

Государственное учреждение образования
«Гомельский городской центр дополнительного образования
детей и молодёжи»

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПЕДАГОГАМ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ**

*ПО ТЕМЕ «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ И МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ
КАК ПРИОРИТЕТНЫХ НАПРАВЛЕНИЙ В ДОПОЛНИТЕЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ»*

**Подготовила:
Павлюкова О.А., методист отдела
художественного и
декоративно-прикладного
творчества**

2020 г.

1. Теоретические аспекты использования интерактивных методов в процессе обучения в системе дополнительного образования.

1.1. Понятие и классификация интерактивных методов обучения.

Проблема технологизации дополнительного образования довольно актуальна в связи с реализацией идеи гуманизации, демократизации учебно-воспитательного процесса. Технологический подход в образовании способствует решению проблемы согласования целей, средств и методов учебного процесса. Соответственно, его реализация требует от педагога дополнительного образования внедрения разнообразных подходов к организации учебно-познавательной деятельности, т.е. речь идет об усовершенствовании интерактивных педагогических технологий с целью стимулирования познавательной и творческой активности учащихся.

Основные методические инновации связаны сегодня с применением интерактивных методов обучения. Слово "интерактив" пришло к нам из английского языка от слова

"interact" - "Inter" - "взаимный",

"act" - действовать.

Интерактивный - означает способность взаимодействовать или находится в режиме беседы, диалога с кем-либо (человеком) или чем-либо (например, компьютером).

Суть интерактивного обучения заключается в том, что учебно-воспитательный процесс происходит только путем постоянного активного взаимодействия всех субъектов учебно-воспитательного процесса. В этой связи можно говорить об интерактивном педагогическом взаимодействии, где хорошо организована обратная связь между объектами и субъектом учебы, присутствует двусторонний обмен информацией между ними, предусмотрена система взаимодействий: со стороны педагога - запланированных, со стороны учеников - ситуативных и неожиданных, в процессе которых создаются условия для оптимального развития их субъективности.

Интерактивное обучение - это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и обучающегося.

Принципами интерактивного обучения являются:

- диалогическое взаимодействие;
- работа в малых группах на основе кооперации и сотрудничества;
- активно-ролевая (игровая деятельность);
- тренинговая организация обучения.

Отличительная особенность учреждений системы дополнительного образования заключается в практически полном отсутствии жесткой регламентации их деятельности, что позволяет в полной мере раскрыть и использовать потенциал интерактивных педагогических технологий. Активное взаимодействие субъектов деятельности и добровольность участия дают возможность каждому достигнуть оптимального результата с учетом его индивидуальных особенностей. Взаимоотношения между педагогом и

учащимся строятся на основе сотрудничества, сотворчества и свободе выбора.

Классификация интерактивных методов обучения различны.

О.А. Голубкова, А.Ю. Прилепо классифицируют интерактивные методы обучения на основе их коммуникативных функций, разделяя их на три группы:

1. дискуссионные методы (диалог, групповая дискуссия, разбор и анализ жизненных ситуаций);
2. игровые методы (дидактические игры, творческие игры, в том числе деловые, ролевые игры, контригры);
3. психологическая группа интерактивных методов (сенситивный и коммуникативный тренинг, эмпатия).

Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова классифицируют интерактивные методы обучения на три группы:

1. дискуссионные (диалог, групповая дискуссия, разбор ситуаций из практики);
2. игровые (дидактические и творческие игры, в том числе деловые и ролевые, организационно-деятельностные игры);
3. тренинговые (коммуникативные тренинги, тренинги сензитивности).

О.С. Анисимов подразделяет интерактивные методы обучения на:

1. традиционные - лекции, семинары, практические занятия, тренинги (обеспечивают функцию трансляции);
2. новые (имитационные) - (обеспечивают усиление роли мышления и развитие мотивации обучаемых);
3. новейшие - инновационные игры, организационно-деятельностные игры, организационно-мыслительные игры (обеспечивают формирование интеллектуальной культуры и культуры саморазвития)

Методы и приемы: сходства, различия и принципиальные особенности

В специальной литературе есть разные трактовки терминов "метод обучения" и "прием обучения". По сути — это способ взаимодействия учителя и учащихся, с помощью которого происходит передача знаний, умений и навыков.

Разница в том, что прием — это кратковременный способ, который предполагает работу с одним, конкретным ЗУНом. А метод — процесс длительный, состоящий из нескольких этапов и включающий в себя множество приемов.

Таким образом, прием обучения — лишь составная часть того или иного метода.

1. Творческие задания – это учебные задания, которые требуют от обучающихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов. Творческое задание составляет содержание, основу любого интерактивного метода.

Творческое задание придает смысл обучению, мотивирует обучающихся.

Выбор творческого задания сам по себе является творческим заданием для педагога, поскольку требуется найти такое задание, которое отвечало бы следующим критериям:

- не имеет однозначного и односложного ответа или решения;
- является практическим и полезным для обучающихся;
- связано с жизнью обучающихся;
- вызывает интерес у обучающихся.

2. Работа в малых группах - это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем учащимся (в том числе и стеснительным) возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия). Все это часто бывает невозможно в большом коллективе. Работа в малой группе - неотъемлемая часть многих интерактивных методов, например таких, как мозаика, дебаты, общественные слушания.

При организации групповой работы, следует обращать внимание на следующие ее аспекты:

- 1) Обучающиеся должны обладать знаниями и умениями, необходимыми для выполнения группового задания.
- 2) Максимально четкие инструкции (инструкции на доске и (или) на карточках).
- 3) Достаточное количество времени на выполнение задания.

3. Дискуссия - это публичный спор, целями которого являются выяснение и сопоставление различных точек зрения, нахождение правильного решения спорного вопроса, выявление истинного мнения.

В подготовке и проведении дискуссии можно обозначить следующие **три этапа**:

- 1) Мотивационный (начало дискуссии).
- 2) Содержательно-операционный (организация пространства, установка правил ведения дискуссии, структурирование и регулирование дискуссии).
- 3) Оценочно-рефлексивный (завершение дискуссии).

Основная роль педагога в период подготовки и проведения дискуссии должна заключаться в стимулировании самостоятельных мыслей участников дискуссии, умении задавать наводящие вопросы, создании доброжелательной атмосферы, поддержании психологического комфорта.

4. Обучающие игры:

4.1. Ролевая игра - это разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций.

Ролевая игра проводится в небольших группах (3-5 участников). Участники получают задание на карточках (на доске, листах бумаги), распределяют

роли, обыгрывают ситуацию и представляют (показывают) всей группе. Преподаватель может сам распределить роли с учетом характеров детей. Преимущество этого метода в том, что каждый из участников может представить себя в предложенной ситуации, ощутить те или иные состояния более реально, почувствовать последствия тех или иных действий и принять решение.

4.2. Игры-иммитации - это особая разновидность игровой деятельности, основанная на сочетании интерактивных, развивающих, учебных игр, ориентированных на развитие мыслительной деятельности обучающихся, позволяющих развивать навыки принятия коллективных решений и разрешения проблемных ситуаций на базе индивидуальных подходов в обучении.

5. Интерактивная лекция является одним из эффективных методов преподнесения теоретического материала. Перед ее началом можно провести мозговой штурм или ролевую игру, связанную с предстоящей темой, что поможет актуализировать ее, выяснить степень информированности и отношение к теме. Каждому термину необходимо дать определение. Перед тем, как перейти к следующему вопросу, необходимо подытожить сказанное и убедиться, что вы были правильно поняты.

Важно ссылаться на авторитетные источники и подчеркивать, что все сказанное - не придумано вами, а изучено и описано специалистами в данной области. По окончании выступления нужно обсудить все возникшие вопросы, затем спросить, как можно использовать полученную информацию на практике и к каким результатам это может привести.

6. Разработка проектов (метод проектов) – это дидактический инструмент, который создаёт уникальные предпосылки для развития целеустремлённости и самостоятельности обучающихся в постижении нового, стимулируя их природную тягу к непознанному, помогает овладеть новым способом деятельности.

Педагог же превращается в организатора познавательной деятельности обучающихся, становится соучастником творческого процесса.

Работа над проектом состоит из следующих этапов:

- 1. Подготовки к работе над проектом (информация о проекте, его актуальности, поиск проблем и т.д.).*
- 2. Выбора проблемы (использование приема “мозгового штурма”, разговор о каждой проблеме, голосование за проблему)*
- 3. Сбор и анализ информации.*
- 4. Планирование действий команды (куда, кому, зачем, что делать?)*
- 5. Реализация проекта.*
- 6. Подготовка к защите проекта (стенды, плакаты, портфолио, макеты, подготовка группы для защиты).*
- 7. Презентация проекта (10 минут в устной форме).*
- 8. Рефлексия (Ответ на вопрос: “Что дал проект?”)*

7. Тренинг - это средство психологического воздействия, направленного на формирование новых знаний и социальных установок, умений и опыта в какой-либо области жизнедеятельности.

Цель тренинга - смоделировать реальные жизненные ситуации, в которых:

- устраняется страх перед выражением собственного мнения;
- развивается готовность оказать или принять помощь в экстремальной ситуации;
- формируется уважение и понимание чужих проблем;
- приобретает навык анализа своих и чужих поступков;
- снимаются барьеры перед публичным выступлением;
- формируется чувство радости от совместного труда и творчества.

8. Метод кейсов.

Метод кейсов (кейс-метод) - метод обучения, основанный на рассмотрении конкретных (реальных) ситуаций из практики будущей деятельности обучающихся, т.е. использование методики ситуационного обучения «case – study».

- Кейс – стадии:
- 1 шаг: Сформулируйте одну конкретную проблему и запишите ее.
- 2 шаг: Выявите и запишите основные причины ее возникновения (причины формулируются со слов «не» и «нет»).
- 3 шаг: Проблема переформулируется в цель.
- 4 шаг: Причины становятся задачами.
- 5 шаг: Для каждой задачи определяется комплекс мероприятий – шагов по ее решению, для каждого шага назначаются ответственные, которые подбирают команду для реализации мероприятий.
- 6 шаг: Ответственные определяют необходимые материальные ресурсы и время для выполнения мероприятия
- 7 шаг: Для каждого блока задач определяется конкретный продукт и критерии эффективности решения задачи.

9. Метод кооперативного обучения.

Метод кооперативного обучения — метод обучения, предполагающий сотрудничество обучающихся в группах. При таком подходе обучающиеся достигают успехов в учении, лишь взаимодействуя друг с другом.

Выделяют пять основных критериев успешного кооперативного обучения:

- 1) **Позитивная зависимость.**
- 2) **Прямая поддержка.**
- 3) **Ответственность.**
- 4) **Социальная компетентность.**
- 5) **Собственная оценка.**

1.2. Формы и средства интерактивного обучения в системе дополнительного образования.

Прежде всего, интерактивные формы проведения занятий:

- *пробуждают у обучающихся интерес;*
- *поощряют активное участие каждого в учебном процессе;*

- обращаются к чувствам каждого обучающегося;*
- способствуют эффективному усвоению учебного материала;*
- оказывают многоплановое воздействие на обучающихся;*
- осуществляют обратную связь (ответная реакция аудитории);*
- формируют у обучающихся мнения и отношения;*
- формируют жизненные навыки;*
- способствуют изменению поведения.*

1. Деловая игра является формой воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики.

Деловая игра воспринимается как востребованная форма интерактивного обучения в целом и образовательной игры в частности. В ее рамках могут реализовываться такие методы обучения, как: метод конкретных ситуаций, метод инцидента, метод мозговой атаки.

2. Банк идей (корзина идей) - коллективное проектирование новых идей для решения практических проблем, которые нельзя решить традиционным способом.

Алгоритм работы:

1. *Объявляется тема занятия.*
2. *Индивидуальная работа.*
3. *Работа в парах.*
4. *Работа с группой.*

3. Консультация-парадокс или консультация с запланированными ошибками.

Цель такой консультации – привлечь обучающихся к наиболее сложным аспектам излагаемой темы, повысить их активность, побудить размышлять, анализировать. В начале такой консультации преподаватель объявляет, что в изложении будет допущено определенное количество ошибок и предлагает фиксировать правильные и неправильные положения консультации. После изложения темы проводится работа над ошибками.

4. Мастер–класс – это особая форма учебного занятия, которая основана на «практических» действиях показа и демонстрации творческого решения определенной познавательной и проблемной педагогической задачи.

5. Карточки экспресс-опроса можно использовать как при изучении конкретного вопроса, так и в конце изучения большой темы, что позволяет оценить глубину усвоения обучающимися учебного материала. Целями такого занятия являются контроль усвоения пройденного материала и применение полученных знаний на практике.

Самый простой вариант карточки может включать до 5 вопросов. Количество вопросов зависит от объема изучаемого материала по теме или разделу. Вопросы, предлагаемые в карточке экспресс-опроса, должны отражать узловые аспекты конкретной темы, важные для осмысления и

применения на практике. Вопросы и, соответственно, ответы могут строиться по-разному.

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

Интерактивные средства обучения - средства, которые обеспечивают возникновение диалога, то есть активный обмен сообщениями не только между участниками образовательного процесса, но и между субъектом (пользователем) и информационной системой в режиме реального времени.

Самое простое освоении всеми участниками образовательного процесса и в дальнейшем использовании на разных этапах занятия средство - **это электронная (мультимедийная) презентация.** Ее использование дает возможность моделировать различные ситуации на занятии; осуществлять контроль и подводить итоги.

В настоящее время аппаратное и программное обеспечение компьютера достигло такого уровня, что стало возможным реализовать на его основе **электронный учебник,** имеющий целый ряд преимуществ перед печатным изданием: например, возможность расположить разнообразный материал (текстовый, диаграммный, изображения, видео, аудио) по темам согласно программе обучения.

Широкие возможности имеет **мультимедиа.** Это комплекс аппаратных программных средств компьютера, позволяющих объединять информацию, представленную в различных формах (текст, графика, звук, видео, анимация).

И, конечно же, **интерактивная доска.** Применение данного средства, равно как и ресурсов интерактивной доски, позволяет педагогу практически в любой момент выбрать именно те задания, которые соответствуют теме и задачам занятия, расположить их в нужной последовательности, скорректировать что-то в их содержании, оформлении, исправить ошибки, распечатать в нужном количестве и сохранить в электронном виде, чтобы вернуться к ним при необходимости.

Применение интерактивной доски в системе дополнительного образования дает целый ряд преимуществ, как педагогу, так и обучающимся:

а) обеспечение более ясной, эффективной и динамичной подачи материала за счет использования презентаций и других ресурсов, возможности рисовать и делать записи поверх любых приложений, сохранять и распечатывать изображения на доске, включая любые записи, сделанные во время занятия, не затрачивая при этом много времени;

б) развитие мотивации обучающихся благодаря разнообразному увлекательному и динамичному использованию ресурсов;

в) предоставление больших возможностей для участия в коллективной работе, развития личных и социальных навыков;

г) использование различных стилей обучения (педагог может обращаться к всевозможным ресурсам, приспособливаясь к определенным потребностям);

д) обеспечение хорошего темпа занятия.

Приемы интерактивного обучения:

1. Прием «Мозговой штурм» – оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных

Этапы метода:

- 1. Спонтанное изложение идей в быстром темпе без предварительной критики и обсуждения.
- 2. Запись «выданных» идей.
- 3. Поочерёдное обсуждение и оценка каждой идеи.
- 4. Отбор 1–2 идей, которые становятся основой проекта.

2. Прием ПОПС-формула - это инструмент индивидуального контроля качества усвоения знаний, который направлен на рефлекссию обучающихся.

Приём был разработан Дэвидом Майккойд-Мэйсоном, специалистом в области юриспруденции из ЮАР.

Один из проректоров Санкт-Петербургского Института права Аркадий Гутников предложил следующий перевод этого названия:

- *П - позиция;*
- *О - объяснение;*
- *П - пример;*
- *С - следствие/суждение.*

3. Прием «Мозговая осада» – метод проведения быстрого опроса участников с запретом критических замечаний. Каждая идея доводится до логического завершения, поэтому процесс получается длительным по времени.

Этапы метода:

1. Предложение идеи и описание её структуры и механизма реализации.
2. Фиксация идей.
3. Анализ и оценка каждой идеи.
4. Отбор наиболее интересных и нестандартных.

4. Прием «Сократический диалог» позволяет упорядочить поиск вариантов решения проблемы через задаваемые вопросы.

Советы по применению:

- 1.Заранее продумайте основополагающие вопросы.
- 2.Следите за ответами.
- 3.Задавайте наводящие вопросы.

- 4. Фиксируйте ключевые моменты.
- 5. Подключите как можно больше участников.
- 6. Позвольте участникам самостоятельно раскрывать новые знания.

5. Прием «Снежный ком».

Цель приема. Данный прием направлен на формирование у обучающихся навыков совместного решения установленных задач, обобщения и систематизации.

Алгоритм этого приема можно кратко описать так:

Слово – предложение – вопрос - ответ.

Сущность приема. Преподаватель показывает на обучающегося и говорит: «Слово!» Тот говорит слово, которое касается темы занятия. Показывает на другого обучающегося и говорит: «Предложение!» Второй обучающийся составляет предложение с этим словом. Третий обучающийся предлагает вопросы к этому предложению, а четвертый обучающийся отвечает на него.

6. Прием «Фишбоун».

Дословно он переводится с английского как «Рыбная кость» или «Скелет рыбы» и направлен на развитие критического мышления учащихся в наглядно-содержательной форме. **Суть данного методического приема** — установление причинно-следственных взаимосвязей между объектом анализа и влияющими на него факторами, совершение обоснованного выбора.

- Голова — проблема, вопрос или тема, которые подлежат анализу.
- Верхние косточки — 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.

2. Сравнение традиционного и интерактивного подходов в обучении в системе дополнительного образования.

Термином "традиционная система обучения" мы обозначаем ту, которая действует в массовой практике на протяжении ряда десятилетий, не претерпев за это время существенных изменений. Основной тезис - «обучение всех всему». Главная идея - знания развивают личность учащегося, обучение не может не развивать.

Дополнительное образование детей по праву рассматривается как важнейшая составляющая образовательного пространства, сложившегося в современном белорусском обществе. Оно социально востребовано, требует постоянного внимания и поддержки со стороны общества и государства, как образование, органично сочетающее в себе воспитание, обучение и развитие личности.

На современном этапе развития дополнительного образования детей возникает принципиальная необходимость в проектировании, особом типе работы, при котором учитываются базовые ценности образования и

изменения ситуации. В условиях современной действительности только конструирования и исследования образовательных процессов уже недостаточно, поэтому ведущей в педагогике, на наш взгляд, становится проектная деятельность.

Методы классифицируют по разным признакам:

- по характеру учебной деятельности: репродуктивные, проблемные, исследовательские, поисковые, объяснительно-иллюстративные, эвристические и пр.;
- по степени активности педагога и учащихся: активные и пассивные;
- по источнику учебного материала: словесные, наглядные, практические;
- по способу организации учебно-познавательной деятельности: методы формирования ЗУН на практике, методы получения новых знаний, методы проверки и оценивания.

В образовании сложились, утвердились и получили широкое распространение в общем три формы взаимодействия преподавателя и учеников:

1. Пассивные методы
2. Активные методы
3. Интерактивные методы

Пассивный метод – это форма взаимодействия преподавателя и ученика, в которой преподаватель является основным действующим лицом и управляющим ходом занятия, а ученики выступают в роли пассивных слушателей. С точки зрения современных педагогических технологий и эффективности усвоения учебного материала, автор считает, что пассивный метод малоэффективен, но, несмотря на это, он имеет и некоторые плюсы. Это относительно легкая подготовка к занятию со стороны учителя и возможность преподнести сравнительно большее количество учебного материала в ограниченных временных рамках занятия.

Активный метод - это форма взаимодействия учеников и учителя, при которой они взаимодействуют друг с другом в ходе занятия и ученики здесь не пассивные слушатели, а активные участники.

Активные методы обучения строятся по схеме взаимодействия "учитель = ученик". Из названия понятно, что это такие методы, которые предполагают равнозначное участие учителя и учащихся в учебном процессе.

Признаки активных методов обучения

- активизация мышления, причем учащийся вынужден быть активным;
- длительное время активности — учащийся работает не эпизодически, а в течение всего учебного процесса;
- самостоятельность в выработке и поиске решений поставленных задач;
- мотивированность к обучению.

Классификация активных методов обучения

Самая общая классификация делит активные методы на две большие группы: индивидуальные и групповые. Более подробная включает такие группы:

- Дискуссионные.

- Игровые.
- Тренинговые.
- Рейтинговые.

Методы и приемы активного обучения.

Рассмотрим самые распространенные методы активного обучения:

- **Презентации** — наиболее простой и доступный метод для использования на занятиях. Это демонстрирование слайдов, подготовленных самими учащимися по теме.
- **Проблемная лекция** — в отличие от традиционной, передача знаний во время проблемной лекции происходит не в пассивной форме. То есть преподаватель не преподносит готовые утверждения, а лишь ставит вопросы и обозначает проблему. Правила выводятся сами учащиеся. Этот метод достаточно сложен и требует наличия у учеников определенного опыта логических рассуждений.
- **Дидактические игры** — в отличие от деловых игр, дидактические игры регламентируются жестко и не предполагают выработку логической цепочки для решения проблемы. Игровые методы можно отнести и к интерактивным методам обучения. Все зависит от выбора игры. Так, популярные игры-путешествия, спектакли, викторины, КВН — это приемы из арсенала интерактивных методов, так как предполагают взаимодействие учащихся друг с другом.
- **Баскет-метод** — основан на имитации ситуации. Например, ученик должен выступить в роли гида и провести экскурсию по историческому музею. При этом его задача — собрать и донести информацию о каждом экспонате.

Интерактивный метод. В отличие от активных методов, интерактивные ориентированы на более широкое взаимодействие учеников не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности учеников в процессе обучения. В этих словах находит свое отражение **суть интерактивного обучения**, которая состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. В своей работе преподаватель может использовать такие **методы интерактивного обучения**, которые способствуют вовлечению в активный процесс получения и переработки знаний.

Обязательные условия организации интерактивного обучения:

- доверительные, по крайней мере, позитивные отношения между обучающим и обучающимися;
- демократический стиль;
- сотрудничество в процессе общения обучающего и обучающихся между собой;

- опора на личный ("педагогический") опыт обучающихся, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;
- многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;
- включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимной мотивации у обучающихся.

Интерактивные методы обеспечивают:

- Высокую мотивацию.
- Прочность знаний.
- Творчество и фантазию.
- Коммуникабельность.
- Активную жизненную позицию.
- Командный дух.
- Ценность индивидуальности.
- Свободу самовыражения.
- Акцент на деятельность.
- Взаимоуважение.

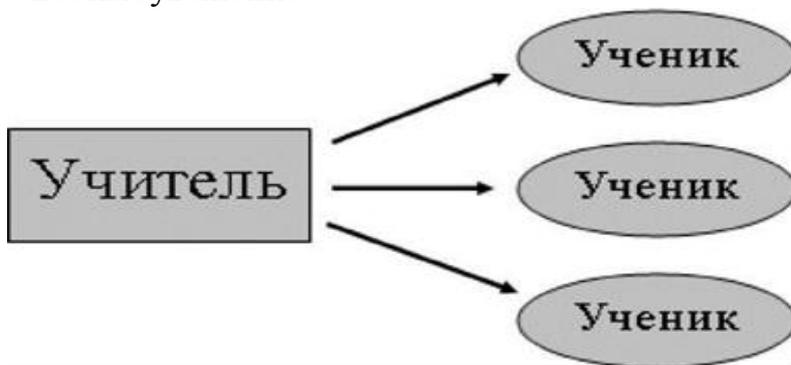


Схема 1 (пассивный методический подход)

Таким образом, при использовании пассивных методов педагог играет центральную роль на занятии. Здесь преобладает монологический режим общения. Педагог сам распределяет работу и необходимую информацию, предлагает на занятии заранее составленный план. Любая попытка воспитанника проявить самостоятельность, инициативу и творчество рассматривается как отход от заранее намеченного и единственно верного плана работы. Дети на таких занятиях являются только объектом воздействия взрослых.

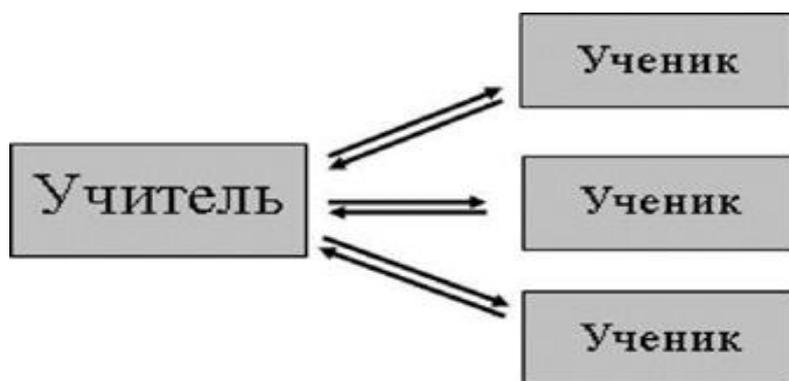


Схема 2 (активный методический подход)

При использовании активных методов обучения на занятии используется метод обсуждения проблем, устанавливается диалоговый режим, центральная роль педагога остаётся. Воспитанники уже не являются пассивными слушателями, они могут задавать вопросы, предлагать собственные решения. Такие занятия не имеют жёсткой структуры, формулирование тем и проблем происходит в форме совместного обсуждения.

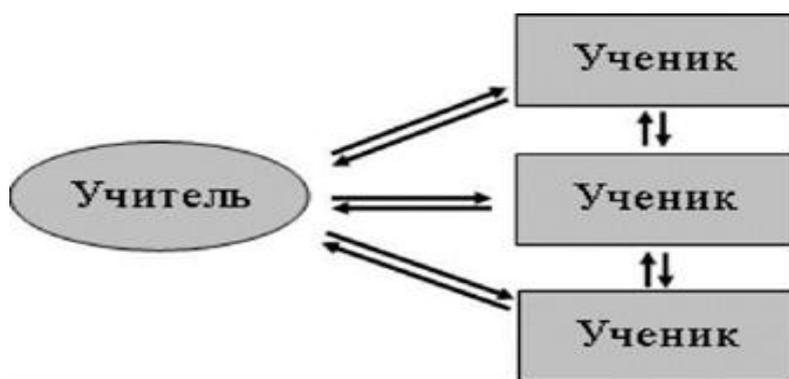


Схема 3 (интерактивный метод)

Наиболее интересными в настоящее время считаются интерактивные методы обучения, где педагог теряет центральную роль, он становится организатором образовательного процесса. Акцент на таком занятии делается на сотрудничество и взаимодействие. Педагог определяет общее направление, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана, даёт консультации, помогает в серьёзных затруднениях. В отличие от активных методов, интерактивные позволяют организовать большее поле взаимодействия обучающегося: в него включается не только педагог, но и сверстники с разным опытом, культурой, уровнем знаний.

Роль педагога в интерактивной модели обучения принципиально отлична от традиционной: интеракция способствует доминированию активности самого школьника, а не педагога. Он выступает партнером ученика, поддерживает активность участников, старается выявить многообразие точек зрения, поощряет творчество. Усилия педагога направлены на облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания участников образовательного процесса.

Практикум

Индивидуальный рабочий лист

Тема заседания методического объединения: «Использование интерактивных форм и методов обучения как приоритетных направлений в дополнительном образовании».

Цель: создание организационно-педагогических условий для расширения опыта педагогов по применению интерактивных методов обучения на занятиях среди обучающихся объединений по интересам в системе дополнительного образования детей и молодёжи.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ (обозначьте ключевые слова и понятия)

1. ТВОРЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ:

Цель метода: _____

Критерии метода: _____

2. РАБОТА В МАЛЫХ ГРУППАХ:

Цель метода: _____

Содержание метода: _____

3. ДИСКУССИЯ:

Цель метода: _____

Этапы метода: _____

Приведите примеры использования данных методов при организации занятий объединения по интересам Вашего направления.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ (обозначьте ключевые слова и понятия)

Слово "интерактив" пришло к нам из английского языка от слова *Interact-Inter-'Взаимный,'*
Ист-'действовать.'

Итерактивное обучение - это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и обучающегося.

Главные принципы интерактивного обучения:

- диалогическое взаимодействие;
- работа в малых группах на основе кооперации и сотрудничества;
- активно-ролевая (игровая) деятельность;
- тренинговая организация обучения.

3.– это учебные задания, которые требуют от обучающихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат большой или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов.

Критерии метода:

- не имеет однозначного и односложного ответа или решения;
- является практическим и полезным для обучающихся;
- связано с жизнью обучающихся;
- вызывает интерес у обучающихся.

2. - это публичный спор, целями которого являются выяснение и сопоставление различных точек зрения, нахождение правильного решения спорного вопроса, выявление истинного мнения.

• В подготовке и проведенииможно обозначить следующие **три этапа:**

- 1) Мотивационный.
- 2) Содержательно-операционный.
- 3) Оценочно-рефлексивный.

Цель: стимулирование высказывания участниками самостоятельных мнений, умение задавать наводящие вопросы, создание доброжелательной атмосферы, поддержание психологического комфорта.

3. - это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем обучающимся возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения.

При организации, следует обращать внимание на следующие аспекты содержания:

4) Обучающиеся должны обладать знаниями и умениями, необходимыми для выполнениязадания.

5) Максимально четкие инструкции (инструкции на доске и (или) на карточках).

6) Достаточное количество времени на выполнение задания.

**Анкетирование по теме:
«Эффективность использования интерактивных методов обучения
в системе дополнительного образования»**

**1. Какие методы обучения используются Вами в процессе обучения?
(можно подчеркнуть несколько вариантов ответа)**

- Пассивные методики (пересказ, рассказ, лекция, практикум, экскурсия, наблюдение).
- Активные методики (активная консультация, проблемный семинар, анализ конкретных ситуаций, конференция).
- Интерактивные методики (работа в малых группах, метод проектов, обучающие игры).

2. Какие из интерактивных методов обучения (ИМО) Вы использовали во время проведения занятий? (можно подчеркнуть несколько вариантов ответа)

- дискуссия;
- работа в малых группах;
- обучающие игры;
- тренинги;
- кейс-метод;
- метод проектов;
- кооперативное обучение.

3. Какие ИМО Вам интересны для организации занятий в системе дополнительного образования (оцените ваш интерес по пятибалльной шкале, где 0 – совсем не интересно, 5 – очень интересно)?

- дискуссия;
- работа в малых группах;
- обучающие игры;
- тренинги;
- кейс-метод;
- метод проектов;
- кооперативное обучение.

1. Как Вы считаете, достаточно ли Вы уделяете времени на занятиях ИМО?

- да;
- нет.

5. На Ваш взгляд, влияет ли использование интерактивного обучения на повышение уровня Вашей подготовки при проведении занятия?

- да;
- нет.

6. В чем, на Ваш взгляд, проявляется эффективность интерактивного обучения при проведении занятий (можно подчеркнуть несколько вариантов ответа)?

- повышается активность познавательного процесса;
- предоставляют возможность учащимся проявить самостоятельность;
- позволяют сделать занятия увлекательными, интересными;
- способствуют интенсивной мыслительной деятельности преподавателя и обучающегося;
- способствуют самоанализу (рефлексии) своих знаний, опыта;
- методы не являются эффективными, поскольку являются игровыми видами деятельности, развлечением, напрямую не связанными с решением задач профессионального обучения;
- способствуют проявлению индивидуальности обучающихся;
- практически ничем не отличаются от других методов;

7. Способствуют ли интерактивные методы активному вовлечению обучающихся в коммуникативный (общения) процесс?

- да;
- нет.

8. Направлены ли ИМО на активное взаимодействие всех участников образовательного процесса?

- да;
- нет.

9. Влияют ли ИМО на формирование положительной мотивации обучения?

- да;
- нет.

10. Каково Ваше отношение к использованию преподавателем в процессе обучения ИМ?

ЛИТЕРАТУРА:

1. Суворова, Н.И. Интерактивное обучение: новые подходы / Н. Суворова. - М.: Учитель, 2000. - № 1. - С. 25-27.
2. Интерактивные методы обучения: учебно - метод. пособие / С.С. Кашлев. - 2-е изд. Минск: ТетраСистемс, 2013. - 224 с.
3. Голубкова, О.А. Использование активных методов обучения в учебном процессе: учебно-методическое пособие. СПб., 1998. - 42 с.
4. Панина, Т.С. Современные способы активизации обучения / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова. - М.: Изд. Центр «Академия», 2008. - 176 с.
5. Арутюнов, Ю.С. О классификации методов активного обучения / Ю.С. Арутюнов, И.В. Борисова, С.Г. Колесниченко, И.В. Бражников, А.А. Соловьева // Применение активных методов обучения в учебном процессе. - Рига, 1983. - С. 36-39.
6. Анисимов, О.С. Развивающие игры. Игротехника. Методология: в 2 т. Т. 1 / О.С. Анисимов. - М., 2006. - 487 с.