

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа с.Дуван
муниципального района Дуванский район Республики Башкортостан

**ДОКЛАД
МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ
ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

Выполнила: Трофимова М.А.
учитель начальных классов

Одной из основных методических инноваций при реализации ФГОС сегодня являются **интерактивные методы обучения**. Интерактивное обучение- это диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие учителя и ученика, ученика и ученика.

В интерактивной методике существует множество приемов и методов. Интерактивные методы тесно связаны с активными методами обучения.

Можно выделить следующие методы, некоторые их называют технологиями.

Мозговой штурм.

Кластеры, сравнительные диаграммы,
пазлы

Работа в парах.

Ротационные (сменные) тройки.

Карусель.

Работа в малых группах.

Аквариум.

Незаконченное предложение.

Броуновское движение.

«Дерево решений».

Ролевая (деловая) игра.

Метод пресс.

Займи позицию.

Круглый стол, дискуссия, дебаты.

творческие задания;

интерактивная экскурсия;

видеоконференция;

социально-психологический тренинг;

фокус группа;

метод портфолио;

метод проектов;

метод «Займи позицию»;

метод «Дерево решений»;

метод «Попс-формула» и д.р.

МОЗГОВОЙ ШТУРМ (или мозговая атака)

Метод мозгового штурма является одним из способов поиска новых идей.

При одном из вариантов организации работы на уроке, класс разделяется на 2 группы.

Одни ребята выдвигают идеи и предположения — создают банк идей. Вторые занимаются анализом. Соответственно, группы работают по очереди.

Возможна и другая форма организации мозгового штурма, когда все ребята участвуют в процессе одновременно, выступая сначала в роли генераторов идей, потом — в роли критиков.

Этапы проведения мозговой атаки на уроке

Создание банка идей. Примерное время проведения 10 – 15 минут. На этом этапе происходит наработка возможных решений. Чем их больше, тем лучше. Важно, чтобы учащиеся не боялись высказывать свои мысли, даже если они кажутся невероятными, фантастичными. Критика и комментирование не допускаются. Все предложения фиксируются учителем на доске. Дети должны знать, что каждый из них может и должен внести свой вклад в создание банка идей.

Анализ идей. Он занимает основное время урока. Происходит коллективное обсуждение, анализ и критика всех предложений. Желательно в каждой идее найти что-то положительное, значимое, и рассмотреть возможность ее применения в иных условиях.

Обработка результатов. Данный этап можно провести на отдельном уроке. Из всех предложенных и рассмотренных идей выбирается самая интересная и практичная.

Метод мозгового штурма может применяться в любой области знаний.

Учитель может выбрать практическую любую тему к изучению, как в рамках

определенного предмета, так и для внеклассной программы. Например: «Что такое

загадки?», «Определение прогноза погоды при помощи самодельных устройств», «Здоровье человека». Так же можно использовать метод для решения отдельных задач. Например, гусиные лапки. Некогда Россия переправляла гусей в Европу своим ходом. Основная проблема состояла в том, что лапки птиц очень нежные и их легко было поранить. Что придумали русские купцы, чтобы избежать этого?

(Часть улицы огораживали с двух сторон забором, наливали в её начале горячую жидкую смолу, а в конце насыпали мелкий речной песок. Лапы гусей очень устойчивы и к холоду, и к горячему. Поэтому они без вреда для себя пробегали по смоле, которая налипала на их лапы, а потом по песку и на смолу прилипал песок.)

Кластеры, сравнительные диаграммы, пазлы — поиск ключевых слов и проблем по определенной мини-теме.

Кластер - это способ графической организации материала, позволяющий сделать наглядными те мыслительные процессы, которые происходят при погружении в ту или иную тему.

Пазлы: изучаемый (или контролируемый) материал частями записан на отдельных карточках, но в каждой карточке должна быть информация к поиску следующей. Ученик должен собрать все карточки по указанному учителем материалу.

Сравнительная диаграмма – универсальный метод активизации учащихся в учебной деятельности, позволяющий им научиться находить общее и различное в изучаемых объектах, научиться находить параметры, по которым можно провести подробный анализ двух-трех рассматриваемых понятий (моделей)

Круглый стол (дискуссия, дебаты) — групповой вид метода, которые предполагает коллективное обсуждение учащимися проблемы, предложений, идей, мнений и совместный поиск решения.

Деловые игры (в том числе ролевые, имитационные, луночные) — достаточно популярный метод, который может применяться даже в начальной школе. Во время игры учащиеся играют роли участников той или иной ситуации, примеривая на себя разные профессии.

Например:

- научно-исследовательская лаборатория: две команды – изобретатели и инженеры.

Математика. Можно дать задание построить «дом» с различными расчетами (сколько квартир, дверей, окон, подъездов? и т. д.).

- точка зрения.

Участники – учащиеся двух команд, отстаивающих ту или иную точку зрения.

Наблюдатель – учитель (можно с 1-2 учениками). Учитель объявляет тему спора.

Группа наблюдателей оценивает, кто более убедителен, эмоционален, кто допустил ошибки в споре? (переход на личности?).

Например, на чтении сказка «Репка». Если бы не услышала мышка, что её зовут, как бы можно было вытянуть репку? Или «Живая шляпа» - если бы не перевернулась шляпа, как бы можно было узнать, почему она ползёт?

- магазин «Продукты», «Игрушки», «Школа разведчиков»

Аквариум — одна из разновидностей деловой игры, напоминающая реалити-шоу. При этом заданную ситуацию обыгрывают 2-3 участника. Остальные наблюдают со стороны и анализируют не только действия участников, но и предложенные ими варианты, идеи. После этого место в «Аквариуме» занимает другая группа

Метод проектов — самостоятельная разработка учащимися проекта по теме и его защита.

Прием «Фишбоун». Дословно он переводится с английского как «Рыбная кость» или «Скелет рыбы». Голова — проблема, вопрос или тема, которые подлежат анализу.

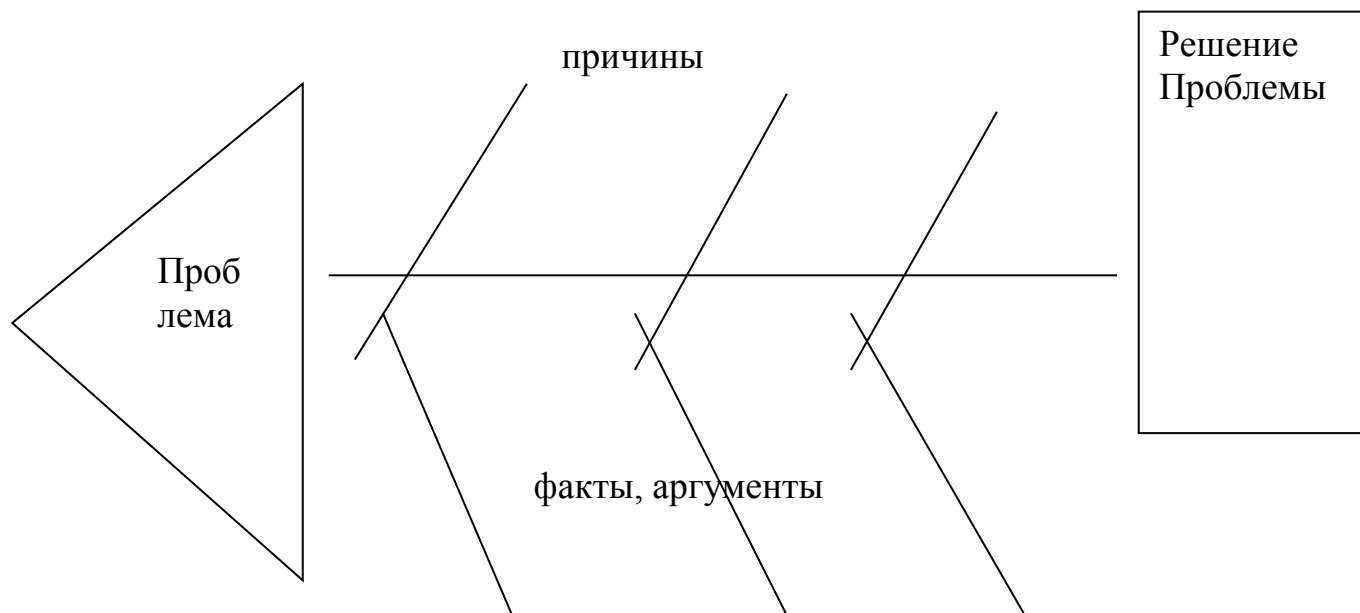
· Верхние косточки (расположенные справа при вертикальной форме схемы или под углом 45 градусов сверху при горизонтальной) — на них фиксируются основные понятия темы, причины, которые привели к проблеме.

· Нижние косточки (изображаются напротив) — факты, подтверждающие наличие сформулированных причин, или суть понятий, указанных на схеме.

· Хвост — ответ на поставленный вопрос, выводы, обобщения.

Прием Фишбоун предполагает ранжирование понятий, поэтому наиболее важные из них для решения основной проблемы располагают ближе к голове. Все записи должны быть краткими, точными, лаконичными и отображать лишь суть понятий.

В основе Фишбоуна — схематическая диаграмма в форме рыбьего скелета. В мире данная диаграмма широко известна под именем Ишикавы (Исикавы) — японского профессора, который и изобрел метод структурного анализа причинно-следственных связей.



Пример приёма « Фишбоун»

Окружающий мир, 4 класс, тема: « Пустыня»

Урок окружающего мира по теме «Пустыня». В «голове» - экологическая проблема; верхние косточки (причины) – браконьерство, неумелое орошение, люди создают каналы; на нижних косточках (факты, аргументы) – погибают животные, погибают растения, не хватает воды; «хвост» - нужно беречь зону пустынь.

Приём «Инсерт».

При работе с текстом в данном приёме используется два шага: чтение с пометками и заполнение таблицы «Инсерт».

Шаг 1: Во время чтения текста учащиеся делают на полях пометки: «V» – уже знал; «+» – новое; «-» – думал иначе; «?» – не понял, есть вопросы. При этом можно использовать несколько вариантов пометок: 2 значка «+» и «V», 3 значка «+», «V», «?», или 4 значка «+», «V», «-», «?». Причем, совсем не обязательно пометать каждую строчку или каждую предлагаемую идею. Прочитав один раз, обучающиеся возвращаются к своим первоначальным предположениям, вспоминают, что они знали или предполагали по данной теме раньше, возможно, количество значков увеличится.

Шаг 2: Заполнение таблицы «Инсерт», количество граф которой соответствует числу значков маркировки:

«V» поставьте « V » (да) на полях, если то, что вы читаете, соответствует тому, что вы знаете, или думали, что знаете;	«+» поставьте «+» (плюс) на полях, если то, что вы читаете, является для вас новым;	« - » поставьте « - » (минус), на полях, если то, что вы читаете, противоречит тому, что вы уже знали, или думали, что знаете;	«?» поставьте «?» на полях, если то, что вы читаете, непонятно, или же вы хотели бы получить более подробные сведения по данному вопросу.
---	--	---	--

Приём «РАФТ»

Социоигровое задание: **Р(оль) А(удитория) Ф(орма) Т(ема).**

Основной задачей для выполняющих это социо-игровое задание будет являться описание, повествование или рассуждение от имени выбранного персонажа. Сложность задачи будет еще и в том, что этот персонаж должен учитывать аудиторию, к которой обращается. Итак РАФТ – это Р(оль) А(удитория) Ф(орма) Т(ема).

Начинать надо, конечно, с темы.

Роль – директор, завуч, учитель, родитель, ученик 10 класса, выпускник, ученик 1 класса, почетный гость, колокольчик (звонок), плакат на стене, уборщица, бантик на голове девочки и т.д.

Аудитория – подруга, муж, товарищ по даче, жена, начальник, случайный попутчик, какие-либо канцелярские принадлежности и т.п.

Форма – эссе, монолог из спектакля, письмо, рассказ, фельетон, страдания, частушки, докладная записка, заявление и т.д.

НАПРИМЕР: Прием «РАФТ» Окружающий мир, 2класс, «Планета Земля».

Учитель: Определим четыре параметра будущего текста.

Р – роль (ученик второго класса)

А – аудитория (кому вы будете писать – жителям планеты Юпитер)

Ф - форма – письмо

Т – тема «Планета Земля»

Учитель предлагает ученикам:

-Напишите небольшой рассказ о том, что вы узнали сегодня на уроке. Но рассказ должен быть не от вашего имени, а от имени любого человека нашей планеты, и предназначен он будет для жителей планеты Юпитер.

Ученики в течение 3-5 минут составляют и записывают рассказы, а затем зачитывают их. И так, в данной технологии, в отличие от традиционной, меняются роли педагогов и обучающихся. Ученики не сидят пассивно, слушая учителя, а становятся главными действующими лицами урока. Они думают и вспоминают про себя, делятся рассуждениями друг с другом, читают, пишут, обсуждают прочитанное. Роль учителя в основном координирующая.

Микрофон

Шаг 1. Поставьте вопрос классу.

Шаг 2. Предложите детям какой-нибудь предмет, который будет играть роль воображаемого микрофона.

Шаг 3. Давайте слово только тому, кто получает «микрофон».

Шаг 4. Предложите ученикам говорить быстро и лаконично.

Шаг 5. Не комментируйте и не оценивайте ответы.

Шаг 6. Создайте мотивационную ситуацию и поддерживайте мотивационные факторы у учеников.

Например: урок чтения. Тема: «Сказки русских писателей». Вопрос: Какие сказки вы читали? Назовите их авторов.

МЕТОД «ЛОГИЧЕСКАЯ ЦЕПОЧКА»

Примеры логических цепочек

Вариант 1. Логическая цепочка «Шкаф».

Компоненты (звенья) логической цепочки (состав и логика расположения): шкаф, полка, шляпа, галстук, вешалка, брюки, рубашка, костюм, плащ, пальто, моль, полынь.

Объяснение построения цепочки: логическая цепочка называется «Шкаф»: в шкафу есть полка, на которой могут лежать шляпа и галстук; на вешалку мы сначала повесим брюки, затем рубашку, пиджак, плащ и пальто; в шкафу иногда заводится моль, средством против моли является полынь.

Вариант 2. Логическая цепочка «Лес».

Компоненты (звенья) логической цепочки (состав и логика расположения): лес, сосна, ель, береза, дуб, лещина, боярышник, можжевельник, черника, лютик, ромашка, груздь.

Объяснение построения цепочки: логическая цепочка называется «Лес». В основе ее построения лежит принцип ярусности леса: сначала идут деревья (начиная с наиболее высоких — сосна, дуб), потом — кустарники (от лещины до черники), затем травянистые растения (лютик, ромашка) и грибы (груздь).

Приём "Облака мыслей"

Описание: приём интерактивного обучения. Автор Ш.А.Амонашвили. Приём сродни технике «лавинного опроса», описанной М.В. Клариным. Учащиеся приводят первые пришедшие в голову признаки, не останавливаясь на них подробно. После того, как основные характеристики перечислены, они записываются на доске или листе бумаги и систематизируются в соответствии с заданными показателями.

Пример. На уроке литературы ученикам, пишущим сочинение, рекомендуется записывать «облака мыслей» – всё, что приходит в голову в связи с темой, а потом может

быть утрачено из-за неорганизованного характера этой информации. В некотором смысле такие «облака» могут служить планом сочинения.

Приём "Добавь следующее"

Описание: Хорошая игра для развития речи и памяти младших школьников. Ученик называет предмет и передает эстафетную палочку соседу, тот придумывает второе слово, относящееся к этой же группе предметов, и называет уже два слова по порядку. Следующий ученик называет два слова и добавляет свое и т. д.

Пример. 1.Слон. 2.Слон, тигр. 3.Слон, тигр, лев и т. д. Первое время детям под силу назвать по порядку только 2–4 слова, в конце года – уже 8–10 слов.

Приём «Хорошо – плохо»

Класс делится на две команды. Первая будет находить «плюсы» в предложенном объекте или ситуации, вторая – «минусы». Отвечаем по очереди, до первой остановки.

У: Сегодня идет дождь. Это хорошо. Почему?

Д: Потому что быстрее вырастут грибы.

У: То, что грибы быстро вырастут, плохо, почему?

Д: Потому что люди не успеют их собрать, они станут червивыми.

У: То, что грибы станут червивыми, хорошо. Почему?

Д: Это хорошо для червячков, они смогут вырастить больше потомства... и т. д.

Пример 2.

Сюжет «магазин». В магазине Мальвина продает книжку. Покупатель – Буратино. Одна группа играет за Буратино, другая – за Мальвину.

Д (Буратино): («сбивают цену», ругая товар): тетрадки слишком толстые, они не влезут в мой портфель.

Д (Мальвина): (защищают товар): зато в них поместится больше полезных записей.

Д (Буратино): Бумага непрочная, они легко продырявятся моим носом.

Д (Мальвина): Это специальная бумага, она помогает учиться аккуратному письму... и т.д.

Уроки с использованием интерактивных методов обучения интересны не только для учащихся, но и для учителей. Дети начальной школы имеют свои особенности, поэтому не могут совладать со своими эмоциями, поэтому на уроках создаётся вполне допустимый рабочий шум при обсуждении проблем; методы лучше вводить постепенно, воспитывая у учащихся культуру дискуссии и сотрудничества.

Таким образом, использование активных методов обучения позволяет обеспечить эффективную организацию учебного процесса, но и как в любой методике есть особенности. А применять ее или нет, это уже дело учителя и его творчества.