**Интерактивные методы обучения**

**Слайд 1**

 Здравствуйте, уважаемые коллеги! Тема нашего занятия «Интерактивные методы обучения».

 Выбор темы не случаен, т.к.:

1. Рассмотрение данного вопроса связано с реализацией компетентностной модели подготовки специалистов и применением активных педагогических технологий.
2. Проблема активности личности в обучении – одна из актуальных проблем как в психологической, педагогической науке, так и в образовательной практике.

 Тема семинара определяет форму. Хотелось бы провести наш семинар в форме диалога. Предлагаю вам подумать над следующим вопросом:

1. Какие методы и приёмы Вы используете на своих занятиях с целью повышения интереса к своему предмету/дисциплине?
2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Слайд 2**

 В педагогике существуют многочисленные классификации методов обучения. Традиционно в ней выделяют три метода:

**Слайд 3,4** 5 щелчков(анимация)

\* **Пассивные:** студенты выступают в роли «объекта» обучения, которые должны усвоить и воспроизвести материал, который передается им учителем- источником знаний. Основные методы это лекция, чтение, опрос.

**Слайд 5,6** 5 щелчков(анимация)

\***Активные:**обучающиеся являются “субъектом” обучения, выполняют творческие задания, вступают в диалог с учителем. Основные методы это творческие задания, вопросы от учащегося к учителю, и от учителя к ученику.

 **\* Интерактивные:**

 Рассмотрим определение «Интерактивные методы обучения».

 Некоторые исследователи под интерактивными методами обучения понимают ***«… все виды деятельности, которые требуют творческого подхода к материалу и обеспечивают условия для раскрытия каждого ученика».***

 **Интерактивный** («Inter» – это взаимный, «act» – действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо.

 Чем же принципиально отличаются интерактивные методы обучения от активных?

 Прежде чем ответить на этот вопрос, хочу обратить ваше внимание на «Пирамиду обучения».

 Национальным тренинговым центром в США ещё в 80-е годы были проведены исследования, которые показали, что интерактивные методы обучения позволяют резко увеличить процент усвоения материала. Результаты этого исследования отражены в таблице, получившей название «Пирамида обучения».

 Мы видим, что наименьший процент усвоения имеют пассивные методики (лекция - 5%, чтение - 10%), а наибольший интерактивные (дискуссионные группы - 50%, практика через действие - 70%, обучение других, или немедленное применение - 90%). Здесь уместно привести китайскую пословицу: «Скажи мне, я забываю. Покажи мне, я могу запомнить. Позволь мне сделать это, и это станет моим навсегда».

 Многие педагоги, в частности и российские, критически оценивают эту «Пирамиду». Действительно, трудно точно измерить «усвоение материала». К тому же мы знаем прекрасных преподавателей, чьи лекции, почти дословно запечатлелись в нашей памяти. Бывают также ученики, прекрасно усваивающие материал при чтении (развитая зрительная память).

 С другой стороны, несмотря на свою спорность, «Пирамида» дает богатую пищу для размышлений о роли методов преподавания, обращает внимание на важность интерактивных методов.

 **Пожалуйста, расскажите, какие методы и приёмы Вы используете на своих занятиях с целью повышения интереса к своему предмету/дисциплине? К какой группе методов Вы их относите?**

 Итак, в чём же отличие интерактивных методов обучения от активных?

**Слайд 9** 9 щелчков(анимация)

Безусловно, интерактивные и активные методы имеют много общего. Но в отличие от активных методов, интерактивные ориентированы **на более широкое взаимодействие обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности студентов в процессе обучения.**

 **Слайд 10**

**Интерактивный метод** можно рассматривать как самую **современную форму активных методов***.*

 Рассмотрим особенности организации интерактивных технологий, их концептуальные позиции и целевые ориентации.

**Слайд 11**

**Классификационные параметры**

**Философская основа**: гуманистическая, природосообразная.

**Методологический подход**: коммуникативный.

**Ведущие факторы развития**: социогенные.

**Вид управления учебно-воспитательным процессом**: сопровождение.

**Тип управления учебно-воспитательным процессом**: взаимообучение.

**Преобладающие методы:** диалогические.

**Организационные формы**: любые.

**Подход к студенту и характер воспитательных взаимодействий**: интерактивный, демократический, сотрудничества.

**Слайд 12**

**Целевые ориентации**

* Активизация индивидуальных умственных процессов студентов.
* Возбуждение внутреннего диалога обучаемого.
* Обеспечение понимания информации, являющейся предметом обмена.
* Индивидуализация педагогического взаимодействия.
* Вывод студента на позицию субъекта обучения.
* Достижение двусторонней связи при обмене информацией между студентами.

 Самой общей задачей преподавателя в интерактивной технологии является **фасилитация**(поддержка, облегчение) – направление и помощь процессу обмена информацией.

В традиционном обучении учитель играет роль**«фильтра»,** пропускающего через себя учебную информацию, в интерактивном**– роль помощника** в работе, активизирующего взаимонаправленные потоки информации.

 Задача преподавателя – создать условия для инициативы студентов. В интерактивной технологии обучаемые выступают полноправными участниками процесса обучения. Их опыт важен не менее, чем опыт учителя, который не столько дает готовые знания, сколько побуждает учащихся к самостоятельному поиску.

**Роли преподавателя при использовании интерактивных методов обучения.**

1. **Роль информатора-эксперта.** Преподаватель излагает текстовый материал, демонстрирует видеоряд, отвечает на вопросы участников, отслеживает результаты процесса и т.д.
2. **Роль организатора-фасилитатора.** Преподаватель налаживает взаимодействие учащихся с социальным и физическим окружением (разбивает на подгруппы, побуждает их самостоятельно собирать данные, координирует выполнение заданий, подготовку мини-презентаций и т.д.).
3. **Роль консультанта.** Преподаватель обращается к профессиональному опыту студентов, помогает искать решения уже поставленных задач, самостоятельно ставить новые и т.д.

 К недостаткам роли фасилитатора относятся большие затраты труда учителя при подготовке, сложность точного планирования результатов.

 Источником помех при интерактивном режиме может быть различие в восприятии, из-за которого может изменяться смысл в процессах кодирования и декодирования информации.

 Но все вышесказанное, конечно, не означает, что нужно использовать только интерактивные методы. Для обучения важны все виды методов и все уровни познания. «Плюсы» и «минусы» применения пассивных и интерактивных методов помогут преподавателю выбрать методы обучения в зависимости от цели и условий работы.

 Далее целесообразно представить перечень наиболее распространенных активных и интерактивных методов. Очень сложно классифицировать интерактивные методы, так как многие из них являются сложным переплетением нескольких приемов. Мы предлагаем очень условное объединение методов в группы, прежде всего по **целям их использования.** Использование тех или иных методов зависит от разных причин: цели занятия, опытности участников и преподавателя, их вкуса. Нужно также оговорить и условность названия многих методов. Часто одно и тоже название используется для обозначения различного содержания, и наоборот одни и те же методы встречаются под разными именами.

**Слайд 14**

1. Творческие задания.

2. Работа в малых группах.

3. Обучающие игры.

 \* Ролевые.
 \* Деловые.
 \* Имитационные.

4. Использование общественных ресурсов.

 \* Приглашение специалиста.
 \* Экскурсии.

5. Социальные проекты.

 \* Соревнования.
 \* Выставки, спектакли, представления и т.д.

**Слайд 15**

6. Изучение и закрепление нового информационного материала.

 \* Интерактивная лекция.
 \* Ученик в роли учителя.
 \* Работа с наглядным пособием.
 \* Каждый учит каждого.

7. Работа с документами.

 \* Составление документов.
 \* Письменная работа по обоснованию своей позиции.

8. Обсуждение сложных и дискуссионных проблем.

 \* Проектный метод.
 \* Шкала мнений.
 \* Дискуссия.
 \* Дебаты.
 \* Симпозиум.

**Слайд 16**

9. Разрешение проблем.

 \* Мозговой штурм.
 \* Дерево решений.
 \* Переговоры и медиация.

Рассмотрим подробнее несколько интерактивных методов.

1. **Кейс-метод**

 **Кейс-метод (Case study)** – это техника обучения, использующая описание реальных экономических, социальных, бытовых или иных проблемных ситуаций (от англ. case – «случай»). При работе с кейсом обучающиеся осуществляют поиск, анализ дополнительной информации из различных областей знаний, в том числе связанных с будущей профессией.

«Суть его заключается в том, что учащимся предлагают осмыслить реальную жизненную ситуацию, описание которой отражает не только какую-нибудь практическую проблему, но и актуализирует определенный комплекс знаний, который необходимо усвоить при разрешении данной проблемы. При этом сама проблема не имеет однозначных решений».

 В кейс-методе происходит формирование проблемы и путей её решения на основе пакета материалов (кейса) с разнообразным описанием ситуации из различных источников: научной, специальной литературы, научно-популярных журналов, таких как «Наука и жизнь», СМИ и др. В кейсе содержится неоднозначная информация по определенной проблеме. Такой кейс одновременно является и заданием, и источником информации для осознания вариантов эффективных действий (Ю.П. Сурмин, Г.Л. Багиев, В.Н. Наумов, С.М. Самарина, С.А. Калугина). Кейс-метод по отношению к другим технологиям можно представить как сложную систему, в которую интегрированы другие, менее сложные методы познания. В него входят: моделирование, системный анализ, проблемный метод, мысленный эксперимент, методы описания, классификации, дискуссии, игровые методы и др. В качестве задания обучающемуся (или группе обучающихся) можно предложить сделать доклад, подготовить проект или компьютерную презентацию. В сущности, кейс  интегрирует многие интерактивные методы..

 Будучи интерактивным методом обучения, он завоевывает, как показывает практика, позитивное отношение со стороны студентов, которые видят в нем игру, обеспечивающую освоение теоретических положений и овладение практическим использованием материала.

 При работе с кейсом у обучающихся формируются следующие компоненты ключевых компетенций: умения решать проблемы, общаться, применять предметные знания на практике, умение вести переговоры, брать на себя ответственность, толерантность, рефлексивные умения.

1. **Интерактивные формы, методы и приёмы: «Аквариум», «Веббинг», «Броуновское движение».**

 Эти методы можно отнести к игровым методикам.

 Игра – вид деятельности, который присущ и детям, и взрослым, поэтому использование данного вида деятельности в образовательном процессе известно давно. Однако важным является применение такого аспекта этой деятельности, который способствует появлению непроизвольного интереса к изучаемому предмету. При этом должно происходить серьезное и глубинное восприятие изучаемого материала. Игра не должна привести к неправильному пониманию той или иной проблемы, обучающиеся должны проникнуться сложностью изучаемого материала и понимать, что процесс учения является не только интересной игрой. Игра стимулирует активное участие обучающихся в учебном процессе и вовлекает даже наиболее пассивных.

**Слайд 21**

**«Аквариум»**

 Форма. Студенты делятся на 2-4 группы. Одна группа размещается в центре аудитории, создавая внутренний круг. Участники группы начинают обговаривать проблему предложенную учителем. Все остальные, молча, наблюдают за решением проблемы. На работу отводится 3-5 минут. После решения проблемы группа занимает место во внешнем кругу, а преподаватель задает вопросы студентам:

* Согласны ли Вы с таким решением?
* Достаточно ли аргументировано это решение?
* Какой аргумент Вы считаете наиболее преобладающим?

 После этого место в «Аквариуме» занимает другая группа и обговаривает следующую проблему предложенную педагогом. Все группы по очереди имеют возможность побывать в «Аквариуме».

**Слайд 22**

**«Веббинг»**

 Прием, показывающий логическую связь между явлениями, действиями, основанный на ассоциативных и логических элементах учебной деятельности. Начинается с ключевого слова, вокруг которого наращиваются другие термины, связанные с ним ассоциативно или логично.

1. **Метод «мозгового штурма»**

 Данный метод направлен на генерирование идей по решению проблемы. Основан на процессе совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблемных задач.

 Задание может содержать профессионально значимый или междисциплинарный вопрос. При этом все идеи и предложения, высказываемые участниками группы, должны фиксироваться на доске (или большом листе бумаги), чтобы затем их можно было проанализировать и обобщить. Последовательное фиксирование идей позволяет проследить, как одна идея порождает другие идеи. Дух соревнования активизирует мыслительную деятельность студентов.

 По окончании «штурма» все предложенные идеи (решения) подвергаются анализу, в котором участвует вся группа. Обучающимся сообщается правильный ответ.

 Метод «мозгового штурма» позволяет вовлекать в активную деятельность максимальное число обучающихся. Применение данного метода возможно на различных этапах урока: для введения новых знаний, промежуточного контроля качества усвоения знаний, закрепления приобретённых знаний (на обобщающем занятии по конкретной теме курса).

 «Мозговой штурм» является эффективным методом стимулирования познавательной активности, формирования творческих умений обучающихся как в малых, так и в больших группах.  Кроме того, формируются умения выражать свою точку зрения, слушать оппонентов, рефлексивные умения.

**Идеальная модель обучения**

 И еще один немало важный момент, о котором хотелось упомянуть.

 Среди отечественных исследователей-методистов крепнет понимание необходимости создания такой модели обучения (названную ими идеальной), в которой сущность обучения не будет сводиться ни к передаче учащимся готовых знаний, ни к самостоятельному преодолению затруднений, ни к собственным открытиям учащихся. Ее отличает разумное сочетание педагогического управления с собственной инициативой и самостоятельностью, активностью студента. И именно только такая модель обучения, которая опирается на всю совокупность нынешних знаний о механизмах обучения, целях и мотивах познавательной деятельности.

 А коль так, то перед нами учителями открывается широкое поле деятельности - творить, экспериментировать и искать идеальный вариант обучения. «Хороший урок учитель создаёт всю свою жизнь».

 Своё выступление хотелось бы закончить словами известного педагога И.П.Подласового: «Педагогическая теория – абстракция. Ее практическое применение – всегда высокое искусство». И пусть, каждый рассудит смысл этих слов, как считает нужным для себя.