



ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՎՈՂ ՈՒՍՈՒՑՉԻ
ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ «Ուսուցման ինտերակտիվ մեթոդներ»
Հետազոտող ուսուցիչ՝ Հարությունյան Զարուհի
Դպրոց՝ «Արգավանդի միջնակարգ դպրոց», ՊՈԱԿ
Մենթոր ուսուցիչ՝ Եղիազարյան Գայանե

ԱՐՄԱՎԻՐ - 2023

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

Выполнила: Арутюнян Заруи

Научный руководитель: Егиазарян Гаяне Сероповна

АКТУАЛЬНОСТЬ ТЕМЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Актуальность работы приобретает в настоящее время, когда широкое распространение приобретают информационные технологии в обучении. Информационные технологии позволяют создавать интерактивные обучающие программы, оказывающие дополнительную поддержку учащимся в освоении учебной программы и развитии познавательной деятельности.

Интерактивные методы обучения показывают новые возможности, связанные прежде всего, с налаживанием межличностного взаимодействия путём внешнего диалога в процессе усвоения учебного материала.

Среди интерактивных форм обучения данной работы выделяет следующие:

- ❖ игра как средство интерактивного обучения;
- ❖ личностно-ориентированный подход;
- ❖ проблемно-задачный подход;
- ❖ ИКТ как приём представления материала;
- ❖ правила управления успехом на уроке.

ПРОБЛЕМА ИССЛЕДОВАНИЯ

Какие интерактивные методы обучения способствуют повышению эффективности учебно - воспитательного процесса?

ЦЕЛИ ИССЛЕДОВАНИЯ

- *Целью* данной работы является углубленное изучение интерактивных методов обучения;
- выявление и применение интерактивных методов обучения на уроках русского языка;
- созданию комфортных условий обучения, при которых ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

ОБЪЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ

Концепт «Интерактивные методы обучения»

ПРЕДМЕТ ИССЛЕДОВАНИЯ

Интерактивные методы обучения, применяемые на уроках русского языка.

ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИЯ

- ❖ Определить сущность понятия интерактивных технологий;
- ❖ Рассмотреть современные подходы в использовании интерактивных методов в образовательном процессе;
- ❖ Изучить модели интерактивных методов обучения.

ГИПОТЕЗА ИССЛЕДОВАНИЯ

Применение интерактивных технологий в процессе взаимодействия учителя и учащихся будет эффективным, если:

- ❖ будут исследованы информационно коммуникационные технологии в процессе взаимодействия учителя и учащихся на уроке русского языка;
- ❖ будет создано организационное обеспечение применения интерактивных методов обучения на уроках русского языка.
- ❖ будут изучены модели интерактивных методов обучения.

СТРУКТУРА РАБОТЫ

ВВЕДЕНИЕ

ГЛАВА I. ПОНЯТИЕ ОБ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДАХ ОБУЧЕНИЯ

- 1.1. Интерактивные методы, их роль и место в современном образовательном процессе.
- 1.2. Основные правила организации интерактивного обучения.

ГЛАВА II. КЛАССИФИКАЦИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

- 2.1. Круглый стол (дискуссия, дебаты).
- 2.2. «Мозговой штурм».
- 2.3. Деловые и ролевые игры.
- 2.4. Case-study.
- 2.5. Мастер класс.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

ГЛАВА I. ПОНЯТИЕ ОБ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДАХ ОБУЧЕНИЯ

Понятие «интеракция» возникло впервые в социологии и социальной психологии. Слово «интерактив» пришло к нам из английского от слова «interact» (от англ. interaction - взаимодействие). «**Inter**» – «взаимный», «**act**» – «действовать». Следовательно, «интерактивные методы» можно перевести как «методы, позволяющие учащимся взаимодействовать между собой».

Интерактивные методы

Особую актуальность приобретают *интерактивные методы обучения*, «способы целенаправленного усиленного межсубъектного взаимодействия педагога и учащихся по созданию оптимальных условий своего развития». К ИМ, относятся групповые дискуссии, деловые игры, метод проектов и др.

Основные правила организации интерактивного обучения.

Правило 1. В работу должны быть вовлечены в той или иной мере все участники. С этой целью полезно использовать технологии, позволяющие включить всех участников в процесс обсуждения.

Правило 3. Обучающихся в технологии интерактива не должно быть много. Количество участников и качество обучения могут оказаться в прямой зависимости (до 25 человек).

Правило 5. Четкое закрепление процедур и регламента. Об этом надо договориться в самом начале и постараться не нарушать его.

Правило 2. Надо позаботиться о психологической подготовке участников. Не все, пришедшие на занятие, психологически готовы к непосредственному включению в те или иные формы работы. В этой связи полезны разминки, постоянное поощрение за активное участие в работе.

Правило 4. Подготовка помещения для работы. Помещение должно быть подготовлено с таким расчетом, чтобы участникам было легко пересаживаться для работы в больших и малых группах.

Правило 6. Отнеситесь с вниманием к делению участников семинара на группы.

ГЛАВА II. КЛАССИФИКАЦИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

Характеристика методов

Методы создания благоприятной атмосферы, организации коммуникации

Методы обмена деятельностью

Методы мыследеятельности

Методы смысловорчества

Методы, рефлексивной деятельности

Интерактивные методы (интерактивные игры)

Круглый стол (дискуссия, дебаты)

«Круглый стол» — это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, научить культуре ведения дискуссии. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией.

Основной целью проведения «круглого стола» является выработка у учащихся профессиональных умений излагать мысли, аргументировать свои соображения, обосновывать предлагаемые решения и отстаивать свои убеждения. При этом происходит закрепление информации и самостоятельной работы с дополнительным материалом, а также выявление проблем и вопросов для обсуждения.

Дискуссия

Дискуссия (от лат. discussio — исследование, рассмотрение) — это всестороннее обсуждение спорного вопроса в публичном собрании, в частной беседе, споре.

Дискуссия заключается в коллективном обсуждении какого-либо вопроса, проблемы или сопоставлении информации, идей, предложений.

Цели проведения дискуссии могут быть очень разнообразными: обучение, диагностика, преобразование и др.

Каждая дискуссия обычно проходит три стадии:

1. Стадия ориентации
2. Стадия оценки
3. Стадия консолидации

Составной частью любой дискуссии является процедура вопросов и ответов. Все вопросы можно разделить на две группы: *уточняющие (закрытые)* и *восполняющие (открытые)* вопросы.

С преподавательской точки зрения, вопросы могут быть:

- ❖ *контролирующими;*
- ❖ *активизирующими внимание;*
- ❖ *активизирующими память;*
- ❖ *развивающими мышление.*

ДЕБАТЫ

В основе «круглого стола» в форме *дебатов* - свободное высказывание, обмен мнениями по предложенному учащимся тематическому тезису. Участники дебатов приводят примеры, факты, дают информацию и т.д.

Основное отличие дебатов от дискуссий состоит в следующем: эта форма «круглого стола» посвящена однозначному ответу на поставленный вопрос – **да** или **нет**. Одна группа (*утверждающие*) является сторонниками положительного ответа, а другая группа (*отрицающие*) – сторонниками отрицательного ответа. Внутри каждой из групп могут образовываться 2 подгруппы, одна подгруппа – подбирает аргументы, а вторая – разрабатывает контраргументы.

Мозговой штурм

Мозговой штурм (англ. Brainstorming) – один из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности. Позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения.

Цель мозгового штурма – создать новые идеи, получить лучшую идею или лучшее решение, а также поиск как можно более широкого спектра направлений решения задачи.

Мозговой штурм (мозговая атака) - это:

- ❖ новаторский метод решения проблем;
- ❖ максимум идей за короткий отрезок времени;
- ❖ расслабление, полет фантазии, самоудовлетворение;
- ❖ отсутствие какой-либо критики;
- ❖ это развитие, комбинация и модификация как своих, так и чужих идей.

Деловые и ролевые игры

Деловая игра - средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности методом поиска новых способов ее выполнения. Игра является методом эффективного обучения, поскольку снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности.

Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнообразных условий профессиональной деятельности, характерных для данного вида практики.

Case-study

Метод кейсов представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации, которая возникла в результате происшедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент времени. Различают полевые ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и кресельные (вымышленные) кейсы.

Мастер класс

Мастер класс – это главное средство передачи концептуальной новой идеи своей педагогической системы. Преподаватель как профессионал на протяжении ряда лет вырабатывает индивидуальную методическую систему, включающую целеполагание, проектирование, использование последовательности ряда известных дидактических и воспитательных методик, занятий, собственные «ноу-хау», учитывает реальные условия работы с различными категориями учащихся и т.п.

Мастер - класс - это двусторонний процесс, и отношения "учитель-ученик" являются совершенно оправданными. Поэтому мастер-класс нередко называют школой.

Целью проведения мастер-класса является:

- ❖ Профессиональное;
- ❖ Интеллектуальное;
- ❖ Эстетическое воспитание учащихся.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Цель интерактивного обучения — создание комфортных условий обучения, при которых ученик чувствует свою успешность, свое интеллектуальное совершенство, что делает продуктивным сам образовательный процесс.

Интерактивное обучение позволяет решать одновременно несколько задач, главной из которых является развитие коммуникативных умений и навыков, помогает установлению эмоциональных контактов между учащимися, обеспечивает воспитательную задачу.

Использование интерактивных форм в процессе обучения, как показывает практика, снимает нервную нагрузку обучающихся, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятий.

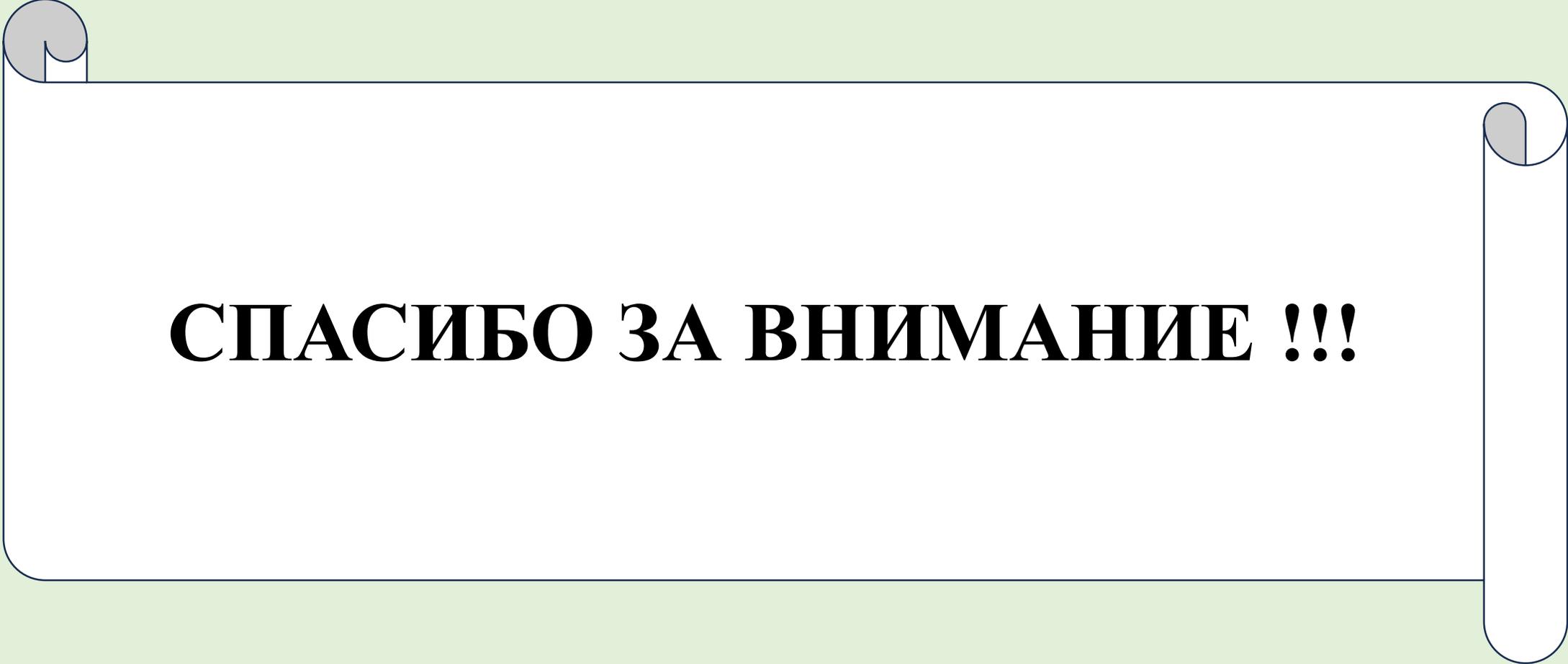
Основой интерактивных подходов являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются обучающимися. Основное отличие интерактивных упражнений и заданий заключается в том, что они направлены не только и не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового.

Использование интерактивной модели обучения предусматривают моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи.

Методы интерактивного обучения также обеспечивают достижение целей первых трех уровней, причем более эффективно, чем это делают методы традиционной системы обучения.

Интерактивные методы обучения:

- ❖ способствуют поддержанию и развитию образовательной мотивации;
- ❖ формируют умение концентрироваться на проблеме, собирать и осмысливать информацию;
- ❖ воспитывают умение формировать и отстаивать свою позицию, умение вести диалог;
- ❖ развивают готовность к самообразованию, осмыслению образовательных потребностей;
- ❖ способствуют образовательной рефлексии, саморегуляции и самоорганизации.



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ !!!