

# Использование интерактивных методов в работе с педагогами

Васенькина С.Ю.,  
заместитель заведующего по УВР МДОБУ  
«Детский сад № 8 «Сказка» г.Волхов

**Интерактивное обучение** – это одна из разновидностей активного метода обучения. Взаимодействие при **интерактивном обучении** осуществляется не только между педагогом и учеником, в данном случае все **обучаемые** контактируют и работают сообща (или в группах)

### Интерактивные формы:



- По отношению к методической работе: интерактивное обучение – это диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется обучение педагогов и руководителя методического мероприятия.

# Основные характеристики интерактивного обучения:

**Специальная форма организации познавательной деятельности**

**Процесс обучения «погружается» в процесс общения**

**Активность обучаемых выше активности обучаемого**

**Совместная деятельность внутри группы**

**Каждый вносит свой индивидуальный вклад**

**Диалоговое общение, которое ведет к совместному решению проблем**



# Интерактивные методы обучения делятся на групповые и индивидуальные

## групповые

Дискуссионные

Игровые

Тренинг методы

## индивидуальные

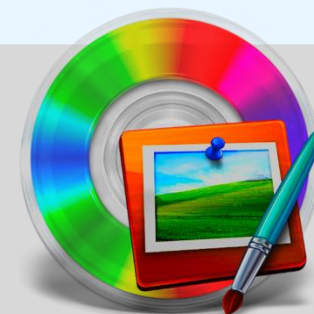
Практические задания

«взаимо»-Упражнения



# Формы работы при индивидуальных и групповых методах обучения

индивидуальные	дискуссионные	игровые	тренинг методы
Выполнение практических задач самостоятельно	Дискуссия	Операционная игра	Социально-психологический тренинг
	Метод кейсов	Деловая игра	Тренинг делового общения
Использование «взаимо»-упражнений в парах/тройках	Мозговой штурм	Дидактическая игра	Тренинг креативности
	Обсуждение	Сюжетно-ролевая игра	
	Дебаты		



# Кредо интерактивного обучения

- То, что я слышу, я забываю.
- То, что я вижу и слышу, я немного помню.
- То, что я вижу и слышу и обсуждаю, я начинаю понимать.
- Когда я слышу, вижу, обсуждаю и делаю, я приобретаю знания и навыки.
- Когда я передаю знания другим, я становлюсь мастером.



# Структура занятия с использованием интерактивных методов

## Интерактивное обучение



37

## Подготовка

Начало занятия – стадия вызова

Смысловая часть – подача материала

Рефлексия – получение обратной связи

# Подготовка занятия

- Ведущий производит:
  - Подбор темы, определение цели
  - Подбор практических ситуаций, приемов (из жизни, наблюдений, из опыта своего и других педагогов и пр.)
  - Изучение и подбор кратких и точных определений понятий
  - Определение временных рамок занятия
  - Продумывание формы проведения занятия
  - Подготовку раздаточного материала (тексты, графики, символы, иллюстрации и пр.)
  - Обеспечение технического оборудования





## Варианты включения интерактивных методов обучения на «стадии вызова» (начала занятия)

- Цветное голосование
- Метод «Ладони»
- «Синквейн» (восточный стих)
- Хук - «крючок» (притча, игра, схемы, «ожившие» модели)
- Обсуждение домашней творческой работы
- «Мозговой штурм»



# Цветное голосование (А.Эткинд)

<p>Пришел с интересом/ тема интересует</p>	<p>Думаю, что не узнаю ничего нового</p>	<p>Пришел, чтобы пообщаться</p>	<p>Пришел, потому что пригласили, а есть дела поважнее</p>

# Метод «Ладони» (Е.Быкасова)

- Цель: определить ожидания от встречи и опасения
- Для этого на одной стороне напишите ожидания, на другой – опасения
- В конце занятия мы вернемся к этим ладонкам и узнаем, подтвердились ваши ожидания/опасения и в чем это проявилось



# Синквейн

(пятистрочная стихотворная форма, возникшая в США в начале XX века под влиянием японской поэзии)

- 1 строка – существительное (тема)
- 2 строка – два прилагательных (определение темы)
- 3 строка – три глагола, показывающих действия (в рамках темы)
- 4 строка – фраза из четырех слов, содержащая отношение автора к теме
- 5 строка – вывод (завершение темы), выраженный любой частью речи



# Хук – «крючок»



Пассивный  
метод



Активный  
метод



Интерактивный  
метод

# «Мозговой штурм» - Это средство получения от группы лиц, идей за короткий промежуток времени

## Подготовительный этап

- Формулирование проблемы
- Отбор участников «Мозгового штурма»
- Формулирование правил ведения «Мозгового штурма»
- Решение организационных вопросов



## Этап генерирования идей



## Этап анализа и оценки идей

Brainstorming



# Варианты включения интерактивных методов обучения на стадии «смысловая часть»

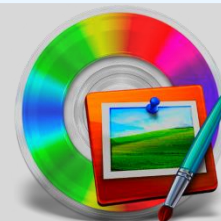
ЗНАКОМЫЕ	НОВЫЕ
<ul style="list-style-type: none"><li>• Деловая игра</li><li>• Опорный конспект</li><li>• Мастер-класс</li><li>• Продвинутая лекция</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Кейс-технологии</li><li>• Кластеры</li><li>• «Инсерт»</li><li>• Метод ЗХУ</li><li>• «Фишбон» (рыбья кость)</li><li>• Ромашка Блума</li><li>• Интеллект карта</li></ul>



# Метод «Знаю, Хочу узнать, Узнал» (ЗХУ)

(Донна Огл)

Что ты знал?	Что бы ты хотел узнать?	Что ты сейчас узнал?
Излагается имеющаяся информация – одним словом, словосочетанием, краткой фразой	Задаются вопросы по интересующим проблемам темы	Осмысленное от первоисточников позволяет найти ответы на вопросы
Работают индивидуально, в парах, в группах	Количество вопросов показывает интерес к теме	Кратко описываются ответы на поставленные вопросы





# Кейс – технологии (основоположник – Гарвардская юридическая школа)

- От англ. «**case**» — случай — интерактивная **технология** обучения, направленная на формирование у обучающихся знаний, умений, личностных качеств на основе анализа и решения реальной или смоделированной проблемной ситуации в контексте профессиональной деятельности, представленной в виде **кейса**.
- Иногда термин «Кейс-технологии» используется, как папка с учебными материалами.
- Кейс-технологии представляют собой группу образовательных технологий, методов и приемов обучения, основанных на решении конкретных проблем, задач.
- Кейс-технологии так же называют методом анализа конкретных ситуаций (АКС)



# Цели, реализуемые в кейс-технологии:

- Интеллектуальное развитие обучаемых
- Развитие коммуникативных навыков
- Осознание многозначности профессиональных проблем
- Приобретение опыта поиска альтернативных решений

\*основой Кейс-технологии является готовый кейс (ситуация, соответствующая реальности – совокупность взаимосвязанных фактов и явлений)



# Методы Кейс-технологии

- **Кейс-стади** - метод ситуационного анализа, метод конкретных ситуаций, разработка разных вариантов решений, выбор лучших вариантов
- **Метод инцидентов** – самостоятельный поиск информации, ее сбор, систематизация анализ
- **Метод ситуационно-ролевых игр** – создание в виде инсценировки ситуаций с последующей оценкой поступков



# Этапы решения кейсов



**1 этап** - Знакомство с ситуацией,  
ее особенностями

**2 этап**- Выделение основной проблемы

**3 этап** - Предложение тем для «мозгового  
штурма»

**4 этап** - Анализ последствий принятия того  
или иного решения

**5 этап** - Предложение одного или  
нескольких вариантов последовательности  
действий

# Баскет-метод

(один из авторов – 34 Президент США Дуайт Дэвид Эйзенхауэр)

- - это метод разбора деловой корреспонденции на основе имитации ситуаций, часто встречающихся в практике работы руководителей. Обучаемому предлагают выступить в роли руководителя, которому требуется в срочном порядке разобрать накопившиеся на его столе деловые бумаги (письма, докладные записки, телефонограммы, факсы, отчеты и т.п.) и предпринять по ним определенные действия. Кроме того, он получает всю необходимую информацию об организации и о руководителе, от лица которого ему придется выступать. Упражнение можно усложнить, включив в него телефонные звонки, различные помехи, визиты разных людей, незапланированные встречи и т.п.



# Метод дискуссии

(начало устойчивого интереса педагогов и психологов к феномену дискуссии относится к 30-м гг. XX в. и связано с работами известного швейцарского психолога Жана Пиаже)

- - это обмен мнениями в соответствии с правилами
- - это метод обсуждения и разрешения спорных вопросов.

В настоящее время она является одной из важнейших форм образовательной деятельности, стимулирующей инициативность обучающихся, развитие рефлексивного мышления.



# «Инсерт» – прием маркировки текста –

интерактивная система заметок для эффективного чтения и размышления (Д. Воган и Т. Эстес)

V	—	+	?	!
уже знал	новое или противоречащее с прежними знаниями	интересно	неясно, есть вопросы	хочу знать больше

# Кластеры – способ графической организации материала

(впервые был предложен математиком Р. Трионом)

- Этот метод позволяет сделать наглядными те мыслительные процессы, которые используются при «погружении» в ту или иную тему. Иногда этот способ называют «наглядным мозговым штурмом».
- Суть метода: выделение основных смысловых единиц, которые фиксируются в виде схемы с обозначением всех связей между ними.





# Последовательность действий при составлении кластеров:

1. По середине чистого листа (доски) написать ключевое слово или предложение, которое является сердцем идеи/темы.
2. Вокруг «накидать» слова или предложения, выражающие факты, образы, подходящие для данной идеи/темы.
3. Появившиеся слова соединяются прямыми линиями с ключевым понятием. У каждого из «спутников» в свою очередь тоже появляются свои «спутники», устанавливаются новые логические связи.



## В работе над кластером необходимо соблюдать следующие правила:

- Не бояться записывать все, что приходит на ум, дать волю воображению и интуиции.
- Продолжать работу пока не кончится время или не иссякнут идеи.
- Постараться построить как можно больше связей.
- Не следовать по заранее определенному плану.

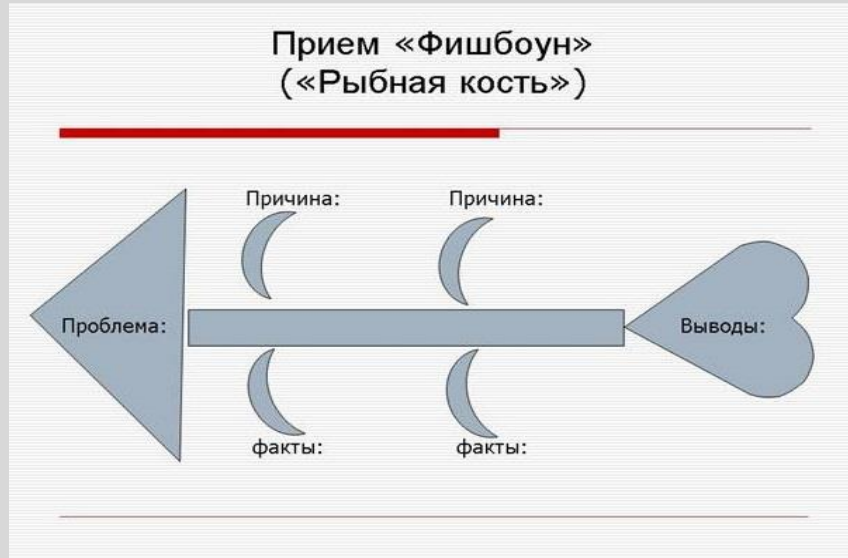


# «Фишбоун» (автор - Исикава)

- **Метод** направлен на развитие критического мышления в наглядно-содержательной форме.
- **Суть метода** – установление причинно-следственных взаимосвязей между объектом анализа и влияющими на него факторами, совершение обоснованного выбора.
- **Метод позволяет:**
  - организовать работу в парах или подгруппах;
  - развивать критическое мышление;
  - наглядно представить взаимосвязи между причинами и следствиями;
  - ранжировать факторы по степени их значимости;
  - развивать навыки работы с информацией



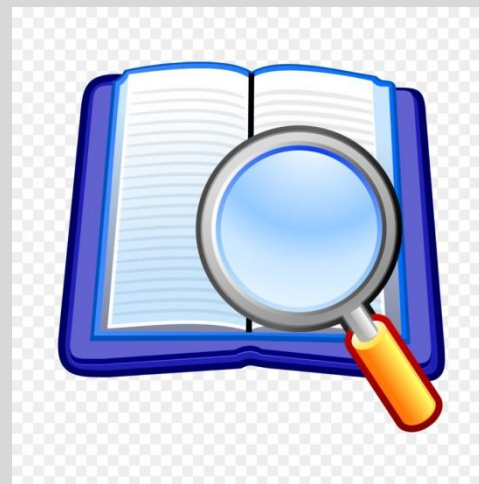
# «Фишбоун»



- «Голова» - проблема, вопрос или тема, которые подлежат анализу
- «Верхние косточки» – причины, которые привели к проблеме
- «Нижние косточки» – факты, подтверждающие наличие причин.
- «Хвост» – ответ на поставленный вопрос, выводы, обобщения.

## Варианты включения интерактивных методов обучения на стадии «рефлексия»

- Акрослово
- Рефлексивная мишень
- Цветовое голосование
- ПОПС-формула
- Шесть шляп
- SMS



# Акрослово

Опишите при помощи эпитетов или дайте характеристику	<b>И</b> - интересный
	<b>Н</b> - нетрадиционный
	<b>Т</b> - трудный
	<b>Е</b> - ершистый
	<b>Р</b> - рациональный
	<b>А</b> - актуальный
	<b>К</b> - креативный
	<b>Т</b> - толковый
	<b>И</b> - игральный
<b>В</b> - взаимный	



# Рефлексивная мишень



- Каждый участник мероприятия маркером четыре раза (по одному в каждый сектор) «стреляет» в мишень, делая метку (точку, плюс). Метка соответствует оценке результатов состоявшегося мероприятия
- Низкая оценка – поле 0
- Если выше – поле 5
- Очень высокая – 10
- После того как все «выстрелили» ведущий делает краткий анализ.

# Цветное голосование

в конце встречи





# ПОПС-формула

- В конце встречи предлагается написать 4 предложения, отражающие:
- **П** – позицию («Я считаю, что...»)
- **О** – объяснение («потому что...»)
- **П** – пример («Я могу доказать на примере...»)
- **С** – следствие или суждение («Исходя из этого, я делаю вывод...»)

# SMS

- В конце встречи педагогам предлагается на бумажных сотовых телефонах написать SMS-сообщение, отражающее впечатления от встречи (что узнал, насколько плодотворна была работа и пр.)

# «Шесть шляп мышления»

(Эдвард де Боно)



- **Синяя** – Чего мы достигли? Что с этим будем делать дальше?
- **Белая** – Какой мы обладаем информацией?
- **Красная** – Какие у меня по этому поводу возникли чувства?
- **Желтая** – Почему это стоит сделать? Что положительного я в этом вижу?
- **Зелёная** – Какие еще есть идеи? Что можно ещё сделать?
- **Чёрная** – Какие препятствия могут быть на пути? В чем недостатки?

# Желаю всем взаимопонимания

