

**Интерактивные методы  
обучения как условие  
достижения современных  
образовательных  
результатов**

Тема 2.

# Содержание

1. Компетентность как результат образования.
2. Современные требования ФГОС НОО, ООО, ПОО.
3. Проблема активизации обучения.
4. Понятие «интерактивный метод обучения».
5. Этапы интерактивного взаимодействия.
6. Классификация интерактивных методов обучения.

# Компетентность как результат образования

о  
б  
р  
а  
з  
о  
ж  
а  
н  
и  
е

опыт ценностного отношения к миру
опыт творческой деятельности
навыки
умения
знания

**Компетенция** –

отчужденное, заранее заданное социальное требование (норма) к образовательной подготовке ученика, необходимой для его эффективной продуктивной деятельности в

**Компетентность** – совокупность личностных качеств ученика (ценностно-смысловых ориентаций, знаний, умений, навыков, способностей), обусловленных опытом его деятельности в определенной социально и лично-значимой сфере.

# Компетентность как результат образования

## Группы компетентностей (И.А. Зимняя)

1. Компетентности, относящиеся к самому себе как личности, как субъекту жизнедеятельности.
2. Компетентности, относящиеся к взаимодействию человека с другими людьми.
3. Компетентности, относящиеся к деятельности человека, проявляющиеся во всех ее типах и формах.

# Компетентность как результат образования

## Содержательные аспекты компетентностей:

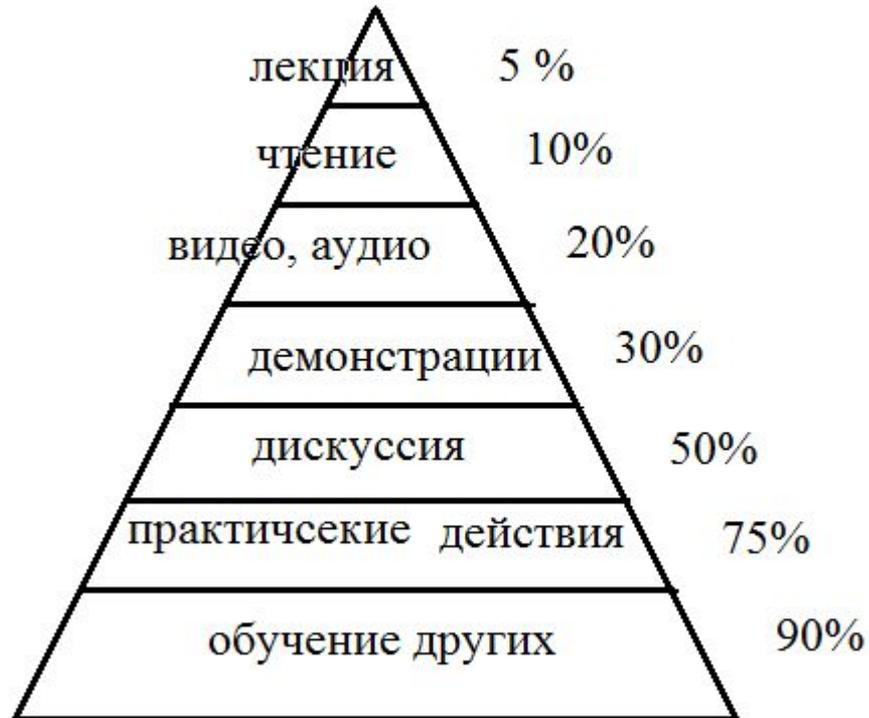
1. мотивационный аспект (готовность к проявлению);
2. когнитивный аспект (владение знанием содержания компетентности);
3. поведенческий аспект (опыт проявления компетентности в разнообразных стандартных и нестандартных ситуациях);
4. ценностно-смысловой аспект (отношение к содержанию компетентности и объекту ее приложения);
5. эмоционально-волевая регуляция процесса и результата проявления компетентности.

# Современные требования ФГОС ООО

10. Метапредметные результаты освоения основной образовательной программы основного общего образования должны отражать:
  - 1) умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
  - 2) умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
  - 3) умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
  - 4) умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;...

# Проблема активизации обучения

Пирамида обучения



# Проблема активизации обучения

Источники активизации обучения:

1. Талант и возможности преподавателя.
2. Потребности и мотивы учащихся.
3. Установки на доверительные и деловые отношения субъектов образования.
4. Условия внешней и образовательной среды.
5. Разработанность в педагогике приемов и методов активизации обучения.
6. Разработанность технологии внедрения.

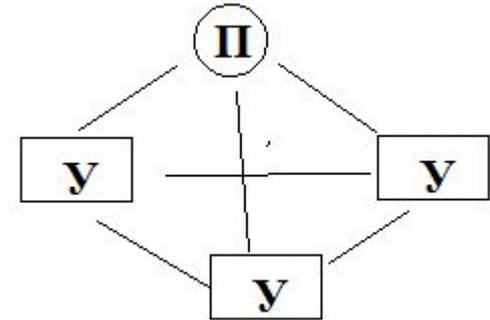
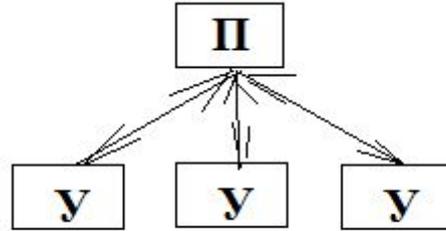
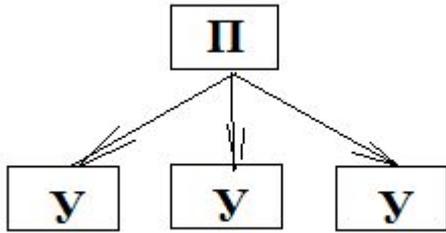
# Понятие «интерактивный метод обучения»

Дословно интерактивные методы обучения – это методы позволяющие учащимся взаимодействовать друг с другом.

«Интерактивное обучение»

рассматривается как «способ познания, осуществляемый в формах совместной деятельности обучающихся» (Панина Т. С., 2007).

# Понятие «интерактивный метод обучения»



# Этапы интерактивного взаимодействия

1. проблемно-ориентировочный этап;
2. этап экзистенциального переживания;
3. этап интроспективного понимания;
4. этап интерактивной коммуникации;
5. этап духовного осмысления.

По Добрыниной Т.Н.

# Классификация интерактивных методов обучения

- Дискуссионные
- Игровые
- Ситуационный анализ
- Тренинговые