е - Есть ли какие-то варианты решения проблемы?

А - Ах, как трудно сделать выбор!

Л - Любопытно, как теперь ЭТО воплотить в жизнь.

Интерактивные технологии

Кейс-технология – это обучение действием.

Термин «кейс-метод», «кейс-технология» в переводе с английского как понятие «case» означает - описание конкретной **практической ситуации**, методический прием обучения по принципу «от типичных ситуаций, примеров – к правилу, а не наоборот», предполагает активный метод обучения, основанный на рассмотрении конкретных (реальных) ситуаций из практики будущей деятельности обучающихся.

Интерактивные технологии

Технология работы с кейсом включает в себя следующие этапы:

- -индивидуальная самостоятельная работы обучаемых с материалами кейса (идентификация проблемы, формулирование ключевых альтернатив, предложение решения или рекомендуемого действия);
- -работа в малых группах по согласованию видения ключевой проблемы и ее решений;
- -презентация и экспертиза результатов малых групп на общей дискуссии.

Интерактивные технологии

Кейс – стадии:

- **1 шаг:** Сформулируйте одну конкретную проблему и запишите ее.
- **2 шаг:** Выявите и запишите основные причины ее возникновения .
- 1 и 2 шаг представляют ситуацию «минус». Далее ее надо перевести в ситуацию «плюс».
- **3 шаг:** Проблема переформулируется в цель.
- **4 шаг:** Причины становятся задачами.
- **5 шаг:** Для каждой задачи определяется комплекс мероприятий – шагов по ее решению, для каждого шага назначаются ответственные, которые подбирают команду для реализации мероприятий.
- **6 шаг:** Ответственные определяют необходимые материальные ресурсы и время для выполнения мероприятия
- **7 шаг:** Для каждого блока задач определяется конкретный продукт и критерии эффективности решения задачи.

**БЛАГОДАРЮ
ЗА ВНИМАНИЕ!**

