МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

САМАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

Исторический факультет

Кафедра Педагогики, психологии и методики преподавания истории

Контрольная работа на тему:

«ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ»

Выполнила студентка 2 курса

Заочного отделения группы 21

ЯЗЫКОВА А.И.

Проверила:

старший преподаватель

МЖЕЛЬСКАЯ Е. В.

Самара 2005

**ПЛАН:**

1.Урок, как формаорганизации обучения 3

2.Современные подходы к типологии и структуре урока 3

3.Интерактивное обучение 4

4.Технологии интерактивного обучения 4

5.Концепции и технологии интерактивного обучения 7

6.Заключение 10

**Урок как форма организации обучения.**

Становление форм организации обучения происходило вместе с развитием человеческого общества. По-видимому, самой древней формой организации учебного процесса было индивидуальное обучение. Следующим этапом стал индивидуально-групповой способ обучения. К началу XVII в. эти формы организации учебного процесса уже не отвечали потребностям общества. Появились первые зачатки группового обучения, которое стало основою классно-урочной системы. Разработку и утверждение классно-урочной системы приписывают Я.А. Коменскому.

Для этой формы организации обучения характерны:

- основной единицей занятия является урок,

- учащиеся объединяются в классе по возрасту,

- период школьного обучения,

- занятия обязаны для всех,

- существуют расписание занятий, перемен, каникул на весь год,

- работа всех учащихся в классе осуществляется по единому для всех плану,

по одной теме,

- процессом обучения руководит учитель.

**Современные подходы к типологии и структуре урока.**

Урок-творчество учителя. Даже проведённый по одной и той же теме урок, с использованием одних и тех же технологий урок у разных учителей получается разный. Любой урок должен иметь конкретную цель. Поэтому в современной дидактике существует следующая классификация типов уроков:

- изучение нового материала,

- формирование и совершенствование умений и навыков,

- закрепление и использование знаний, умений, навыков,

- обучение и систематизация знаний,

- контроля и коррекции знаний, умений, навыков.

- комбинированный урок.

Сначала учителю надо определить, что он планирует сделать на уроке, а потом - как и какими способами.

Структура урока определяется цель и содержанием изучаемого материала и не может строиться стихийно.

**Интерактивное обучение.**

В педагогике различают несколько моделей обучения:

1) пассивная - ученик выступает в роли «объекта» обучения (слушает и смотрит)

2) активная - ученик выступает «субъектом» обучения (самостоятельная работа, творческие задания)

3) интерактивная - inter (взаимный), act (действовать). Процесс обучения осуществляется в условиях постоянного, активного взаимодействия всех учащихся. Ученик и учитель являются равноправными субъектами обучения.

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. Это учит, гуманному, демократическому подходу к модели.

***Интерактивные технологии обучения*** - это такая организация процесса обучения, в котором невозможно неучастие ученика в коллективном, взаимодополняющим, основанным на взаимодействии всех его участников процесса обучающего познания.

**Технологии интерактивного обучения.**

1)Работа в парах.

2)Ротационные (сменные) тройки.

3)Карусель.

4)Работа в малых группах.

5)Аквариум.

6)Незаконченное предложение.

7)Мозговой штурм.

8)Броуновское движение.

9)Дерево решений.

10)Суд от своего имени.

11)Гражданские слушания.

12)Ролевая (деловая) игра.

13)Метод пресс.

14)Займи позицию.

15)Дискуссия.

16)Дебаты.

Технологий интерактивного обучения существует огромное количество.

Каждый учитель может самостоятельно придумать новые формы работы с классом. Часто используют на уроках работу в парах, когда ученики учатся задавать друг другу вопросы и отвечать на них.

Очень нравится детям такой вид работы, как Карусель, когда образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо-это сидящие неподвижно ученики, а внутреннее - ученики через каждые 30 секунд меняются. Таким образом, они успевают проговорить за несколько минут несколько тем и постараться убедить в своей правоте собеседника.

Технология Аквариум заключается в том, что несколько учеников

разыгрывают ситуацию в круге, а остальные наблюдают и анализируют.

Броуновское движение предполагает движение учеников по всему классу с целью сбора информации по предложенной теме.

Дерево решений - класс делится на 3 или 4 группы с одинаковым количеством учеников. Каждая группа обсуждает вопрос и делает записи на своем «дереве» (лист ватмана), потом группы меняются местами и дописывают на деревьях соседей свои идеи.

Часто используют и такую форму интеракции, как, «Займи позицию».

Зачитывается какое-нибудь утверждение и ученики должны подойти к плакату со словом «ДА» или «НЕТ». Желательно, чтобы они объяснили свою позицию.

Иногда на обобщающих уроках используют такой прием, как Свеча. По кругу передается зажженная свеча, и учащиеся высказываются о разных аспектах обучения.

Интерактивное творчество учителя и ученика безгранично. Важно только умело направить его для достижения поставленных учебных целей.(2;3 – 10)

МНОГИЕ основные методические инновации связаны сегодня с применением интерактивных методов обучения. Интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие учителя и ученика.

Каковы основные характеристики “интерактива”? Следует признать, что интерактивное обучение – это специальная форма организации познавательной деятельности. Она имеет в виду вполне конкретные и прогнозируемые цели. Одна из таких целей состоит в создании комфортных условий обучения, таких, при которых ученик чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что практически все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлектировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность учащихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

Интерактивная деятельность на уроках предполагает организацию и развитие диалогового общения, которое ведет к взаимопониманию, взаимодействию, к совместному решению общих, но значимых для каждого участника задач. Интерактив исключает доминирование как одного выступающего, так и одного мнения над другим. В ходе диалогового обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого на уроках организуются индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с документами и различными источниками информации, используются творческие работы.

Что представляют собой формы интерактивного обучения? В настоящее время методистами и учителями-практиками разработано немало форм групповой работы для обучения праву. Наиболее известные из них – “большой круг”, “вертушка”, “аквариум”, “мозговой штурм”, “дебаты”. Эти формы эффективны в том случае, если на уроке обсуждается какая-либо проблема в целом, о которой у школьников имеются первоначальные представления, полученные ранее на занятиях или в житейском опыте. Кроме того, обсуждаемые темы не должны быть закрытыми или очень узкими. Так, например, нет смысла в групповом обсуждении вопроса о том, каким должно быть наказание за хищение или какой должна быть ставка налога. Важно, чтобы уровень обсуждаемой проблемы позволял перейти от узкоэкономических (правовых, политических, исторических и пр.) вопросов к широкой постановке проблемы.(4; 20)

**Концепции и технологии обучения**

В процессе обучения можно выделить как минимум содержательную (чему учить), процессуальную (как обучать), мотивационную (как активизировать деятельность учащихся) и организационную (как структурировать деятельность преподавателя и учащихся) стороны. Каждой из этих сторон соответствует ряд концепций. Так, первой стороне соответствуют концепции содержательного обобщения, генерализации учебного материала, интеграции учебных предметов, укрупнения дидактических единиц и др. Процессуальной стороне - концепции программированного, проблемного, интерактивного обучения и др. Мотивационной - концепции мотивационного обеспечения учебного процесса, формирования познавательных интересов и пр. Организационной - идеи гуманистической педагогики, концепции педагогики сотрудничества, “погружения” в учебный предмет (М.П. Щетинин), концентрированного обучения и др. Все эти концепции в свою очередь обеспечиваются технологиями. Например, концепции проблемного обучения соответствуют такие его технологии: проблемно-диалоговое обучение; проблемно-задачное; проблемно-алгоритмическое; проблемно-контекстное; проблемно-модельное; проблемно-модульное; проблемно-компьютерное обучение.

**Концепция и технология интерактивного обучения** основаны на явлении интеракции (от англ. interaction - взаимодействие, воздействие друг на друга). В процессе обучения происходит межличностное познавательное общение и взаимодействие всех его субъектов. Развитие индивидуальности каждого школьника и воспитание его личности происходит в ситуациях общения и взаимодействия людей друг с другом. Адекватной, с точки зрения сторонников этой концепции, и наиболее часто применяемой моделью таких ситуаций является учебная игра. М.В. Клариным, Ю.С. Тюнниковым и др. изучены образовательные возможности игры, применяемой в процессе обучения: игры предоставляют педагогу возможности, связанные с воспроизведением результатов обучения (знаний, умений и навыков), их применением, отработкой и тренировкой, учетом индивидуальных различий, вовлечением в игру учащихся с различными уровнями обученности. Вместе с тем игры несут в себе возможности значительного эмоционально-личностного воздействия, формирования коммуникативных умений и навыков, ценностных отношений. Поэтому применение учебных игр способствует развитию индивидуальных и личностных качеств школьника.

Под технологией интерактивного обучения (ТИО) мы понимаем систему способов организации взаимодействия педагога и учащихся в форме учебных игр, гарантирующую педагогически эффективное познавательное общение, в результате которого создаются условия для переживания учащимися ситуации успеха в учебной деятельности и взаимообогащения их мотивационной, интеллектуальной, эмоциональной и других сфер.

В структуре процесса обучения с применением ТИО можно выделить следующие этапы:

1. Ориентация. Этап подготовки участников игры и экспертов. Учитель предлагает режим работы, разрабатывает вместе со школьниками главные цели и задачи занятия, формулирует учебную проблему. Далее он дает характеристику имитации и игровых правил, обзор общего хода игры и выдает пакеты материалов.
2. Подготовка к проведению. Это этап изучения ситуации, инструкций, установок и других материалов. Учитель излагает сценарий, останавливается на игровых задачах, правилах, ролях, игровых процедурах, правилах подсчета очков (составляется табло игры). Учащиеся собирают дополнительную информацию, консультируются с учителем, обсуждают между собой содержание и процесс игры. Проведение игры. Этот этап включает собственно процесс игры. С момента начала игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они отклоняются от главной цели игры. Учитель, начав игру, не должен без необходимости принимать в ней участие. Его задачи заключаются в том, чтобы следить за игровыми действиями, результатами, подсчетом очков, разъяснять неясности и оказывать по просьбе участников помощь в их работе.
3. Обсуждение игры. Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры. Учитель проводит обсуждение, в ходе которого выступают эксперты, участники обмениваются мнениями, защищают свои позиции и решения, делают выводы, делятся впечатлениями, рассказывают о возникавших по ходу игры трудностях, идеях, приходивших в голову.

Применение ТИО позволяет учителю соединить деятельность каждого школьника (возникает целая система взаимодействий: учитель - учащийся, учитель - класс, учащийся - класс, учащийся - учащийся, группа - группа), связать его учебную деятельность и межличностное познавательное общение.(3; 156)

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Обратим внимание на тот факт, что в целостном процессе обучения учителю необходимо применять сразу несколько технологий, обслуживающих различные его стороны. Но в реальной практике это положение не всегда реализуется. Дело в том, что зачастую учитель стремится, прежде всего, овладеть и применить в практике какую-либо одну технологию или отдельные внешне привлекательные ее элементы. В этом случае нарушается принцип целостности: процесс обучения требует всестороннего его обеспечения различными технологиями, сами же технологии дают педагогический эффект только будучи целостными.(1; 46)

**СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:**

1.Коростылева Л.А. «Психологические барьеры и готовность к нововведениям» СПб., 1996, 66 стр.

2.Мясоед Т.А. «Интерактивные технологии обучения. Спец. семинар для учителей» М., 2004

3.Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. «Технологии игры в обучении и развитии» М., 1996, 268 стр.

4.Суворова Н. «Интерактивное обучение: Новые подходы» М., 2005.