МКУДО Куртамышского района «Дом детства и юношества»

ТОМК

Тема: «Технологии интерактивного обучения»

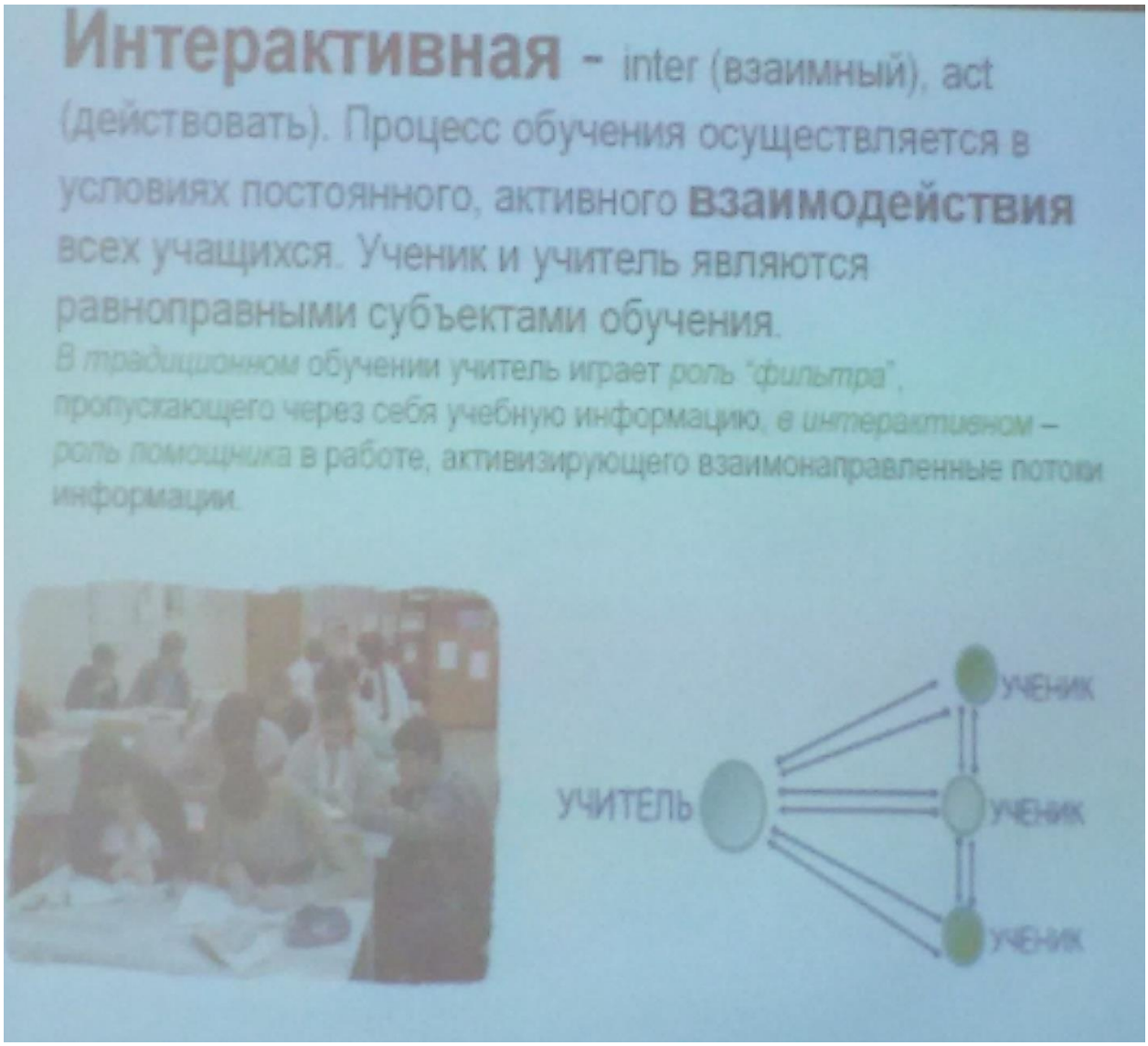
Методист по работе с ДОО Комарова Н.А.

г.Куртамыш

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

Интерактивный - означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем либо или чем либо.

Интерактивное обучение – это диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагога и обучающегося.



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 другим. 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.

Интерактивная игра – одна из особо продуктивных педагогических технологий, создающих оптимальные условия развития, самореализации участников учебно-воспитательного процесса.

Целевые ориентации. Технология интерактивных методов обучения призвана:

- активизировать индивидуальные умственные процессы учащихся;
- пробуждать **внутренний диалог** школьника;
- обеспечить понимание той информации, которая послужила предметом обмена;
- осуществить индивидуализацию педагогического взаимодействия;
- вывести ребенка на позицию, где он станет субъектом обучения;
- обеспечить двухстороннюю связь в процессе обмена информацией между школьниками.

Педагогические технологии интерактивного обучения ставят перед учителем задачу по облегчению и поддержке процесса получения знаний. При этом важно:

- выявить многообразие точек зрения;
- обращаться к личному опыту участников диалога;
- поддерживать активность школьников;
- соединять практику с теорией;
- способствовать взаимообогащению опыта участников;
- облегчить восприятие и усвоение поставленной задачи;
- поощрять детское творчество.

Формы интерактивного обучения

1. Работа в парах.
2. Ротационные (сменные) тройки.
3. Работа в малых группах.
4. Мозговой штурм.
5. Ролевая (деловая) игра.
6. Дискуссия.
7. Дебаты.
8. Броуновское движение - предполагает движение обучающихся по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме.
9. Проблемная лекция и т.п.

Технологии интерактивного обучения

- 1)Работа в парах.
- 2)Ротационные (сменные) тройки.
- 3)Карусель.
- 4)Работа в малых группах.
- 5)Аквариум.
- 6)Незаконченное предложение.
- 7)Мозговой штурм.
- 8)Броуновское движение.
- 9)Дерево решений.
- 10)Суд от своего имени.
- 11)Гражданские слушания.
- 12)Ролевая (деловая) игра.
- 13)Метод пресс.
- 14)Займи позицию.
- 15)Дискуссия.
- 16)Дебаты.

Виды интерактивных технологий

Для эффективной подачи знаний на уроках по инновационному методу учитель использует:
- работу в малых группах, разбивая учеников на пары, тройки и т. д.;
- методику карусели;
- эвристические беседы;
- лекции, изложение которых является проблемным;
- методику мозговых штурмов;
- деловые игры;
- конференции;
- семинары в форме дебатов или дискуссий;
-средства мультимедиа;

-технологии полноценного сотрудничества;
- метод проектов и т. д.

На современном этапе нетрадиционные формы обучения можно применять в классах с разным уровнем подготовки. Это могут быть:

уроки проведенные в стихах или сказках,

уроки-экскурсии,

уроки-конференции,

уроки-дискуссии,

уроки-спектакли.

Рассмотрим подробнее некоторые из них:

Игра

Это одно из наиболее эффективных средств интерактивного обучения, пробуждающее живой интерес к предмету. Дети любят играть. И эту их потребность необходимо использовать для решения воспитательных и учебных задач.

Деловые игры для школьников должны быть тщательно подготовлены и продуманы учителем. В противном случае они будут недоступны детям и утомительны для них.

Деловые игры на уроке способствуют:

- повышению интереса к учебе, а также к проблемам, разыгрываемым и моделируемым в классе;

- возможности адекватного анализа той или иной ситуации;
- усвоению больших информационных объемов;
- развитию аналитического, инновационного, экономического и психологического мышления.

Деловые игры классифицируются в зависимости от:

- игровой среды (настольные, компьютерные, телевизионные, технические);
- области деятельности (социальные, интеллектуальные, физические, психологические, трудовые);
- методики (ролевые, сюжетные, предметные, имитационные);
- характера педагогического процесса (познавательные, обучающие, диагностические, обобщающие, развивающие, тренинговые).

Интерактивные технологии обучения иностранному языку нередко используют ролевые игры. Они могут носить вид драматического или развлекательного действия. При этом участникам такой игры присваивается та или иная роль, которую дети играют либо по заранее созданному сюжету, либо руководствуясь внутренней логикой среды. Это позволяет:
- развить мышление средствами изучаемого иностранного языка;
- повысить мотивацию к предмету;
- обеспечить личностный рост школьника;
- совершенствовать умение доброжелательно и активно общаться между собой.

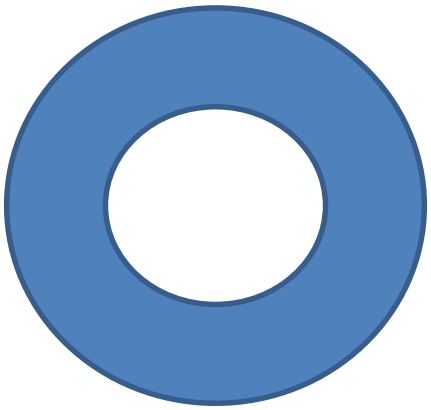
Работа в парах или группах

Этот способ также популярен при проведении урока по интерактивному методу. Работа в парах или группах позволяет всем ученикам (даже самым стеснительным) практиковать межличностные отношения и навыки сотрудничества. В частности, это находит выражение в умении слушать и спокойно разрешать все возникающие разногласия.

Группы или пары могут формировать сами ученики, но чаще это делает учитель. При этом педагог учитывает уровень учащихся и характер их отношений, а также ставит перед ними максимально четкие задачи, записывая их в карточках или на доске. Также он дает группе достаточное количество времени для выполнения задания.

Карусель

Данную интерактивную технологию позаимствовали из психологических тренингов. Такой вид работы дети обычно очень любят. Для реализации данной методики учащиеся образуют **два кольца**: внешний и внутренний. Первое из них – это ученики, которые через каждые 30 секунд постепенно перемещаются по кругу. Внутреннее кольцо составляют неподвижно сидящие дети, ведущие диалог с теми, кто оказался напротив их. В течение тридцати секунд происходит обсуждение того или иного вопроса, когда каждый из учеников старается убедить собеседника в своей правоте. Методика «Карусель» позволяет отработать различные темы «В театре», «Знакомство», «Разговор на улице» и т. д. Ребята беседуют с большим увлечением, и весь урок проходит не только динамично, но и весьма результативно.



Карусель.

Эта технология наиболее эффективная для одновременного привлечения всех участников к активной работе с разными партнерами. Ее применяют для обсуждения любой острой проблемы из диаметрально противоположных позиций, для собирания информации по определенной теме, для проверки объема и глубины имеющихся знаний, для развития умений аргументировать собственную позицию.

Организация работы.

Расставьте стулья для учеников в два круга. Ученики, которые сидят во внутреннем круге, расположены спиной к центру, а те, что сидят во внешнем круге, - лицом к центру, таким образом ученики сидят один напротив другого. Внутренний круг недвижимый, внешний - подвижный: по сигналу ведущего все его участники передвигаются на один стул по правую сторону и оказываются перед новым партнером. Цель - пройти весь круг, выполняя поставленные задачи. Может быть несколько вариантов такой деятельности.

Броуновское движение

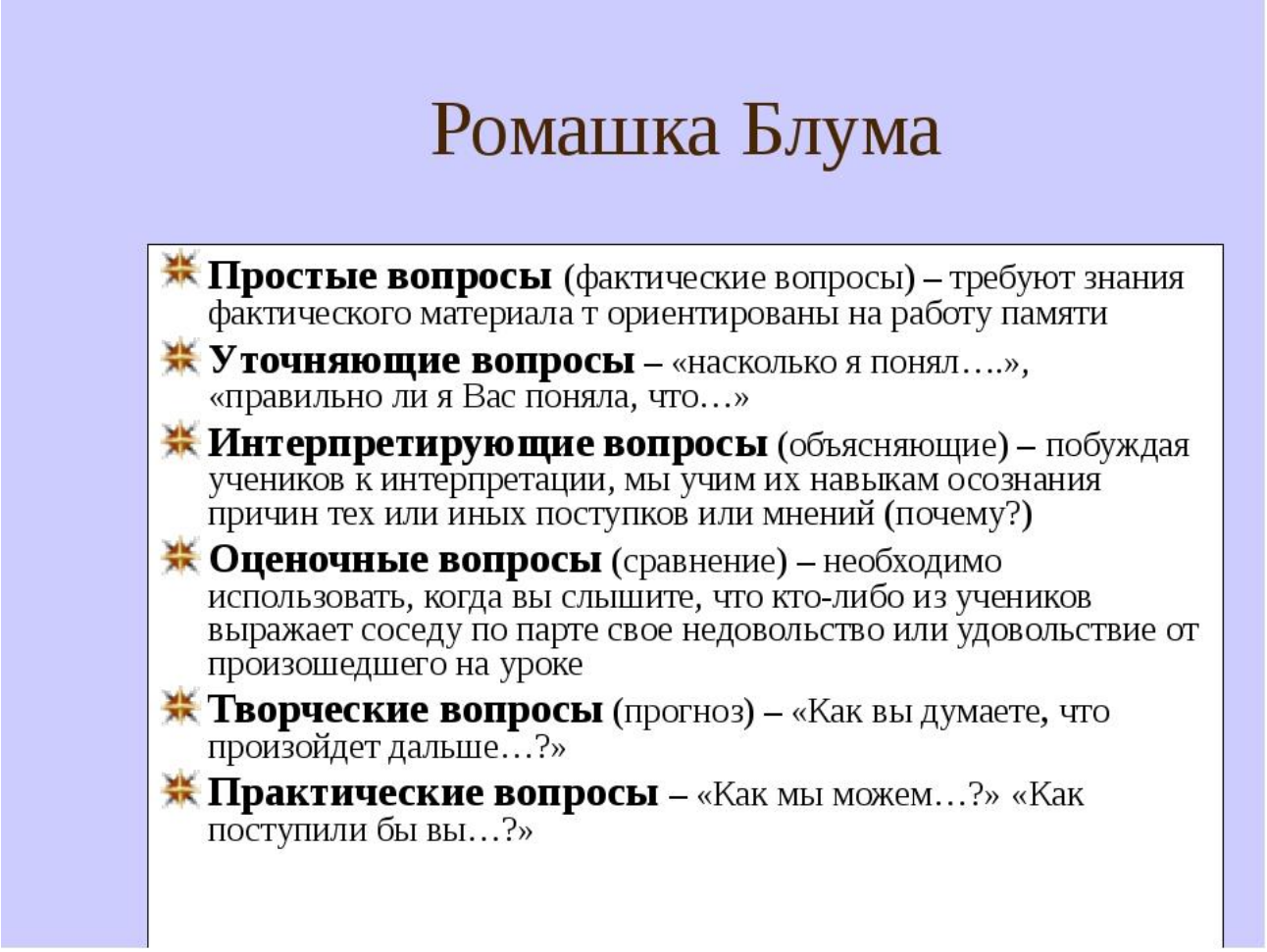
Предполагает движение обучающихся по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме.

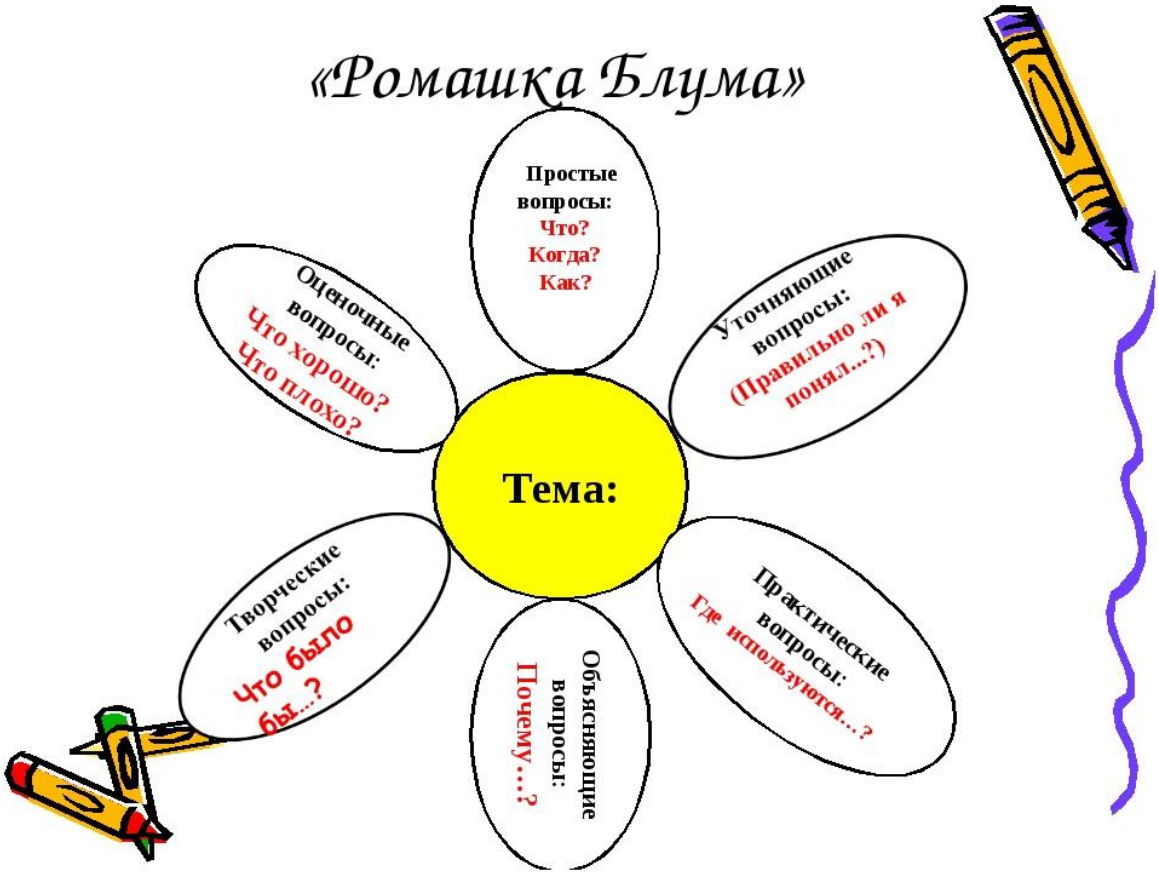
Мозговой штурм

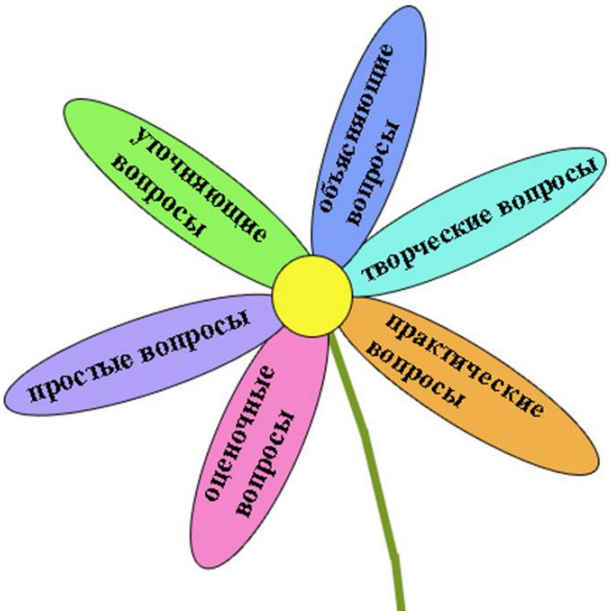
В процессе проведения интерактивного урока данный метод позволяет оперативно решить **поставленную проблему** с учетом максимального использования творческой активности школьников. Педагог предлагает участникам обсуждения выдвигать большое количество вариантов решения, среди которых могут быть и самые фантастические. После этого из всех идей отбираются наиболее удачные, которые и позволят ответить на поставленный вопрос.

Ромашка Блума

Ромашка состоит из 6 лепестков, каждый из которых содержит определенный тип вопроса







Таксономия (от др. греч. – расположение, строй, порядок) вопросов, созданная известным американским психологом и педагогом Бенджамином Блумом, достаточно популярна в мире современного образования. Эти вопросы связаны с его классификацией уровней познавательной деятельности: знание, понимание, применение, анализ, синтез и оценка.

Шесть лепестков – шесть типов вопросов.

Простые вопросы. Отвечая на них, нужно назвать какие-то факты, вспомнить, воспроизвести некую информацию. Их часто формулируют на традиционных формах контроля: на зачетах, при использовании терминологических диктантов и т.д.

Уточняющие вопросы . Обычно начинаются со слов: «То есть ты говоришь, что...?», «Если я правильно понял, то...?», «Я могу ошибаться, но, по-моему, вы сказали о...?». Целью этих вопросов является предоставление обратной связи человеку относительно того, что он только что сказал. Иногда их задают с целью получения информации, отсутствующей в сообщении, но подразумевающейся. Очень важно эти вопросы задавать без негативной мимики. В качестве пародии на уточняющий вопрос можно привести всем известный пример (поднятые брови, широко раскрытые глаза): «Ты действительно думаешь, что...?»

Интерпретационные (объясняющие) вопросы . Обычно начинаются со слова «Почему?». В некоторых ситуациях (как об этом говорилось выше) могут восприниматься негативно – как принуждение к оправданию. В других случаях – направлены на установление причинно-следственных связей. «Почему листья на деревьях осенью желтеют?». Если учащийся знает ответ на этот вопрос, тогда он из интерпретационного «превращается» в простой. Следовательно, данный тип вопроса «срабатывает» тогда, когда в ответе на него присутствует элемент самостоятельности.

Творческие вопросы . Когда в вопросе есть частица «бы», а в его формулировке есть элементы условности, предположения, фантазии прогноза. «Что бы изменилось в мире, если бы у людей было не пять пальцев на каждой руке, а три?», «Как вы думаете, как будет развиваться сюжет фильма после рекламы?»

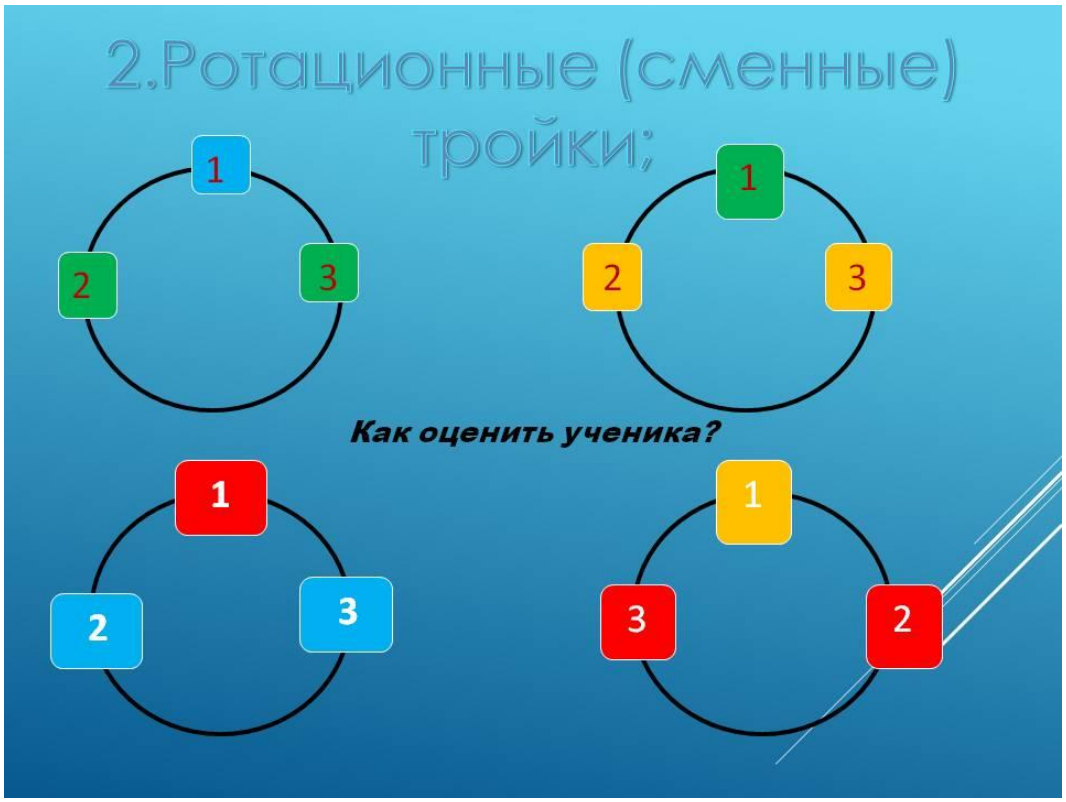
Оценочные вопросы . Эти вопросы направлены на выяснение критериев оценки тех или иных событий, явлений, фактов. «Почему что-то хорошо, а что-то плохо?», «Чем один урок отличается от другого?» и т.д.

Практические вопросы. Всегда, когда вопрос направлен на установление взаимосвязи между теорией и практикой, мы его будем называть практическим. «Где вы в обычной жизни могли наблюдать диффузию?», «Как бы вы поступили на месте героя рассказа?».

Опыт использования этой стратегии показывает, что учащиеся всех возрастов (начиная с первого класса) понимают значение всех типов вопросов (то есть могут привести свои примеры).

Ротационные тройки (сменные тройки).

Класс делится на тройки, каждая из групп получает задание, выполняет его, затем крайние меняются, и так несколько раз. Таким образом, каждый из учащихся работает в разном составе. Всегда интересно наблюдать за детьми, здесь нет «прячущихся за спины других», здесь работает каждый.



Два четыре – все вместе.

Эта технология эффективна для развития привычек общения в группе, умений вести дискуссию.

Организация работы

1. Задайте ученикам вопрос для обсуждения дискуссии и т.п. Объясните вопрос, дайте 1-2 мин для индивидуального обдумывания возможных ответов.
2. Объедините учеников в пары с целью взаимообсуждения своих идей. Определите время на высказывание каждого в паре и совместное обсуждение. Пары обязательно должны прийти к соглашению относительно ответа или решения.
3. Объедините пары в четверки, обсудите предварительно достигнутые решения относительно постановленного вопроса. Как и в парах, принятие общего решения обязательное.
4. Объедините четверки в большие группы или обсудите поставленный вопрос со всем классом.

Аквариум

Эту технологию применяют, когда ученики уже имеют определенные навыки групповой работы. Эффективна она для развития общения, усовершенствования умения дискутировать.

Организация работы.

1. Объедините учеников в 2-4 группы и ознакомьте с задачей.
2. Предложите одной из групп сесть в центре или в начале среднего ряда, где стоят парты, и образовать круг.
3. Дайте команду начать обсуждение проблемы по алгоритму:

- осмыслить вслух ситуацию;
- обсудить ее в группе, применить метод дискуссии;
- дойти до общего решения за 3-5 мин.

4. Остальные ученики слушают, не вмешиваясь в ход обсуждения, наблюдают, соблюдают ли участники дискуссии правила ее проведения. Когда завершится отведенное для дискуссии время, группа поворачивается на свои места, а учитель задает классу вопрос:

- Соглашаетесь ли вы с мыслью группы?
- Была ли эта мысль достаточно доказанной?
- Который из аргументов вы считаете наиболее убедительным?

Продолжительность такой беседы - 2-3 мин. Потом место в "аквариуме" занимает другая группа, которая обсуждает следующую ситуацию.

Технологии коллективно-группового обучения

Эти технологии предусматривают одновременную общую работу всего класса. Это такие формы работы, как: "Микрофон", "Мозговой штурм", "Уча – учусь", "Ажурная пилка", "Незаконченные предложения", "Дерево решений".

Микрофон

Это технология общегруппового обсуждения, она дает возможность каждому ученику в определенном порядке что-то быстро сказать, высказывая свою мысль.

Организация работы

1. Сообщите проблему классу.
2. Предложите воображаемый "микрофон" (любой предмет).
3. Предоставляйте ученикам слово поочередно, передавая "микрофон". Говорить имеет право лишь тот, у кого находится "микрофон".
4. Сообщенные ответы не комментируют и не оценивают.
5. Когда кто-то высказывается, другие не имеют права что-то говорить.

Мозговой штурм

"Мозговой штурм" - это такой метод решения проблемы, когда все участники размышляют над одной и той же проблемой и "идут на нее в атаку". Эту технологию применяют, когда нужны несколько вариантов решения проблемы.

Организация работы

1. Определите проблему, которую необходимо решить.

2. Приготовьте бумагу для записывания идей, запишите проблему в виде вопроса.
3. Изберите ведущего и секретаря, который будет записывать все идеи.
4. Напомните правила первого этапа:

- цель - собрать как можно больше идей;
- каждый имеет право высказаться;
- предложения должны высказываться поочередно, конкретно, сжато;
- принимаются любые предложения, даже невероятные;
- высказывание других не подвергают критике и не обсуждают;
- расширение предложенной идеи поощряется;
- ведущий может сформулировать новую идею для записи по согласию того, кто ее предложил.

5. Выскажете свои идеи.

1. Запишите их в порядке поступления. Не вносите в идею никаких исправлений.
2. Продолжайте, пока будут возникать новые идеи (но не больше 10-15 мин).
3. В конце обсудите и оцените предложенные идеи.

Уча - учусь

Эту технологию используют во время повторения изученного и во время изучения блока информации. Ее применение дает возможность ученикам принять участие в передаче своих знаний одноклассникам, повышает интерес к знаниям.

Организация работы

1. Подготовьте карточки с фактами, которые касаются темы урока, по одной для каждого ученика.
2. Раздайте их каждому.
3. Предложите ученикам:

- в течение нескольких минут ознакомиться с информацией, которая содержится на карточке;
- после ознакомления с материалом, который содержится на карточке, пусть ученики ознакомят со своей информацией одноклассников и получат информацию от них. Ученик должен одновременно говорить только с одним человеком;
- внимательно слушать информацию других, запомнить как можно больше. Если нужно, делать записи;
- когда все поделились тем, что им известно, и получили информацию, пусть они расскажут в классе, о чем узнали от других.

Ажурная пилка.

Этот вид деятельности дает возможность работать вместе, изучать большее количество материала за короткое время.

Организация работы.

1. Подберите индивидуальный информационный материал для каждого ученика (материалы учебника, дополнительные материалы и т.п.).
2. Объедините учеников в группы (домашние) и выдайте им материалы с задачей.
3. В группе ученики обсуждают предложенный материал, изучают. Однако необходимо избрать председательствующего, чтобы следил за временем, и лицо, которое задает вопрос, чтобы убедиться, что каждый понимает содержание материала.
4. После завершения работы домашних групп предложить ученикам приобщиться к другим группам, в которых они будут выступать экспертами из отдельной темы. В каждой новообразовавшейся группе должен быть представитель из каждой домашней группы.
5. Каждая экспертная группа должна выслушать всех представителей домашних групп и проанализировать материал в общем, осуществив его экспертную оценку за определенное время (урок).
6. После завершения работы ученики возвращаются в свои домашние группы. Каждый ученик должен поделиться информацией, которую он получил в экспертной группе, с членами домашней группы. Информацию следует донести качественно и в полном объеме за определенное время.

Незаконченные предложения

Эту интерактивную технологию часто объединяют с "микрофоном", она дает возможность развивать у учеников связную речь, собственные высказывания, сравнивать их с другими, отрабатывать умение говорить коротко, но по сути и убедительно.

Организация работы

Учитель четко называет тему, по которой ученики будут высказываться (можно использовать и воображаемый "микрофон"), формулирует незаконченное предложение и предлагает ученикам закончить его. Каждый следующий участник должен начать свое выступление из предложенной формулы. Например: "На сегодняшнем уроке я усовершенствовал свои умения...", "На сегодняшнем уроке самым важным открытием было...", "Этот рассказ научил меня ..." и т.п.

Дерево решений.

Эта технология является вариантом решения конкретной проблемы. "Дерево решений" помогает детям проанализировать и лучше понять механизм принятия сложных решений.

Организация работы

1. Выберите проблему, которая не имеет однозначного решения. Изложить ее можно в виде интересной истории, ситуации из жизни, эпизода из литературного произведения.
2. Предложите ученикам необходимую информацию для решения проблемы, которая возникла во время домашнего чтения.
3. Подготовьте на доске (отдельном плакате), раздайте каждому участнику образец "дерева решений".
4. Четко сформулируйте проблему, ее суть, запишите на доске, заполняя схему.
5. Дайте необходимую дополнительную информацию относительно проблемы.
6. Спросите у учеников об актуальности проблемы, выясните, почему именно стороны хотят ее решения.

7. Пути и варианты решения проблемы можно определить проведением " мозгового штурма". На этом этапе ни один из вариантов не может быть неправильным. Важно набрать как можно больше идей.

8. Обсудите каждый из вариантов решения. Выясните, что положительного или негативного для каждой из сторон он содержит. Таким образом, часть идей можно отклонить и оставить три-четыре.

9. Объедините учеников в малые группы и предложите заполнить схему. Группа путем обсуждения должна дойти до одного варианта решения. Если единства нет, можно применить голосование.

Дискуссия в стиле телевизионного ток-шоу.

Участниками этой технологии есть все ученики класса. Ее цель - обретение учениками привычек публичных выступлений, дискутированный, отстаивание собственной позиции, формирование гражданской позиции. Эта технология дает возможность привлечь всех учеников класса к участию, контролировать ход дискуссии, оценивать участие каждого. Учитель на таком уроке является ведущим. Он имеет право задавать вопрос или, за неимением времени, перебивать того, кто выступает.

Организация работы

1. **Объявите тему дискуссии, сообщите правила проведения:**

- все участники говорят сжато и конкретно;
- предоставлять слово может только ведущий;
- ведущий имеет право остановить того, кто превысил лимит времени.

2. Предложите участникам короткий рассказ или видео фрагмент по исследуемой проблеме.

3. Предоставьте слово «приглашенным», потом зрителям, которые могут высказать свою мысль или задавать вопрос «приглашенным» в течение минуты.

4. Подбейте итоги дискуссии.

Дебаты

Чрезвычайно сложный образ обсуждения дискуссионных вопросов. Его используют лишь тогда, когда ученики хорошо умеют работать в группах, знают технологии решения проблем. В дебатах реакция на противоположные

точки зрения приобретает наибольшую остроту, поскольку ученикам нужно долго готовиться и публично выступать.

Обосновывать правильность своей позиции. Каждая группа должна убедить оппонентов и склонить их к мысли изменить свою позицию. Очень важно, чтобы участники дебатов общались спокойно.

Организация работы

I. Подготовка.

1. Сообщите ученикам тему дебатов.
2. Объедините учеников в группы (две-три). Можно придумать роли длягрупп.
3. Объясните, где найти информацию по теме дебатов. Ученики должны подготовиться к дебатам заранее.
4. Подготовьте аудиторию.

II. Ход дебатов.

1. Объявите тему дебатов и представьте группы.
2. Напомните правила ведения дискуссии.
3. Определите время и порядок проведения дебатов: подготовка в группах -15 мин; выступление каждой группы - 10 мин; общая дискуссия - 15 мин.
4. Во время подготовки группа должна распределить роли, продумать эффективность использования времени, подготовить вопрос для других групп.
5. Чтобы оценить выступления участников дебатов, можно пригласить судей.
6. Учитель должен тщательно следить за временем.
7. Если была задача найти общее решение, то после дискуссии можно провести голосование.

Подбейте итоги, а если были судьи - предоставьте слово им.

ОБОБЩЕНИЕ

Как видим, существуют самые разнообразные методы интерактивного обучения. И применение каждого из них дает возможность не только развить у учащегося коммуникационные навыки и умения, но и дать активный толчок к социализации личности, развить умение работать в команде, а также максимально ликвидировать психологическое напряжение, возникающее между педагогом и детьми

Тема: Технология интерактивного обучения

Как известно, в школьном образовании существует множество методов обучения, разные типы уроков, которые преследуют единую цель – усвоение знаний учащимися. Поощрительным является внедрение новшеств и их гармоничное вливание в устоявшуюся структуру урока. Среди моделей обучения выделяют: пассивную, активную и интерактивную.

Особенностями пассивной модели является то, что ученики усваивают материал из слов учителя или из текста учебника, не общаются между собой и не выполняют никаких творческих заданий. Эта модель самая традиционная и довольно часто используется, хотя современными требованиями к структуре урока является использование активных методов. Активные методы предполагают стимулирование познавательной деятельности и самостоятельности учеников. Эта модель видит общение в системе «ученик-учитель», наличие творческих (часто домашних) заданий как обязательное.

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, взаимодополняющим, 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.

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.

Часто используется работа в парах, особенно она эффективна на начальных этапах обучения. Плюс этой работы заключается в том, что все дети имеют возможность высказаться, обменяться идеями со своим напарником, а только потом огласить их всему классу. Кроме того, никто из учеников не будет просиживать время на уроке, как это очень часто бывает, - все вовлечены в работу.

Подобной работой является и деятельность учеников, которые объединяются в ротационные (изменяющиеся) тройки, таким образом учитель может перемещать учеников сколько угодно раз, задавая при этом различные вопросы.

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 другим. 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.

Интерактивные технологии позволяют в учебно-игровом поле слушателям проиграть разнообразные должностные и личностные роли и освоить их, создавая будущую модель взаимодействия людей в производственной ситуации. 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.

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, объединенного 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.

Одним из самых эффективных средств пробуждения живого интереса к учебному предмету является дидактическая игра. Желание играть,

потребность в игре необходимо использовать и направлять на решение определенных учебных и воспитательных задач.

Дидактические игры для детей с ОПФР должны быть продуманы, подготовлены учителем, иначе они будут утомительными и недоступными детям. Правила игры должны быть краткими и понятными. Эффективность игры во многом зависит от эмоционального отношения педагога к ходу игры, от его заинтересованности в ее результате. Результативность дидактических игр зависит от систематического их использования, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Урок-игра реализует познавательную, воспитательную и коррекционную задачи обучения. В процессе обучения наиболее пригодны методы, которые наиболее реалистичны, например, деловые игры. Деловая игра – это форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования.

Технология игры включает в себя возможное игровое моделирование – создание макетов, замещающих объекты реальной ситуации, а также манипулирование ими с целью замены реального экспериментирования искусственно сконструированными поведенческими образцами. Правила отражают соотношение всех компонентов игры. Они могут быть перенесены в игру из реальной ситуации, в которой развёртывается игровой процесс, или же придуманы.

Проведение деловой игры в учебном процессе позволяет сформировать позитивные установки участников:

-на интерес к учебным занятиям и к тем проблемам, которые моделируются и разыгрываются в игровом процессе;

-усвоение больших объёмов информации, способствующих творческому поиску решений производственных задач;

-формирование объективной самооценки обучаемых;

-возможность к адекватному анализу реальной ситуации;

-развитие инновационного, аналитического, психологического и экономического мышления.

Деловая игра приносит желаемый эффект лишь тогда, когда она опирается на теоретические знания, ясные представления о той области деятельности, которую она имитирует, и является логическим продолжением учебного

процесса, его переходящим в практическую поведенческую стадию заключением.

Формы работы: семинар, конференция по обмену опытом, презентации авторских материалов, аукцион идей, интерактивная игра.

Одной из современных педагогических технологий, в последнее время активно внедряющихся в практику работы учителя химии является кейс – технология.
Кейс-технология – *современная образовательная технология, в основе которой лежит анализ какой-то проблемной ситуации.* Она объединяет в себе одновременно и ролевые игры, и метод проектов, и ситуативный анализ.

Кейс-технология – это не повторение за учителем, не пересказ параграфа или статьи, не ответ на вопрос преподавателя, это анализ конкретной ситуации, который заставляет поднять пласт полученных знаний и применить их на практике.

Цели кейс-технологии:

- углубленное изучение предмета;
- подготовка к олимпиадам, ЕГЭ, ГИА;
- индивидуализация учебного процесса.

Данная технология помогают повысить интерес учащихся к изучаемому предмету, развивает у школьников (и у студентов) такие качества, как социальная активность, коммуникабельность, умение слушать и грамотно излагать свои мысли.

Использование кейс-технологии для дистанционного обучения

В этом случае для каждого учащегося составляется индивидуальный план, где они получают кейс, содержащий пакет учебных пособий, мультимедийный видеокурс, обучающие программы на CD-ROM и электронную рабочую тетрадь. Электронная тетрадь включает в себя рекомендации по изучению данного материала, тесты, вопросы для самоконтроля, практические и творческие задания. А учителям позволяет наиболее эффективно составлять календарно-тематическое планирование по многим предметам.

Кейс-технология состоит в том, что в начале обучения, составляется индивидуальный план, каждый обучающийся получает так называемый

кейс, содержащий пакет учебной литературы, мультимедийный видеокурс, виртуальную лабораторию и обучающих программ на CD-ROM, а также электронную рабочую тетрадь. Последняя представляет собой своеобразный путеводитель по курсу и содержит рекомендации по изучению учебного материала, контрольные вопросы для самопроверки, тесты, творческие и практические задания. Изучая материал курса, обучающийся может запрашивать помощь по электронной почте, отправлять результаты выполнения практических заданий, лабораторных работ.

Кейс-технология использует компьютерные сети и современные коммуникации для проведения консультаций, конференций, переписки и обеспечения обучаемых учебной и другой информацией из электронных библиотек, баз данных и систем электронного администрирования. Важным достоинством этой технологии является возможность более оперативного руководства обучаемым, его воспитания в процессе общения с преподавателем и группой, что является неоспоримым преимуществом традиционных форм очного обучения.

Учебно-методические материалы, используемые здесь, отличаются полнотой и целостностью системно организованного комплекта материалов. К их достоинствам можно отнести:

- **доступность**, как возможность организации самостоятельной работы в электронной библиотеке, так и дома;
- **наглядность**, т.е. красочные иллюстрации, видеофрагменты, мультимедиа-компоненты, схемы, квантованный текст с выделенными важными определениями и т.д.;
- **звуковое сопровождение лекций**;
- **наличие интерактивных заданий**;
- **анимированные примеры решения задач**;
- **возможность нелинейной работы с материалом**, обеспеченного гиперссылками.

Образовательная кейс-технология, где ученик получает определенный набор материалов и заданий и имеет возможность спокойно над ними подумать, а потом отправить (или сдать) выполненную работу проверяющему, очень эффективна. Ведь многим детям нужен индивидуальный темп обучения, ускоренный или замедленный, и не каждый ребенок способен работать в коллективе.

Кейс – технология, кейс – метод.

Кейс-метод широко используется в обучении за рубежом. Впервые он был применён в учебном процессе на факультете права Гарвардского университета. Первые подборки кейсов были опубликованы в 1925 году в отчётах Гарвардского университета.

Проблема внедрения кейс-метода в практику школьного и высшего профессионального образования в настоящее время является весьма актуальной, что обусловлено двумя тенденциями:

первая вытекает из общей направленности развития образования, его ориентации не только на получение конкретных знаний, но и на формирование компетентностей, умений и навыков мыслительной деятельности, развитие способностей личности, среди которых особое внимание уделяется способности к обучению, умению перерабатывать огромные массивы информации и пр.;

вторая вытекает из развития требований к качеству специалиста, который, помимо удовлетворения требованиям первой тенденции, должен обладать также способностью оптимального поведения в различных ситуациях, отличаться системностью и эффективностью действий в условиях непрерывных изменений в общественной, профессиональной и других сферах жизни.

Сущность кейс-метода

Кейс-метод или ***метод конкретных ситуаций*** следует отнести к методам активного проблемного, эвристического обучения. Название метода происходит от английского case – случай, ситуация и от понятия «кейс»-чемоданчик для хранения различных бумаг, журналов, документов и пр.

Суть его в том, что обучающимся предлагают осмыслить и найти решение для ситуации, имеющей отношения к ***реальным жизненным проблемам*** и описание которой отражает какую-либо практическую задачу.
Отличительной особенностью данного метода является создание проблемной ситуации на основе фактов из реальной жизни.
При этом сама проблема ***не имеет однозначных решений***. Для работы с такой ситуацией необходимо правильно поставить учебную задачу, и для ее

решения подготовить «кейс» с различными информационными материалами (статьи, литературные рассказы, сайты в сети Интернет, статистические отчеты и пр.)

Поставив правильно задачу и подготовив «кейс», необходимо организовать деятельность обучающихся по разрешению поставленной проблемы. Работа в режиме кейс-метода предполагает ***групповую деятельность***. Непосредственная цель метода - совместными усилиями каждая из подгрупп обучающихся анализирует ситуацию - case, и вырабатывает практическое решение. В результате организуется деятельность по оценке предложенных решений и выбору лучшего в контексте поставленной проблемы.

Следует отметить, что работа в режиме кейс-метода в некоторой степени технологизирована и ориентирована на технологии проблемного, проектного обучения.

Выделим некоторые технологические особенности кейс-метода:

Метод представляет собой разновидность исследовательской аналитической технологии, т.е. включает в себя операции исследовательского процесса, аналитические процедуры.

Метод выступает как технология коллективного обучения, важнейшими составляющими которой выступают работа в группе (или подгруппах) и взаимный обмен информацией, включая процедуры индивидуального, группового и коллективного развития, формирования многообразных личностных качеств обучаемых.

Метод выступает как специфическая разновидность проектной технологии. В рамках кейс-метода идёт формирование проблемы и путей её решения на основании «кейса», который выступает одновременно в виде технического задания и источника информации для осознания вариантов эффективных действий.

Таким образом, возникает несколько практически значимых вопросов:
Как подготовить «кейс», и какие материалы могут служить источниками «кейсов»?

Как организовать деятельность обучающихся в режиме кейс-метода? Что необходимо учесть?

Как должен выстраивать свою профессиональную деятельность преподаватель, практикующий кейс-метод? Какие плюсы и минусы необходимо учитывать?

Какие преимущества может получить преподаватель, практикующий кейс-метод?

Как подготовить «кейс», и какие материалы могут служить источниками «кейсов»?

Существуют разные подходы классификации «кейсов». Рассмотрим классификацию, основу которой составляют содержание кейса и степень его воздействия на обучающихся. В данной классификации можно выделить: практические кейсы, которые отражают абсолютно реальные жизненные ситуации;

обучающие кейсы, основной задачей которых выступает обучение;

научно-исследовательские кейсы, ориентированные на осуществление исследовательской деятельности.

Основная задача **практического кейса** заключается в том, чтобы детально и подробно отразить жизненную ситуацию. Этот кейс создает практическую, «действующую» модель ситуации. При этом учебное назначение такого кейса может сводиться к тренингу обучаемых, закреплению знаний, умений и навыков поведения (принятия решений) в данной ситуации. Такие кейсы должны быть максимально наглядными и детальными. Главный его смысл сводится к познанию жизни и обретению способности к реальной профессиональной деятельности.

Обучающий кейс, в отличие от практического, отражает жизнь не «один к одному». В обучающем кейсе на первом месте стоят учебные и воспитательные задачи, что предопределяет значительный элемент условности при отражении в нем жизни. Ситуация, проблема и сюжет здесь не реальные, практические. Они характеризуются искусственностью, «сборностью» из наиболее важных деталей. Такой кейс мало дает для понимания конкретного фрагмента общества, однако он обязательно формирует подход к такому фрагменту.

Подобное же свойственно и для **исследовательского кейса**. Его основной смысл заключается в том, что он выступает моделью для получения нового знания о ситуации и поведения в ней. Обучающая функция его сводится к обучению навыкам научного исследования посредством применения метода моделирования. Строится этот кейс по принципам создания исследовательской модели. Доминирование исследовательской функции в

нём позволяет также довольно эффективно использовать его в проектно-исследовательской деятельности.

Тест 16 Ассоциаций - попарные слова-ассоциации (Типатов Николай)

Ассоциативный эксперимент - один из первых проективных методов, З. Фрейд и его последователи предполагали, что неконтролируемые ассоциации - это символическая или иногда даже прямая проекция внутреннего, часто неосознаваемого содержания сознания.

Многие рассматривают Игру в ассоциации, как метод самоисследования, самотестирования.

Итак, Вы можете заглянуть вглубь себя.

• Введите первые 16 слов, которые приходят Вам в голову.

Для упрощения Вам предлагаются конкретные буквы, на которые будут начинаться эти ассоциативные слова.

Так Вы получите первый ассоциативный ряд.

• Далее Вам будут предлагаться пары слов (из Вашего ассоциативного ряда). Введите слово-ассоциацию к каждой паре слов.

Так у Вас появится второй ассоциативный ряд из 8 слов.

• Далее, вводя каждый раз слова-ассоциации к очередной паре слов, у Вас появятся ассоциативные ряды из 4 слов, из 2 слов.

• Последнее слово-ассоциация считается самым важным для вас в данный момент. Внимательно присмотритесь к нему - ведь вы практически вытащили его из своего подсознания:

Тема для Ассоциации Слова-Ассоциации

1. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву Т:

2. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву Д:

3. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву Б:

4. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву М:

5. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву Г:

6. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву А:

7. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву Ж:

8. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву О:

9. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву К:

10. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву Р:

11. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву В:

12. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву Н:

13. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву З:

14. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву П:

15. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву Л:

16. Введите первое слово, которое приходит в голову - на букву С: